

Escritura colaborativa de ficción. Una experiencia docente en el ámbito de las Ciencias de la Comunicación



CARMEN CARVALHO¹
MARIA OTERO LÓPEZ²
XOSÉ LÓPEZ GARCIA³

RESUMEN

Las herramientas de la denominada Web 2.0 se han ido incorporando paulatinamente en el contexto de la educación superior. La formación en Ciencias de la Comunicación está sujeta a transformaciones de métodos, técnicas y estrategias para adquirir un conjunto de competencias que les permitirán enfrentarse, en mejores condiciones, a la sociedad de la información. Los docentes se ven obligados a buscar fórmulas que respondan a los cambios que esos instrumentos desencadenan y que les posibiliten para experimentar, junto a los alumnos, con géneros que se alejan de la estricta construcción de la noticia. El presente trabajo describe un relato de experiencia sobre el uso conjunto del wiki y blog para la construcción de un texto literario, mostrando los procedimientos utilizados, los problemas y los aspectos positivos. Al final fue evidente que el éxito del experimento estuvo directamente relacionado con la claridad de los objetivos y con el manejo competente de la colaboración entre los usuarios y los propios alumnos.

PALABRAS CLAVE

Blog. Wiki. Narrativa digital. Comunicación. Alfabetización. Educación.

¹ Doctoranda de la Universidad de Santiago de Compostela (España). Becaria de Doctorado Pleno Capes. Profesora da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, ciudad de Vitória da Conquista, Bahia (Brasil). Miembro colaborador del grupo Novos Mídios. E-mail: ccarmencarvalho@yahoo.com.br.

² Profesora de Comunicación Audiovisual en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Santiago de Compostela, ciudad de Santiago de Compostela (España). Miembro del grupo Novos Mídios. E-mail: mluisa.otero@usc.es.

³ Catedrático de Periodismo y periodista. Es profesor en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Santiago, ciudad de Santiago de Compostela (España). Coordinador del grupo Novos Mídios. E-mail: xose.lopez.garcia@usc.es.

1 INTRODUCCIÓN

El avance y la incuestionable expansión de las tecnologías de la información y comunicación han determinado un cambio en las formas de relación, de intercambio, de producción, de distribución, de acceso y de creación. El entorno Internet-World Wide Web ha supuesto una explosión informativa y una profusión de instrumentos de conexión que exigen una constante puesta al día para valorar las posibilidades de implementación en las rutinas personales, sociales y laborales. Las invenciones tecnológicas se actualizan a una velocidad vertiginosa y someten a los usuarios a un torbellino de necesidades y deseos que no siempre se satisfacen. El universo informático-digital, basado en ordenadores y redes de cables y de páginas, ha conseguido aglutinar a una pléyade de artífices que han ido aportando sus particulares conocimientos para que ese paisaje se poblara con artilugios de todo tipo y responder, así, a gustos, también, de variado carácter. La instrumentación digital ha modificado el proceso informativo-comunicativo. Aparatos y aplicaciones se mutan en piezas de un mecano que se va transformando a medida que el usuario controla esos fragmentos tecnológicos, creando nuevas estructuras y ofreciendo sus descubrimientos a otros con el fin de que coparticipen en su propagación universal.

Internet, la web 1.0, la web 2.0, la web semántica y todo un conjunto de aparatos –fijos y móviles– conforman las fases de una implacable mutación social que ha deparado la obligación de estar en movimiento y en permanente estado de actualización. El riesgo de marginalidad tecnológica incide en el proceso de socialización. La desconexión digital implica el borrado inmediato de una imagen que se reconstruye en la participación. El ciberespacio se ha convertido en un espectro de heterogéneas dimensiones para compartir, producir, difundir, experimentar o, simplemente, estar. Emerge proyectando

lacultura de la convergencia que altera la relación entre tecnologías, industrias, mercados, géneros y público, y que incide también en la forma de consumo de medios y en el modo de producción (JENKINS, 2008, p. 27). Henry Jenkins (2008, p. 14) explica la convergencia como el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, a la cooperación entre diversas industrias mediáticas y al comportamiento migratorio de las audiencias, dispuestas a ir a cualquier sitio en busca de experiencias deseadas de todo tipo. Las tácticas de apropiación popular son el rasgo identificativo de esa convergencia, de la cultura participativa y de la inteligencia colectiva (LÉVY, 1997) o de las multitudes inteligentes (RHEINGOLD, 2004).

