

## **ENCUENTRO METAMEDIA VIRTUAL INTERACTIVO** **CONVERGENCIAS Y DIVERGENCIAS EN LAS INDUSTRIAS** **CREATIVAS EDUCATIVAS: DOS DÉCADAS DE REFLEXIÓN**

A la memoria de **Enrique Bustamante Ramírez (1949 - 2021)**

Con el fin de proponer análisis e iniciativas de intervención sobre las industrias educativas creativas en Iberoamérica se invita a todas las personas e instituciones públicas, privadas, no gubernamentales y organismos u organizaciones internacionales interesadas en participar en el primer [Encuentro Virtual Metamedia<sup>1</sup> Interactivo](#) dedicado a las *Convergencias y Divergencias en las Industrias Creativas Educativas: Dos Décadas de Reflexión*.

Organizado por la *Red Internacional de Investigación en Educación en Línea* (RIIEL) del *Espacio Común de la Educación Superior en Línea* (ECESELI) de la *Unión de Universidades de América Latina y El Caribe* (UDUAL) y *Le Monde Diplomatique en español*, este Encuentro Virtual Metamedia Interactivo iniciará sus actividades en el mes de **noviembre de 2021** con la participación en línea en vivo o directo de diferentes expertos académicos internacionales y a partir de dos ejes de actuación centrados en:

- A. El desarrollo de un **micrositio Web** o **Web blog (bitácora electrónica)** con el fin de brindar y dar seguimiento en línea del Encuentro y de la documentación multimedia de referencia que se recopile sobre las *industrias creativas educativas*, ya sean publicaciones aportadas por los organizadores y ponentes, o bien por los participantes a partir de sus propuestas de análisis e intervención sobre los temas de debate que se generen, y cuyos textos, audios y videos se ofrecerán en línea permitan tener un amplio conocimiento interactivo compartido.
- B. La realización a las 10 horas México / 17 Horas España-Francia de dos **TeleForos interactivos** dedicados a las *Industrias Creativas*:
  1. **Economía y Cultura** (10 de noviembre de 2021).
  2. **Educación y Formación** (24 de noviembre de 2021).

---

<sup>1</sup> Más allá de las nuevas relaciones comunicativas que se dan entre el uso social y apropiación personal y profesional de las actuales TIC Digitales o los nuevos medios, la *metamedio* es un concepto que denomina todo soporte comunicativo compuesto e interconectado por otros medios comunicativos con contenidos ya existentes; y donde, por ejemplo, un espacio web en internet se nutre de la información que ya existe en otros sitios web y redes sociales, cuyos contenidos también se pueden alimentar de otros lugares web. De ahí que hacer la curación de contenidos ya existentes, es fundamental para garantizar el rigor y pertinencia de la calidad cognitiva dada la sobreinformación y las falsas noticias que abundan en los distintos escenarios mediáticos.

Su objetivo es el intercambio de informaciones, conocimientos, experiencias y soluciones prácticas e innovadoras sobre las industrias creativas educativas y su democratización ante los retos y desarrollos tecnológicos que enfrentan en la era digital. La participación podrá ser individual, institucional y colectiva a partir de los siguientes posibles **ejes temáticos** del Encuentro Virtual Metamedia Interactivo:

- a. *Industrias creativas educativas y culturales del siglo XXI* (establecer diferentes posturas y experiencias acerca del valor educativo y cultural como punto de partida para su conocimiento crítico).
- b. *Experiencias significativas de industrias creativas educativas en el mundo, y especialmente, en Iberoamérica.*
- c. *Aprovechamiento o reutilización creativa de recursos educativos digitales a través de las nuevas aplicaciones y desarrollos tecnológicos* (identificando experiencias y casos de éxito surgidos en el ámbito educativo).
- d. *Investigación y documentación sobre las industrias creativas educativas* (publicaciones, informes e informaciones periodísticas, estadísticas y metadatos disponibles en red con taxonomías, tesauros y ontologías).
- e. *La transformación digital de la educación frente a las industrias creativas educativas* (reconocer los diferentes estándares, criterios y políticas públicas planteadas por organismos educativos y organizaciones internacionales).
- f. *El papel de la gestión del conocimiento y de sus recursos y contenidos en las industrias creativas educativas* (experiencias en el uso de los gestores de contenidos MAM/media assets managements).
- g. *Del cómo no al cómo sí en las industrias creativas educativas: lo legal ante lo creativo* (citar soluciones políticas - jurídicas para su desarrollo).