

(*) **Lucas Fúrio Melara:** é Mestrando em Design pela Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho (FAAC/UNESP) - Campus de Bauru, onde se graduou em Design com ênfase em Gestão e Marketing Digital. Pesquisador em Design para o Desenvolvimento Social Sustentável e Indústria 4.0 - Com projetos como “Velhas Lembranças, Memórias de Vida” (PIBIC/CNPq) de Design Editorial no Setor 2.5 com Memória Oral como Produto para a Inovação Social, e de temas como economia criativa, redes e gameficação a partir da gestão do XIX Interdesigners - Encontro de Design de Bauru. Atualmente atua como Designer Chefe da LM&Companhia, Agência de Comunicação e Design focada em catalizar negócios para

impactarem positivamente a sociedade. **Mônica Moura:** é Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica, desenvolveu estudos pós-doutorais sobre Design Contemporâneo pela PUC-RJ (2012) e realizou estágio pós-doutoral na Universidade do Minho, Guimarães, Portugal (2016). Atua como designer, professora e pesquisadora. É Professora do Departamento de Design e orientadora de mestrado e doutorado no Programa de Pós-graduação em Design, FAAC/UNESP, Campus de Bauru e Coordenadora do Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino em Design Contemporâneo (LabDesign). É líder do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo (CNPq/UNESP).

Abriendo las plataformas de streaming a un ámbito académico audiovisual

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 305-307. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: febrero 2021
Versión final: diciembre 2021

Luz Rodriguez Collioud (*)

Resumen: En este proyecto se investigará la posibilidad de proponer la apertura de las plataformas de *streaming*, ya sea de video o audio, a las instituciones universitarias con asignaturas audiovisuales, ya que en su gran mayoría están enfocadas a un usuario individual, dejando de lado las posibilidades educativas y de trabajo en grupo que pueden surgir en el aula a través de su uso, creando una relación simbiótica entre las instituciones y las plataformas, y fomentando la cultura mediante los medios que serían reproducidos en éstas por los estudiantes.

Palabras clave: Plataforma virtual – Pedagogía – Tecnología – Cultura – Medios audiovisuales

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 307]

Introducción

Es casi imposible pensar en una asignatura audiovisual sin materiales que ver o escuchar. Ya sea dirección de cine, como edición de sonido, o mismo guión o producción musical, es importante la utilización y consumición de productos realizados previamente por figuras del rubro para ejemplificar o mismo enseñar ciertas técnicas o conceptos a los estudiantes de las carreras correspondientes. El docente puede trabajar con proyectos propios o de egresados de su cátedra, pero puede ser difícil conectar con el alumnado si se utilizan formatos, melodías, o narrativas que éstos desconocen.

Afortunadamente para los estudiantes, hoy en día hay incontables plataformas audiovisuales al alcance de todos, con enormes librerías de contenido y materiales que pueden ser útiles al momento de asignar proyectos, ilustrar consignas, compartir trabajos previos y, lo más importante, en la mayor parte de estas plataformas se encuentran medios audiovisuales de amplio conocimiento entre los estudiantes, beneficiándose así todos de la familiaridad. Sin embargo, dentro de la educación superior de asignaturas audiovisuales, estas plataformas no surgen frecuentemente dentro de las planificaciones docentes, ni

tampoco dentro de las encuestas de opinión estudiantiles, casi como si fueran invisibles o fuera imposible asociarlas con algo que no sea la recreación ociosa (o, como mucho, material para reproducir de fondo mientras se estudia, o para distraerse luego de un trabajo práctico teórico extenso). Las plataformas de *streaming* parecerían ser asociadas únicamente con el ocio.

Desarrollo

Esto podría surgir a través de la conexión que tienen los medios audiovisuales con la recreación, incluso dentro de las carreras universitarias que se basan en la creación de estos medios se les sugiere a los estudiantes que consuman audio y video como algo extracurricular, fuera del ámbito educativo, fuera de la necesidad de aprender pero sí de construir posibles enlaces que luego ayudarían a cementar los conceptos vistos en el aula.