Las redes y la digitalización han ido dibujando amplias opciones de información, incuantificables e inabarcables; pero, a pesar de esa dimensión intoxicadora, por sobrecarga y dificultades de discernimiento, el acceso a contenidos variados es cómodo, fácil y barato, por el momento. Esta sencillez de uso es inherente a los principios originarios y protocolos sobre los que se construyeron Internet y la WWW (World Wide Web). Las claves eran aspectos como la universalidad, la descentralización, un esquema sencillo y unas reglas comunes que fuesen aceptables para todo; un sistema que no podría dificultar los movimientos de los usuarios: "Cualquier nodo podría enlazar con cualquier otro nodo. Esto daría al sistema la flexibilidad necesaria, y sería la clave de un sistema universal" y todos esos nodos existirían juntos en el mismo espacio, el espacio de la información (BERNERS-LEE, 2000, p. 15-16-19-30). Las estructuras de la red de redes y de la Web partían de la importancia de la conexión. Una vez conseguido ese objetivo, la evolución y la propagación fue responsabilidad de los usuarios, en gran medida, que se adueñaron de los inventos e *intercrearon*:

La *intercreatividades* el proceso de hacer cosas o resolver problemas juntos. Si la *interactividad* no es sólo

sentarse pasivamente delante de una pantalla, entonces la *intercreatividad* no es sólo sentarse frente a algo "interactivo" (BERNERS-LEE, 2000, p. 11, cursivas en el original).

Evidentemente, industria y emprendedores contribuyeron también al desarrollo de ese espacio de información y aprovecharon el poder *intercreativo* de los internautas. El diseño de esos dos sistemas, perfectamente imbricados, ha posibilitado su incorporación en todos los ámbitos sociales, desde el económico al político, desde el educativo al cultural y el ocio, y, como no, a las formas de relación interpersonales, convirtiéndose en los ejes configuradores de la sociedad del conocimiento.

La transmisión del conocimiento depende básicamente de las instituciones educativas que son las encargadas de ofrecer los mecanismos para establecer significados y relaciones, para analizar, comparar, enjuiciar y crear objetos e ideas. Por ello se precisa la inclusión de instrumentos y métodos que potencien su necesaria vinculación con lo que sucede en su entorno. Y las universidades, que han aportado objetos e ideas, deben readaptarse y evolucionar, asumiendo aquellas mejoras que beneficien el papel que desempeñan en la organización social. Al fin y al cabo, la innovación no es sólo el fruto de la investigación, sino que engloba también la asimilación por parte de la institución de aquellas aportaciones que ya se aplican en otros campos de actividad, pero que su desarrollo práctico, en su ámbito de actuación, constituye una novedad (SALINAS, 2004, p. 5).

La incorporación, al plano docente de las tecnologías de la información y la comunicación, es un requerimiento necesario que significa adecuar las propias metodologías de enseñanza-aprendizaje para responder a las variaciones que pueden suponer un progreso en la experiencia de los estudiantes: "Las modalidades de formación apoyadas en las TIC llevan a nuevas concepciones del proceso de

enseñanza-aprendizaje que acentúan la implicación activa del alumno en el proceso de aprendizaje” (SALINAS, 2004, p. 3).

Para estimular el debate sobre los formatos posibles en la enseñanza del Periodismo *Online*, presentamos una experiencia del uso conjunto de wiki y blog para la creación de textos literarios hipertextuales en la asignatura optativa, "Seminario de Cuestiones Actuales", de cuarto curso de la Licenciatura de Periodismo, impartido en la Facultad de Ciencias da Comunicación de la Universidad de Santiago de Compostela, en los años 2007, 2008, 2009. A través de la descripción de esta actividad, realizada en las clases, se pretende exponer la relevancia de implementar esa tipología de recursos con el objetivo de buscar fórmulas de actuación docentes diferenciadas que signifiquen un cambio de actitud en la forma de comunicarse alumnos y profesores.

2 ALFABETIZACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Las herramientas informáticas inciden en los procesos informativos y en las pautas de comunicación convencionales. Abarcan las formas de selección, de tratamiento, de presentación y distribución de los contenidos, sean del tipo que sean. La WWW y el cúmulo de aplicaciones que se han ido creando, a lo largo de estos veinte años de existencia, reflejan una mutación sustancial por esa ya mencionada apropiación de los individuos y por esa inclusión en sus rutinas comunicativas. Las redes han introducido un espacio virtual de comunicación y relación del que forman parte los jóvenes, los universitarios, que deberían utilizarlas también como vehículos de trabajo colaborativo y, no sólo, individual: "El desarrollo de Internet y la clase de conocimiento producido por los muchos, participando, interactuando o colaborando, es la clase de material cognitivo que devolvería sentido al aula" (VERDÚ, 2010). La forma de estructurar

esa suerte de aprendizaje interactivo se apoyaría en la acción frente a la recepción, en la conversación y no en la devoción, añade Vicente Verdú.

Así el modelo tradicional exige un reajuste en la manera de distribuir y comunicar el conocimiento, flexibilizando y modificando la planificación didáctica. Entendida como una forma creativa de selección, organización y utilización de los recursos humanos y materiales, la innovación implica un proceso complejo que deriva del hecho de introducir cambios esenciales en los sistemas educativos con nuevas formas de comportamiento y una visión diferente del alumnado, una metamorfosis que conlleva un proceso de sistematización, formalización, seguimiento y evaluación (SALINAS, 2004, p. 4).

