



## LOS MEDIOS INTERACTIVOS, DIFERENCIAS ENTRE INTERACCIÓN E INTERACTIVIDAD.

Por Andrés Chiappe Laverde

Una de las formas más comunes de definir los medios interactivos se aborda desde la comprensión de sus componentes, es decir, por un lado, desde la complejidad de los medios y por el otro desde las distinciones propias de la interactividad.

El término "interactivo" conlleva la comprensión de dos términos íntimamente relacionados, sobre los cuales valdría la pena hacer una diferenciación: "interacción" e "interactividad". Algunos autores como Montero (1995), entienden el concepto de interacción como una relación directa y la interactividad como una relación mediada. Permítanme en este momento ser crítico en cuanto a esta diferenciación y opinar al respecto. Si se entiende tanto interacción como interactividad como procesos comunicativos en donde se evidencia y expresa una relación entre los actores de dicho proceso, no es posible entenderlo ajeno al concepto de mediación.

Para ser más preciso, no existe proceso comunicativo sin la existencia de un medio que permita dicho proceso. La "relación directa" que se menciona en muchas oportunidades no es más que un proceso comunicativo mediado por elementos físicos comunes. Cuando dos personas se comunican verbalmente es el aire el que actúa como medio de difusión de las ondas sonoras que permiten que, por ejemplo, una de ellas, salude y la otra conteste. El aire se cambia por un papel en el correo, por pulsos eléctricos u ondas en el teléfono o por bytes en un correo electrónico. Desde esta perspectiva no aplica la diferenciación de "directa" o "mediada", ya que siempre esta presente la existencia de un medio.

Yo propongo una diferenciación más direccionada hacia las particularidades de los actores en el proceso comunicativo interactivo. De esta forma el concepto de interacción aplicaría a las relaciones que se presentan entre personas e interactividad a las relaciones entre personas y sistemas. Un ejemplo de lo anterior serían los procesos comunicativos entre personas a través de un Chat. ¿Interacción o Interactividad? Desde la definición anterior sería interacción, ya que el proceso comunicativo se realiza entre personas. El sistema en este caso es el medio que permite dicha interacción. Un ejemplo de interactividad lo podemos encontrar en un cd para el aprendizaje de un idioma, en el cual es el disco, mediante todo un proceso de programación, que le permite al usuario elegir entre una variedad de opciones, avanzar, volver atrás, introducir una cierta información y recibir una respuesta, acceder a ejemplos y correcciones, brindadas por el sistema. En ningún momento existió la presencia de otra persona para generar el proceso interactivo.

La diferenciación expuesta es entonces una evolución de lo que Prendes y Munuera, (1997) mencionan como Interactividad cognitiva, como "Interacción entre personas, aquella que permite el medio con otros individuos (el medio tecnológico como instrumento de comunicación entre usuarios), e Interactividad instrumental (o técnica), como referida a la relación entre el propio medio y el usuario del mismo."

Para reforzar este tema ofrecemos otra definición de Interactividad, expuesta por Salinas (1993), "La interactividad se concibe, entonces, como la relación subjetiva que se establece entre una persona y el producto que le es presentado a través de un proceso de diálogo".

Tipos de interacción e interactividad



El mismo Montero (1995) expone una tipología interesante en cuanto al concepto de interacción que aborda elementos como el tiempo y la percepción de la misma interacción; en este sentido define las siguientes tipologías:

En cuanto al factor tiempo:

- “Inmediata.- Tiene lugar en tiempo real, es decir en el mismo momento en que se produce la emisión del mensaje. Ej.: conversación telefónica, encuentro presencial, teleconferencia asistida por ordenador o videoconferencia.
- Diferida.- No se produce en tiempo real, es decir, la emisión del mensaje y la recepción de la respuesta con el que se efectúa la retroalimentación se lleva a cabo en tiempos distintos. Ej.: correspondencia y correo electrónico.”