Las plataformas de *streaming* están presentes en todos los formatos e idiomas, habilitadas tanto para creadores como para consumidores, y aún así la educación superior no se adhiere a ellas para estructurar sus asignaturas

audiovisuales, incluso cuando muchas universidades ya hayan tenido que adaptar sus cursadas a los entornos virtuales de aprendizaje online, que comparte muchas características con estas plataformas, al punto en que podría realizarse una integración nativa entre ellas.

Sin embargo, es importante destacar que las plataformas de *streaming* tienden a estar ampliamente diseñadas para consumo personal y no toman en cuenta los enormes potenciales que pueden surgir de la transformación parcial orientada al consumo académico, por lo que no debería sorprender que, si el *streaming* no toma en cuenta a la educación, la enseñanza haga lo mismo con estas plataformas, por más que una relación entre ellas podría ser simbiótica sin problema alguno.

Lo que esta relación contenciosa no estaría considerando sería a los mismísimos estudiantes, quienes son los que salen perjudicados. Ellos tienen en su poder plataformas individuales que les brindan un sinfín de materiales audiovisuales al alcance de sus computadoras, televisores, o dispositivos móviles, pero no pueden utilizarlos en clase junto a sus compañeros. Los estudiantes, también, tienen cursadas con ejemplos restringidos a lo que puedan encontrar los docentes, contenidos que desconocen o fallan en identificarse con ellos, o que simplemente no están a su alcance físico o económico, brindándoles una experiencia educativa limitada.

Es importante aprender acerca de las plataformas de *streaming* y sus aplicaciones a materias de medios audiovisuales para impulsar una dinámica que hasta el momento no se encuentra muy presente en el ámbito académico y que podría ser una herramienta beneficiosa no sólo para la institución universitaria y sus estudiantes, sino también para las plataformas, las cuales podrían expandir sus servicios y a cambio recibir usuarios dispuestos a dar *feedback*, cuyo uso del *streaming* los ayuda a crecer creativa y profesionalmente.

Dos tercios de la población entre 18 y 29 años tienden a compartir videos online con sus amigos, y a ver material juntos (Wilkinson en Grant y Meadows, 2009, p.120), por lo que el alcance es vital para el *streaming*. Los contenidos de las bibliotecas digitales de estas plataformas se adaptan progresivamente a audiencias selectas, o a la función de compartir en grupos.

Una construcción social puede trabajarse de maneras completamente distintas, reparando en diferentes cualidades y proyectos según la función que se le quiera dar a la tecnología. Eso no quiere decir que una herramienta digital deba tener un fin único, en muchos casos podría expandirse según las novedades del mercado y tendencias, pero la tecnología remite constantemente a la unión entre personas, al *social learning*.

Dentro de este panorama, quizás no debería ser sorpresa descubrir que los usuarios más jóvenes tienden a inclinarse por herramientas relacionadas a lo audiovisual, compartiendo imágenes, audio, y video de todas las maneras posibles. Es así como las tecnologías digitales viran usualmente a todas las oportunidades de conectar contenidos de imagen y sonido para poder conseguir una identificación dentro del público joven, que cada vez deja más de lado las herramientas basadas en texto y otras formas estáticas de transmisión (Yuan, 2017, p. 4).

Por supuesto que, si hablamos de tecnologías digitales dedicadas a los usuarios más jóvenes, no podría faltar la inclusión del panorama educativo dentro del progreso evolutivo de estas herramientas, principalmente creado por la necesidad de atraer a la juventud a plataformas que no sean únicamente para el ocio y distribución de material audiovisual, sino también para aprender mientras tanto.

La educación ha avanzado junto a la evolución tecnológica para integrar herramientas digitales de aprendizaje en la clase. El nivel inicial usa tablets con videos interactivos para ayudar a los más pequeños a aprender las formas y los colores, los docentes de nivel medio alientan la utilización de los teléfonos móviles como calculadoras y búsqueda de material de soporte, y la educación superior integró en los últimos años plataformas virtuales de aprendizaje que albergan todos los contenidos de la cursada.