El espectáculo ciberespacial deslumbra con todo un conjunto de posibilidades, pero la inmersión docente para conseguir unos resultados pedagógicos crítico-reflexivos implica variaciones de actitud en los sujetos y en el contexto, obligando a investigar el diseño de criterios para la planificación de recursos, estrategias, técnicas, medios, contenidos y actividades que respondan a las mudanzas en el terreno de la formación. La dificultad estriba en aunar el uso de las tecnologías cuando los sujetos ya conocen las herramientas y las emplean en su vida diaria, y su implementación en el proceso educativo que exigirá adecuar y articular métodos, organización y objetivos atractivos que conduzcan a prácticas alternativas y novedosas dentro del contexto de la educación superior.

La presión, frente al cambiante universo tecnológico, puede implicar su adopción sin una evaluación pormenorizada de las funciones que deberían cumplir en esa senda hacia la adquisición de conocimiento. Hay experiencias de inclusión. El profesorado ha hecho esfuerzos para sintonizar y experimentar con esos instrumentos

digitales, en la mayoría de los casos, a título personal y, muchas veces, sin contar con un apoyo decidido de las propias instituciones.

La alfabetización informacional se contempla como la capacidad para entender y usar las herramientas tecnológicas con sentido crítico, pero también como la capacidad de acceder, valorar, crear y difundir información a través de las redes. Es decir, la labor alfabetizadora se encuadra en el manejo de los recursos digitales para localizar, evaluar y producir contenidos con los que poder responder adecuadamente a las necesidades y a la toma de decisiones. El enfoque aglutina un conocimiento práctico-técnico y una capacidad intelectual que permita buscar y cribar la información que sea eficaz para cumplir objetivos y obtener resultados:

Se requiere una alfabetización informacional con carácter funcional donde se imbriquen las habilidades de lecto-escritura con el resto de habilidades informacionales, la capacidad de aprender a aprender, el pensamiento crítico y el uso de estas aptitudes y capacidades para el fomento de la conciencia política y social y la reflexión crítica en pos del desarrollo micro y macro social en todos los sectores (MARTÍ LAHERA, 2007, p. 21-22).

66

El uso inteligente de las tecnologías digitales pasa por el dominio instrumental y por la adquisición de estrategias, técnicas y medios de búsqueda, análisis, selección y difusión de datos informativos para que el alumnado pueda transformar la información en conocimiento. Esta alfabetización es una imperiosa exigencia a la que debe enfrentarse la docencia universitaria ya que es un aprendizaje de competencias, conocimientos y valores que facilitan el acceso, uso y difusión de la información en todas sus formas (PINTO, 2004, 2011). Las destrezas y las habilidades digitales deberían implicar autonomía, responsabilidad y actitud crítica para identificar qué recurso se puede usar, en qué condiciones y para qué fin, así como sopesar con criterios de calidad el resultado final, su eficacia,

su reutilización y su contrastación. Los dispositivos, fijos y móviles inteligentes, con conexión a Internet y navegando por la WWW, ya 2.0, representan un escenario de variadas dimensiones educativas.

La innovación en los métodos de enseñanza-aprendizaje se convierte en una meta incuestionable en el ámbito de las ciencias de la comunicación. El periodismo es una de esas actividades que ha ido evolucionando conforme iban apareciendo sistemas y artefactos que facilitaron cambios en el diseño, en la velocidad de difusión y transmisión de contenidos o en la reducción de tiempos en los distintos cometidos. Las alteraciones del utillaje técnico han entrañado modificaciones en la manera de hacer periodismo, independientemente del sistema y soporte de comunicación. La construcción de la noticia ha estado asociada, de muchas maneras, al encuadre tecnológico, lo mismo que el trabajo con la información se imbuje de unos principios éticos que conviertan los mensajes en productos de calidad. Las herramientas ayudan, hacen más fácil los procesos; pero son los contenidos y su tratamiento lo que, en definitiva, marcará las diferencia entre los productores. Y el alumnado de las facultades deben experimentar con las redes al igual que aprenden el funcionamiento de la radio o del periódico.

El acercamiento al diseño de una web, la identificación de las características de los cibermedios y conocer los modelos de mensajes hipermedia, disponer de métodos eficaces para localizar datos, valorarlos y cribarlos según criterios de credibilidad y fiabilidad, comprender el funcionamiento de los sistemas de información y los distintos formatos de comunicación como el blog, el wiki o las diferentes tipologías de redes sociales, son actividades incorporables a la formación de los comunicadores. Su inserción significa crear nuevos objetos de aprendizaje, materiales que se adecuen al modelo ciberespacial y definir espacios en los que el alumno y profesor establezcan proyectos de aprendizaje comunes y desarrollen

procedimientos colaborativos e interactivos en los que todos asuman responsabilidades y potencien la visión crítica.