Y en cuanto a la percepción de la interacción:

- “Real o auténtica.- Constituye una realidad objetiva.
- Virtual.- No constituye una realidad objetiva sino sólo posible, se interactúa con lo imaginario. Ej.: videodisco interactivo o CD-ROM. ”

José F. Silvio<sup>1</sup> propone una clasificación basada en el propósito de la interactividad, así:

“**Interactividad informativa**, mediante la cual los sujetos pueden obtener la información que requieren para el desarrollo de sus actividades universitarias;

**Interactividad consultiva**, que permite a los académicos acceder a informaciones contenidas en bases de datos;

**Interactividad comunicacional**, que facilita que profesores, investigadores y estudiantes acceder a espacios de comunicación en tiempo real (comunicación sincrónica) o en tiempo diferido (comunicación asincrónica), para participar en diversos procesos de enseñanza-aprendizaje, y

**Interactividad transaccional**, mediante la cual se permite a las personas y a los grupos realizar operaciones diversas a través del sitio Web, tales como inscribirse, adquirir libros y documentos, participar en procesos de enseñanza-aprendizaje, en cursos y conferencias así como en otros tipos de actividades.”

De entrada se podría inferir que la interactividad informativa y la consultiva tratan el mismo tema y se podrían considerar bajo una única categoría “informativa” ya que el acceso a contenidos en bases de datos puede ser considerado como un proceso de obtención de información. Ya sea que esta información esté almacenada en bases de datos o esté en Internet o en cualquier otro medio, la acción es la misma y la intención que subyace a su búsqueda también lo es: la utilización de esta información como soporte al desarrollo de alguna actividad.

Marta González Arechavaleta<sup>2</sup> expone en su documento “Cómo Desarrollar Contenidos para la Formación On Line Basados en Objetos de Aprendizaje” una

---

<sup>1</sup><http://facom.udp.cl/CEM/TDC/estudios/univint/univvirtual.htm>

<sup>2</sup> [http://spdece.uah.es/papers/GonzalezArechabaleta\\_Final.pdf](http://spdece.uah.es/papers/GonzalezArechabaleta_Final.pdf)



tipología interesante de interactividad, basada en la naturaleza de la relación que el alumno presenta frente al sistema o "recurso de aprendizaje" y en la direccionalidad del proceso comunicativo.

De esta forma propone la interacción:

- "- ACTIVA: El alumno interactúa enviando datos a un recurso (ej: test o ejercicios).
- EXPOSITIVA: El recurso es el que envía información al alumno (ej: exposición de un determinado tema)
- MIXTA: Combinación de las dos anteriores."

Tipos de interacción e interactividad hay muchos, como ya hemos visto anteriormente en este documento, sin embargo, con base en la diferenciación de los conceptos anteriormente enunciados, se puede proponer otra tipología de interacción que aborde el componente comunicativo en función del número de personas involucradas en dicho proceso. De esta forma la interacción se puede presentar de uno a uno, de uno a varios, de varios a uno y de varios a varios.

Por otra parte, con respecto a la interactividad, podemos proponer una tipología en función del impacto que tenga la interactividad en el sistema que la soporta.

De esta forma puede haber una interactividad "de uso", en la cual el usuario se relaciona con el sistema a través de una serie de opciones preterminadas que le permiten acceder a sus diferentes recursos sin que el uso de los mismos genere mayor cambio en el sistema. Por el contrario, un tipo de interactividad "de impacto", permitiría que las decisiones que tome el usuario puedan ocasionar cambios en el sistema que lo soporta. Por ejemplo, se presentaría interactividad "de impacto" cuando un usuario, al entrar a un cuento interactivo pueda determinar según sus decisiones, el transcurrir de la historia, o su final.