Mediante la practicidad y comodidad de tener todo al alcance de la mano, las tecnologías digitales impulsarían a la educación a distancias antes impensadas, con aulas enteras pudiendo compartir contenidos, lecciones, y sugerencias entre sí, sin temer represalias de los docentes, y adquiriendo contenido de todas partes del mundo, abriendo las puertas del aula a posibilidades infinitas.

Un estudiante universitario, con rango etario que va de joven adulto a adulto mayor, ya conocería firmemente las plataformas de *streaming* a través de su día a día, estando ya registrado a algunas de ellas, o al menos teniendo algún familiar o amigo que las utilice. Dentro del área audiovisual, la desaparición gradual de materiales de video o audio físicos, así como CDs o DVDs, forzó a los estudiantes a migrar a alternativas digitales para encontrar aquello que busca. Asimismo, el docente de una cátedra audiovisual, encontrándose frente a la misma inconveniencia, tiene pocas alternativas legales para alcanzar el material que necesita para dictar su clase.

Conclusión

Por lo tanto, la aplicación de plataformas de *streaming* para su uso en asignaturas audiovisuales resolvería estas cuestiones, ya que el estudiante puede tomar esas plataformas que ya utiliza para el visionado del material educativo y la facilidad de acceso a éstas para consumir dicho material en los momentos que tenga disponibles, y el docente puede acercar lo que necesite a la clase sin requerir transportar archivos en dispositivos portátiles y sin requerir acceder a métodos ilegales para su descarga y reproducción.

Esto presentaría una ventaja aún mayor en la educación a distancia, debido a que el docente de asignaturas a distancia tiene pocas opciones para alcanzarle el material a un estudiante vía online. Referirle al estudiante un título específico, y en qué plataforma puede encontrarlo, agiliza el proceso de enseñanza y facilita el acceso a material legal dentro de todos los entornos virtuales de aprendizaje disponibles.

Sin embargo, es importante destacar que, si bien el entorno educativo estaría preparado para implementar plataformas de *streaming* audiovisuales, serían éstas las que no ofrecen los recursos necesarios para su hibridación exitosa.

Plataformas con largas bibliotecas de video, así como *Netflix* y *Amazon Prime Video*, no presentan herramientas de visionado grupal ni de *embedding* de sus reproductores (importante en el caso de los entornos virtuales de aprendizaje). Un docente tendría que conectarse a su cuenta personal para mostrar una película a la clase en lugar de que, por ejemplo, pudiese entrar a una cuenta educativa especial a través de un convenio entre la plataforma y la institución.

A su vez, plataformas de audio como *Spotify* o *Pandora* presentan, como mucho, opciones de suscripción familiar y descuentos de grupo, pero sus interfaces de usuario no están configuradas para uso grupal y, en casos específicos, presentan prohibiciones en casos de usuarios múltiples conectados a una cuenta, lo que deshabilitaría la opción de tener a toda una clase conectada a través de un único *login* institucional.

Esta falta de adaptación educativa que parecería haber en las plataformas de *streaming* audiovisuales sería una falta relevante de pensamiento a futuro por parte de las empresas que las manejan. Un estudiante universitario puede o no tener el capital requerido para una suscripción mensual a estos servicios, así como el docente, pero un alcance inicialmente educativo serviría de *modo de prueba* para todos aquellos que no tengan una suscripción actual a la plataforma.

También existiría la posibilidad de adaptar los usos y alcances que tuviese la plataforma dentro de una opción educativa. El docente podría tener un usuario que establezca reglas para los sub-usuarios (en este caso los estudiantes) para que éstos únicamente puedan acceder a contenidos especificados por el docente y no realizar un uso desmedido de toda la biblioteca y ancho de banda de la plataforma. Si el estudiante, durante las vacaciones o tras graduarse, quisiera tener la opción de utilizar todo el servicio, puede suscribirse con los planes disponibles. Con las infinitas posibilidades digitales que el mundo de hoy conlleva, y las necesidades educativas de los estudiantes contemporáneos, será cuestión de esperar a que los servicios se adapten a éstas, y le abran las puertas al mundo audiovisual a todos aquellos que busquen aprender y crecer culturalmente.