3 BLOGS Y WIKIS

Los formatos blogs y wikis surgieron en el espacio digital y, a lo largo de los años, fueron perfeccionados y se mudaron en un entorno para nuevas narrativas en la red. Y la educación puede aprovecharse de sus cualidades para trabajar con los alumnos las características de interactividad y colaboración colectivas.

El término weblog fue creado por Jonh Barger, en diciembre de 1997, para designar páginas que ofrecían un conjunto de enlaces comentados y recomendaciones con los que establecer redes de intercambio de información y divulgación. Son sitios web de fácil creación y de actualización, que en sus orígenes servían también como instrumentos de acceso a las páginas que iban apareciendo (PISCITELLI, 2005, p. 52). Web + log sería un archivo web para "mapear internet" (LOURENÇO, 2009, p. 11) que posibilitaría establecer vínculos con publicaciones semejantes, actualización constante y publicar de forma cronológica los textos (BLOOD, 2002).

Ese tipo de estructura permite la interacción, la comunicación, la práctica colaborativa y la producción de distintos contenidos.

[...] el weblog es una página web que se actualiza más que frecuentemente y está marcada por la personalidad de su autor, que le imprime su sello a través de la escritura. Cada una de las novedades y nuevas entradas se coloca arriba de todo, estructura que constituye su característica principal (PISCITELLI, 2005, p. 51).

De acuerdo con Lourenço (2009), la evolución del blog estaría asociada al desarrollo del Wiki por la posibilidad de que los materiales sean escritos por más de una persona, evidenciando una autoría compartida. Además, los wikis permiten la incorporación de

imágenes, fijas y en movimiento, gráficos, juegos, encuestas, y cualquier tipo de proceso interactivo. El concepto de wiki se describe como:

El término WikiWiki («*wiki wiki*» significa «rápido» en la lengua hawaiana) nombra una colección de páginas web de hipertexto, cada una de las cuales puede ser visitada y editada por cualquier cibernauta. Frecuentemente abreviado como *wiki*, se trata de una aplicación de informática colaborativa. Permite que los documentos web sean creados colectivamente usando un simple esquema de etiquetas y marcas, sin que exista una instancia jerárquica de aprobación antes de que sea publicado” (PISCITELLI, 2005, p. 86-87).

Wikipedia, la enciclopedia libre, es el ejemplo más popular y representativo de creación de páginas de forma comunitaria. Fue creada en enero 2001. Funciona a partir de la colaboración de voluntarios que producen el contenido bajo la supervisión de una comunidad de editores. En caso de duda sobre las aportaciones, cuando ocurre una “guerra de ediciones” entre los participantes que compiten en defensa de su entrada (post), se requiere la intervención de los administradores que protegen el artículo por un tiempo y después lo liberan. Se trata, en definitiva, de un proyecto colectivo, enmarcado en un sistema colaborativo, en el que miles de personas participan de forma espontánea en numerosos idiomas, pudiendo rectificar y editar lo que producen otros (PISCITELLI, 2005, p. 87).

Las estructuras de los blogs y wikis facilitan la distribución de contenidos y la escritura colaborativa, surgiendo, a la vez, como nuevos formatos narrativos y de creación de discursos interactivos, entre ellos la ficción hipertextual, entendida como

una ruptura o más bien una reelaboración de las formas tradicionales. Representa un cambio radical respecto a nuestra concepción de las formas de ficción que han florecido a través de la imprenta, al igual que de otras formas pertenecientes a otros medios distintos a la

escritura [...] ofrece al lector una nueva experiencia literaria en la cual puede compartir el control del texto con el autor (BOLTER, 2006, p. 245).

Jay David Bolter (2006, p. 245-246) explica que la ficción interactiva precisa de dos elementos esenciales que son los que la identifican como escritura electrónica: episodios (temas) y puntos decisivos (enlaces) entre episodios. Ese relato, configurado en torno al hipertexto, cuenta una historia y estructura una experiencia que se dilata en el tiempo como una serie de interacciones, en absoluto fija e inmutable, que atraviesan el espacio y el tiempo (YELLOWLEES; DOUGLAS, 2006, p. 224). También Núria Vouillamoz (2000, p. 103-104) señala que hablar de literatura electrónica es hacer referencia a la traducción a formato digital del discurso literario, desapareciendo lo impreso y estableciendo la comunicación con la obra a través de un ordenador. Para la autora, este traslado del papel a lo electrónico implica una reconfiguración tanto del texto como del producto literario, ya que se produce una transformación de códigos y la adaptación del discurso a una plataforma hipertextual, hipermedia e interactiva (VOUILLAMOZ, 2000, p. 104).