La interacción "simbiótica" por otra parte supondría una relación entre usuario y sistema de forma tal que el resultado de los procesos de intercambio de información genere un mejoramiento incremental (a manera de mutuo beneficio) en las condiciones iniciales tanto del usuario como del sistema. En otras palabras, tanto el sistema como el usuario crecen en la medida en que se presenten procesos de interacción de esta naturaleza. Un ejemplo de este tipo de interacción podría ser un sistema experto, un "sistema inteligente" con propósitos educativos, el cual se actualiza cada vez que interactúa con el usuario, incorporando nueva información a su sistema que le permita posteriormente adaptar sus respuestas a nuevas situaciones o usuarios. Por otra parte este proceso para el usuario resultaría en la incorporación de nuevos aprendizajes, los cuales evidencian la relación de mutuo beneficio y completan el ciclo simbiótico. "Interactividad mutualista"

Ejemplos de interacción son:

- [Neutralismo](#) (carece de interacciones)
- [Mutualismo](#) (la relación no es obligatoria o bien es temporal, entre dos poblaciones que se benefician mutuamente)
- [Simbiosis](#) (la relación es obligatoria entre las dos poblaciones y beneficia a las mismas)
- [Amensalismo](#) (asociación que es perjudicial para una de las especies y neutral para otra)



- Comensalismo (asociación en la que un organismo se ve beneficiado y el otro organismo no se ve ni beneficiado ni perjudicado)
- Competición (asociación entre dos especies en las que ambas necesitan algún factor medioambiental limitado para crecer y deben compartir el recurso limitante del crecimiento)
- Depredación (interacción entre organismos en que un organismo captura y se alimenta de otro organismo. El predador normalmente, es más grande que la presa)
- Parasitismo (interacción entre organismos en el cual uno se beneficia y otro es perjudicado. El parásito normalmente suele ser más pequeño que el huésped).

Tomado de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Interacci%C3%B3n\\_biol%C3%B3gica](http://es.wikipedia.org/wiki/Interacci%C3%B3n_biol%C3%B3gica)

Los medios interactivos.

El siguiente cuadro describe a muy grandes rasgos la evolución de los medios de comunicación y el tipo de interacción o interactividad que genera su aplicación.

MEDIO	INTERACCIÓN	INTERACTIVIDAD
Señas y Dialogo	Uno a uno o uno a varios	No aplica
Pintura y Cartas	Uno a uno	No aplica
Telegrama	Uno a uno	No aplica
impresos	Uno a varios	No aplica
Teléfono	Uno a uno	De uso
Radio	Uno a varios	De uso
Cine	Uno a varios	No aplica
Televisión	Uno a varios	De uso
Internet	Uno a uno, uno a varios, varios a uno y varios a varios.	De uso y de impacto

A la luz de esta rápida revisión del desarrollo de los medios de comunicación se puede advertir que su evolución acentúa las posibilidades de interacción entre sus usuarios y el nivel de complejidad en términos de interactividad.

En este orden de ideas es posible formular que los medios interactivos pueden ser considerados como el resultado de la integración paulatina y permanente, cada vez a niveles más altos, de la evolución de los medios de comunicación y de la informática.

En la medida en que los medios van evolucionando tecnológicamente y la informática logra encontrar escenarios de aplicación, estos medios van adquiriendo mayor capacidad para establecer escenarios de comunicación "a la medida" del número de usuarios y de sus necesidades de interacción y van permitiendo la implementación de mejores posibilidades de interactividad.

Un medio como Internet, permite por ejemplo que a través del correo electrónico exista interacción uno a uno, a través de una publicación digital pueda haber interacción uno a varios, mediante un ejercicio académico por videoconferencia tener interacción varios a uno, o mediante un foro de discusión poder generar un



debate teñido de interacción varios a varios. De igual manera, en la medida en que la comunicación empieza a ser mediada por aparatos que el mismo usuario puede manejar, se presenta la posibilidad de desarrollar relaciones de interactividad con ellos.

- PRENDES ESPINOSA, M.P. y MUNUERA GINER, F. (1997): *Medios y recursos en educación especial*. Murcia: Diego Marín.
- MONTERO MONTERO, P. (1995): Interactividad versus retroactividad. *RED*, (12), pp.10-18.
- SALINAS, J. (1.993): Interacción, medios interactivos y vídeo interactivo. Enseñanza, 10-11, Pág. 137-148. **RED: Revista de Educación a Distancia**, 1.994