Referencias bibliográficas

- Aranda, D., Creus, A., Sánchez-Navarro, J. (2014). *Educación, medios digitales y cultura de la participación*. España: Ed. UOC.
- Collins, A., Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. EE.UU: Teachers College Press.
- Del Pino, C; Aguado, E. (2012). *Internet, Televisión y Convergencia: nuevas pantallas y plataformas de contenido audiovisual en la era digital. El caso del mercado audiovisual online en España*. España: Observatorio.
- Grant, A; Meadows, J. (2009). *Communication Technology Update and Fundamentals 11th Edition*. EE.UU: Taylor & Francis.
- Hartsell, T., Yuen, S. (2006). *Video Streaming in Online Learning*. EE.UU: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Jacobs, J. (2015). *Disrupting the Education Monopoly: A conversation with Reed Hastings*. EE.UU: Education Now.

Mainhart, R., Gerraughty, J., Anderson, K. (2004). *Streaming Media Seminar-Effective Development and Distribution of Streaming Multimedia in Education*. EE.UU: Association of Small Computer Users in Education (ASCUE).

Onita, M., Bucos, M., Ermalai, I., Petan, S., Toma, C. (2007). *Streaming Technologies in Education and Entertainment Environment*. Rumania: The 3rd International Scientific Conference for E-Learning and Software for Education.

Parfenovics, R., Fletcher, M. (2004). *Streaming media for higher education: Signs of settling*. EE.UU: ASCILITE.

Rivas, A. (2019). ¿Quién controla el futuro de la educación? Argentina: Siglo XXI.

Roberts-Mahoney, H., Means, A., Garrison, M. (2016). *Netflixing human capital development: Personalized learning technology and the corporatization of K-12 education*. EE.UU: Journal of Education Policy.

Selwyn, N. (2016). *Is Technology Good for Education?* Reino Unido: Polity Press.

“Streaming”. (s/f). En *Diccionario Cambridge online*. Recuperado de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/streaming>

Tossell, C., Kortum, P., Shepard, C., Rahmati, A., Zhong, L. (2014) *You can lead a horse to water but you cannot make him learn: Smartphone use in higher education*. Reino Unido: British Educational Research Association.

Wankel, C., Sibley Law, J. (2011). *Streaming Media Delivery in Higher Education: Methods and Outcomes*. EE.UU: IGI Global.

Yuan, B. (2017). *The development and research of video on demand system based on Streaming Media Technology*. EE.UU: Atlantis Press.

Abstract: This project will investigate the possibility of opening streaming platforms, video or audio, to university institutions with audiovisual subjects, since the vast majority of these platforms are focused on an individual user, leaving aside the educational and group work possibilities that can arise in the classroom through its use, creating a symbiotic relationship between institutions and platforms, and promoting culture through media.

Key words: Virtual platform - Pedagogy - Technology - Culture - Audiovisual media

Resumo: Este projeto investigará a possibilidade de propor a abertura de plataformas de streaming, de vídeo ou áudio, para instituições universitárias com temas audiovisuais, uma vez que a grande maioria está focada em um usuário individual, deixando de lado as possibilidades trabalhos educacionais e em grupo que possam surgir na sala de aula através do seu uso, criando uma relação simbiótica entre instituições e plataformas e promovendo a cultura através da mídia que seria reproduzida neles pelos alunos.

Palavras-chave: Plataforma virtual - Pedagogia - Tecnologia - Cultura - Mídia audiovisual

(*) Luz Rodríguez Collioud: Licenciada en Dirección Cinematográfica (Universidad de Palermo), docente, guionista, y escritora de ficción. Interés en temas relacionados al discurso cinematográfico, su aplicación en ambientes pedagógicos, e incidencia en las tendencias socioculturales posmodernas.