70

4 EL RELATO DE EXPERIENCIA

La experiencia que se presenta aquí, desarrollada en la asignatura optativa, "Seminario de Cuestiones Actuais", se caracteriza como un estudio de caso descriptivo, a través de un método de análisis de una experiencia concreta, que permite tener en cuenta el contexto donde se inserta el proyecto y los parámetros generales que lo definen. Desde una perspectiva instrumental, se analiza la actividad que se propone para identificar tanto la evolución como el resultado final. El objetivo es describir el programa de actuación durante tres años consecutivos y las funciones de las herramientas que se han utilizado.

La puesta en marcha del proyecto para trabajar en conjunto wikis y blogs partió de una idea de cambio, de desarrollo de una actividad alejada de una hipotética redacción y que permitiría la construcción de un relato hipermedia de ficción y de autoría múltiple. La narrativa hipertextual era una ruptura frente al modelo periodístico, la base de la carrera, y añadía actitudes de curiosidad, de expectación y de algunos interrogantes:

[...] el producto literario se abre a posibilidades de imaginación creativa en las que poder ensamblar elementos textuales y audiovisuales en una estructura discursiva de nodos entrelazados que diseñan múltiples vías de acceso y, en consecuencia, diferentes caminos de lectura. Estamos, pues, ante un nuevo espacio para la creación de la ficción literaria en el que la interacción del lector se convierte en un componente imprescindible de la experiencia (VOUILLAMOZ, 2000, p. 118).

71

En ese momento, las especificidades del trabajo se centraban en una narración novelada, en la organización de los participantes y, por supuesto, en una presencia continuada en la fabricación del texto. Este marco de actuación presentaba un amplio grado de apertura.

El enfoque metodológico se planteó bajo los principios de una tarea amplia que aportaba la capacidad de interactuar entre todos los miembros del grupo, alumnado y profesor, que fuera motivadora y con la que adquirir competencias, habilidades y destrezas para el trabajo en equipo, ya fuera presencial o no, para la puesta en común de planteamientos, subjetivos y objetivos, para argumentar la toma de decisiones, para adaptarse a ritmos de acción diferentes y para la construcción, desde la presencia activa en toda la evolución, de conocimiento. La tecnología era una herramienta que había que controlar, pero la integración y la dinamización del quehacer narrativo se dibujaban como ejes fundamentales. Crear, revisar lo creado e

investigar sobre los rasgos del relato digital y el paisaje Internet-Web conformaban las pautas generales del cometido.

El marco estratégico presentaba o quería presentar una confluencia entre las teorías constructivista y conectivista, basada en el aprendizaje individual, continuo, autónomo, compartido, conectado, informativo-comunicativo, actualizable y estableciendo una red cognitiva en la que cada nodo –alumno- fuera responsable del proyecto y del proceso.

La óptica desde el constructivismo considera la necesidad de un conocimiento descubierto, construido, practicado y validado por los alumnos, cuyo aprendizaje supone un esfuerzo activo. Es decir, simboliza la colaboración, la creación de situaciones que faciliten al alumnado un compromiso en la exploración de los proyectos y su colaboración activa (SALINAS; PÉREZ; DE BENITO, 2008, p. 12).

Mientras que el encuadre del conectivismo aportaba la idea de que había que incorporar los principios de redes para definir al mismo tiempo el conocimiento y el proceso de aprendizaje.

George Siemens (2008) define el conocimiento como un patrón propio de relaciones, mientras que el aprendizaje sería la creación de nuevas conexiones y patrones, pero también la habilidad de operar en torno a las redes y patrones ya existentes. Considera que hay que incluir la tecnología como parte de la distribución de conocimiento, ya que este reside en las conexiones de las que formamos parte - personas o fuente de información-. Se trataba de construir una historia, a través de unos formatos populares –wiki y blog, que acarreará colaboración y cooperación a lo largo del viaje, y que resultara también una experiencia divertida.

La fórmula se había puesto en marcha un año antes en la Universidad del País Vasco⁴. De esta experiencia se retomó la idea de

⁴ La idea se adaptó a partir de un proyecto de creación colectiva, multilingüe y no lineal, basado en la tecnología wiki, que había sido

narración ficcional y el formato wiki para su configuración. El elemento axial del proyecto fue la colaboración y la cooperación como modelo de aprendizaje interactivo que implicaría al alumnado, responsabilizándolo de la actividad, en su conjunto, y de su evolución. El profesor desempeñaba un papel de control de las respuestas de cada individuo frente a la tarea. Velaba por el cumplimiento de los objetivos de participación y de aportación al esquema de trabajo. Era un oteador de la implicación de cada actor en la elaboración del producto. El alumnado estableció las líneas básicas de actuación. Definió unos personajes, un escenario general y un planteamiento argumental abierto que permitiera descubrir distintas tramas de acuerdo con el desarrollo del relato. Estas premisas fueron el punto de partida en las tres experiencias puestas en marcha entre 2007 y 2009⁵. También en los tres casos se optó por la utilización del contendedor *Wikispaces* que facilitaba un sistema de publicación abierto, cómodo, instantáneo, modificable, en el que se podía incluir todo tipo de recursos –imágenes, vídeo, sonido, etcétera-, y cuya estructura facilitaba una gestión de los contenidos y de la participación ágiles, así como una creación, en este caso, literaria de varios autores y que no exigía ser un gran conocedor de su funcionamiento.

Las características inherentes a la estructura y funcionalidad de los wiki destacaba la posibilidad de constituir una comunidad de

desarrollado por alumnos de la facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Deusto, entre abril y de julio de 2006. Los pormenores y características del trabajo se pueden consultar en: CARRELO, Patricia Fernández; ISASI, Santiago Pérez. La Wikinovela: un proyecto de creación hipertextual, colectiva y multilingüe en internet. En *Cibersociedad.net* en: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=658&llengua=es>.

⁵ Ausencias (2007), en <http://ausencias.wikispaces.com/>. Rigormortis (2008), en <http://rigormortis.wikispaces.com/home> y La Corrala (2009), en <http://lacorrala.wikispaces.com/>.

usuarios que compartían intereses en torno a un asunto específico, crear un relato de ficción hipermedia. El apartado creativo, que implicaba del alumnado ingenio, imaginación, chispa, invención y fantasía, se complementaba con otro espacio, aquí ya más de información y en formato blog⁶, que iba a servir para realizar un seguimiento de la evolución del relato, de los cambios en y de personajes, de inclusión de nuevas tramas; es decir, de gestión del discurrir de la hipernovela, pero además se definió como un punto de reflexión sobre el universo digital. Las bitácoras (blogs), una de las primeras manifestaciones de la web 2.0, emergieron como un canal de participación y de comunicación que, en esta ocasión, fue el vehículo adecuado para puntualizar, interpretar y proponer:

Sirve como buscador, pues recomienda enlaces específicos, se parece al e-mail por el estilo informal que utiliza, se relaciona con los foros de opinión, ya que los lectores participan y comentan. Ofrece la posibilidad de crear textos, publicarlos y debatirlos con otras personas. Esta capacidad interactiva y participativa es, probablemente, la característica que diferencia esa modalidad de uso de la red de cualquier otra oferta virtual (GEMERC BARUJEL, 2005, p. 14).

74

De la simple conexión y publicación, que fueron las primeras experiencias, se pasó a la búsqueda de un intercambio de ideas y opiniones más activo. Esa riqueza de potencialidades caracteriza, sin lugar a dudas, al wiki.

Se trataba, a través del weblog, de documentarse, de investigar y de proponer contenidos que apoyaran su propia experiencia como creadores de ficción hipermedia. En esta estructura apuntaban materiales con los que debatir sobre hipertexto, hipermedia,

⁶ Durante los tres años, se utilizó la misma bitácora, aunque se fueron cambiando los nombres de los participantes, que recibió en nombre de Mundos Interactivos (2007, 2008 y 2009). Disponible en <http://mundosinteractivos.blogspot.com.es/>.

formatos, redes y/o aplicaciones. El alumnado indagaba en el ciberespacio sobre el ciberespacio, aunando conocimiento práctico y teórico. Así la creación de espacios discursivos-relacionales-comunicativos tenía el propósito de idear fórmulas para el uso de recursos de la web 2.0, fácilmente manejables y, más o menos, conocidos⁷, incorporarlos en el plano docente como herramientas de trabajo eficaces, pero también, junto a esa visión tecnológica, se aupaba el interés por comprender los entresijos del esfuerzo colaborativo en un ambiente informal, de los mecanismos y exigencias que se ponían en marcha para completar los objetivos comunes y como se desencadenaban los procesos de retroalimentación en el grupo.

Al mismo tiempo se constituyeron pequeños comités de redacción, integrados por cinco o seis alumnos, y se estableció un cronograma de actuación para que cada equipo revisara, semanalmente, las aportaciones realizadas. Durante tres días, se examinaba el wiki, período en el que se suspendía la actividad narradora. El cometido de estos grupos era el detectar incoherencias y contradicciones en la narración, como la resurrección de un personaje ya fallecido sin una adaptación congruente o que varios autores contaran las peripecias del mismo protagonista en escenarios totalmente diferentes. La búsqueda de cierto grado de cohesión se situaba, por lo tanto, en un plano general para que no se produjeran discordancias fácilmente identificables. Además repasaban los textos para evitar erratas, errores de construcción lingüística o ilegibilidades manifiestas. No se trataba de modificar el estilo, la expresividad o el uso de recursos del lenguaje de los autores. Eran estudiantes de Periodismo y disponían de las claves para elaborar un texto

⁷ Los blogs eran formatos usados por un importante número de alumnos que contaban con blogs personales. Sin embargo, el Wiki era una herramienta bastante más minoritaria que conocían muy pocas personas.

informativo inteligible, así que debían comprobar que había claridad argumental mínima y una redacción adaptada a unas esenciales normas. Los equipos usaban la bitácora para publicar las disfunciones localizadas para que cada responsable se hiciera cargo, posteriormente, de sus respectivas correcciones. Esto permitía debatir los fallos, cuando podrían alterar significados o invalidar líneas argumentales nuevas para, tras una exposición de argumentos, el colectivo adoptara o no la opinión de los correctores. El blog era el entorno apropiado también para proponer nuevas tramas, nuevos personajes, nuevos escenarios, modificaciones en la estructura narrativa a medida que el relato iba creciendo. Blog y wiki funcionaban, o esa era la pretensión, como vasos comunicantes.

Como un medio para asegurar que el conjunto de autores hacía un seguimiento de los fragmentos que iban conformando el relato, se les propuso la realización de itinerarios personales a través del maremágnum de entradas que crearon. Con esta tarea se pretendía, por un lado, que las intervenciones en el relato no fueran aisladas y desconectadas y, por otro, jugar con la perspectiva multidimensional del hipertexto, identificando distintos significados y evidenciando las lecturas multisequenciales del texto digital. Cada ruta elegida debía estar argumentada de tal forma que cada recorrido completara una historia. Con la otra propuesta, se les pedía una valoración crítica de la experiencia, de las dificultades que entrañó, cómo se enfrentaron al proyecto de laboratorio y qué conclusiones obtuvieron una vez finalizado el mismo.

Una de las cuestiones que dejaron entrever, en general, fue la complejidad de poner de acuerdo a un grupo numeroso de miembros, la dificultad de entender los pormenores del experimento, el cambio de registro desde la redacción de una noticia a la redacción de un contenido de ficción, el desconocimiento de las plataformas utilizadas y de las potencialidades del hipertexto, así como de los

inconvenientes de mantenerse al día frente a la producción y de los apuros de los comités para revisar las aportaciones semanales. Estos escollos, quizás, influyeron, por ese sobredimensionamiento, en que predomine el texto frente a otros lenguajes que configuran las inmensas perspectivas del hipertexto.

Era sencillo que aparecieran incómodas discordancias, de diferentes niveles de compromiso entre los miembros del grupo y de abandono de funciones. La complejidad de una narración de autores dispares y numerosos suponía dificultades de gestión del contenido y de los esfuerzos individuales. A pesar de que la experiencia podría fracasar por esos obstáculos que emergen, incluso, en pequeños equipos de trabajo, la intervención de los participantes se mantuvo y se perfiló con un cierto grado de satisfacción al dar vida a una criatura de múltiples cabezas. Claro que la presencia continuada del alumnado era el criterio básico de evaluación. Su calificación era consecuencia directa de mantenerse en activo, participando, colaborando y cooperando en ambas estructuras de comunicación, wiki y blog. La ausencia y/o el eludir determinados compromisos se penalizarían, una vez que el colectivo había aceptado las escasas reglas de actuación desde el primer momento.

La construcción de los tres relatos se asentó sobre los mismos criterios, consensuados como un marco general de interacción entre los miembros y de interactividad en los espacios de trabajo, combinándose el elemento presencial en las horas de clase, no obligatorio, y la intervención a distancia.

TABLA 1 – RESUMEN DE LA EXPERIENCIA

Fuente: Los autores

Formato	Título	Año	Nº alumnos	Nº Entradas (posts)	Idea general
Wiki	Ausencias	2007	25	450	Historia de tres personajes

					que buscaban su autor, sus protagonistas, sus escenarios en una navegación sin tregua entre sueños y realidades cruentas e incruentas.
Wiki	Rigor Mortis	2008	29	819	Proyecto experimental volcado para ofrecer historias de intriga, conflicto y tramas originales.
Wiki	La Corrala	2009	26	1223	Proyecto experimental en el que fueron desentrañados personajes, tramas, escenarios, historias, amores, odios, trampas y mucho más para el disfrute de los usuarios.
Blog	Mundos Interactivos	2007 2008 2009		2007 (187) 2008 (70) 2009 (327)	Debate sobre la narración interactiva, creación de relatos hipertextuales, posibilidades de construcción de tramas hipermedias e interactivas.

5 CONCLUSIONES

La innovación y otras formas de abordar el binomio enseñanza-aprendizaje suponen un cambio de registro en la metodología docente. La búsqueda de nuevas fórmulas para integrar la tecnología y las competencias cognitivas inauguran un claro proceso de readaptación para el profesorado y el alumnado que no siempre desembocan en los resultados deseados.

Las tres experiencias, con un mismo hilo conductor, determinaron un cambio de punto de vista global asumido por el grupo, pero con dificultades inherentes que se desprendían del enfoque, una idea diferente, y de ciertos escollos a la hora de utilizar los recursos disponibles. Aunque es cierto que los miembros de los equipos dominaron con celeridad las herramientas -wiki y blog-, se

presentaron pequeños conflictos con el funcionamiento de las mismas que dejaban entrever cierto desánimo, en ocasiones.

De hecho, al expresar sus reflexiones sobre los experimentos, uno de los aspectos más mencionados fue el inicial desconocimiento de ambos formatos, junto a la complejidad de mantener la conexión-comunicación entre todos los participantes de una manera continuada y responsable, y los inconvenientes de permanecer alerta frente al contenido que estaban creando, un contenido que podía llegar a ser incontrolable.

A pesar de ello, tanto el wiki como el blog demostraron que sirven como estructuras utilizables en cualquier circunstancia, siempre que los objetivos se definan con claridad. Pero también es cierto que el blog y el wiki están siendo barridos por las redes sociales como entornos de comunicación, ya que los universitarios están, ahora mismo, enganchados a esos sistemas y prefieren su uso frente a otros dispositivos. 

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AREA MOREIRA, Manuel. **Introducción a La Tecnología Educativa.** *Universidad de La Laguna.*

Disponible: <http://webpages.ull.es/users/manarea/publicaciones.html>.

Consultado: 12 de marzo de 2012.

BERNERS-LEE, Tim. Tejiendo la red. El inventor del World Wide Web nos descubre su origen. Siglo XXI. Madrid, 2000.

BOLTER, Jay David. **Ficción interactiva**, en VILARIÑO PICOS, M^a Teresa; ABUÍN GONZÁLEZ, Anxo: Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica. Arcos/Libros. Madrid, 2006, páginas 243-297.

CASALS CARRO, M^a Jesús. **La enseñanza del periodismo y las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.** *Estudios sobre el Mensaje Periodístico (EMP).* Universidad Complutense de Madrid, 2006. Disponible <http://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/ESMP0606110059A/12264>. Consultado: 12 de marzo de 2012.

FIDALGO, Ángel (2011). **La innovación docente y los estudiantes. La cuestión universitaria.** N^o 7, 2011.

Disponible: http://www.lacuestionuniversitaria.upm.es/web/grafica/articulos/imgs_boletin_7/pdfs/LCU-7-9.pdf Consultado: 10 de febrero de 2012.

GEWERC BARUJEL, Adriana. **El uso de weblogs en la docencia universitaria**, en *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa.*

Año I, n^o 4, 2005. Disponible: http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario_4_1.htm.

Consultado: 14 de marzo 2010]

JENKINS, Henry. **Convergence cultura.** Barcelona: Paidós, 2008.

LANDAW, George P. Hipertexto. **La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología.** Barcelona: Paidós, 1995.

LÉVY, Pierre. A Inteligência coletiva. Para uma antropologia do ciberespaço. Instituto Piaget. Lisboa, 1997.

LOURENÇO, Charles Jungles Nisz. **Uma reflexão teórica para compreender as mudanças do jornalismo com o uso de novas ferramentas tecnológicas.** Dissertação de Mestrado apresentada na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, 2009.

MARTÍ LAHERA, Yohannis. Alfabetización informacional. Buenos Aires: Alfagrama Ediciones, 2007.

PINTO MOLINA, María. **Alfabetización informativo-digital**. *E-COMS. Universidad de Granada.* 2011. Disponible: http://www.mariapinto.es/e-coms/alfa_infor.htm#alfa7. Consultado: 12 de mayo de 2011.

PISCITELLI, Alejandro. **Internet, la imprenta del siglo XXI**. Barcelona: Gedisa, 2005.

RHEINGOLD, Howard. **Multitudes inteligentes. La próxima revolución social**. Barcelona: Gedisa, 2004.

SALINAS, Jesús; PÉREZ, Adolfina; BENITO, Bárbara de. **Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red**. Madrid: Síntesis 2008.

SALINAS, Jesús. **Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria**. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). UOC, Vol. 1, nº 1, 2004. Disponible: <http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf>. Consultado: 15 de marzo de 2012.

SIEMENS, George y WELLER, Martin (2011). **La enseñanza superior y las promesas y los peligros de las redes sociales**. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). UOC, vol. 8, nº1, 2011. Disponible: <http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v8n1-globalizacion-e-internacionalizacion-de-la-educacion-superior/v8n1-siemens-weller>. Consultado: 1 de abril de 2012.

SIEMENS, George (2008). **New Structures of Learning, en Connectivism**. Disponible: <http://www.connectivism.ca/?m=200808>. Consultado: 9 de abril de 2011].

VERDÚ, Vicente. **Facebook y la posuniversidad**. Elpaís.com, 2010. Disponible: http://elpais.com/diario/2010/07/03/sociedad/1278108011_850215.html. Consultado: 9 de octubre de 2012]

VOUILLAMOZ, Núria. **Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica**. Barcelona: Paidós, 2000.

YELLOWLES DOUGLAS, Jane. La red intencional. En VILARIÑO PICOS, Ma Teresa; ABUÍN GONZÁLEZ, Anxo: **Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica**. Madrid: Arcos/Libros, p. 209-242, 2006.