

**CULTURA MEDIÁTICA Y EDUCACIÓN: LA AUDIOVISUALIDAD EN LA NUEVA ECOLOGÍA DE LOS MEDIOS**

LA AUDIOVISUALIDAD EN LA NUEVA ECOLOGÍA DE LOS MEDIOS

AUTORES: Rogert Gómez Ocano<sup>1</sup>Mercedes Elizabeth Jodar Velázquez<sup>2</sup>DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [rogertgo@ult.edu.cu](mailto:rogertgo@ult.edu.cu)

Fecha de recepción: 26-10-2019

Fecha de aceptación: 30-10-2019

## RESUMEN

En el contexto actual de las nuevas tecnologías de la información, el internet y las redes sociales han sobrevenido un cambio sustantivo en el orden social y cultural. Estas facilitan cada vez más el consumo de audiovisuales restándole protagonismo a los medios masivos tradicionales. Desde la teoría se tienen en cuenta los postulados de Joan Ferrés y Carlos Scolari. No se pueden ignorar los mecanismos mediante los que las pantallas ejercen su influencia en el sistema educacional moderno. La transformación del análisis crítico en actitud crítica solo es posible mediante la potencialidad movilizadora de las emociones.

## PALABRAS CLAVE

Aprendizaje, Comunicación audiovisual, Emoción, Herramienta educativa, Seducción.

**MEDIA CULTURE AND EDUCATION: AUDIOVISUALITY IN THE NEW ECOLOGY OF THE MEDIA**

## ABSTRACT

In the current context of new technologies, Internet and social networks, there has been a substantial change in the social and cultural order. The technologies increasingly facilitate the consumption of audiovisuals, reducing the role of the traditional mass media. From the theory, the postulates of Joan Ferrés and Carlos Scolari are taken into account. The mechanisms by which the screens exert their influence in the modern educational system cannot be ignored. The transformation of critical analysis into a critical attitude is only possible through the mobilizing potentiality of emotions.

## KEYWORDS

Learning, audiovisual communication, Emotion, Educational tool, Seduction.

---

<sup>1</sup> Licenciado en Estudios Socioculturales. Profesor instructor. Profesor de Audiovisual Cubano y Fundamentos y Teorías del Desarrollo de la carrera Gestión Sociocultural para el Desarrollo. Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas. Universidad de Las Tunas. Cuba.

<sup>2</sup> Licenciada en Historia del Arte. Máster en Desarrollo Cultural Comunitario. Profesora auxiliar. Imparte Promoción Sociocultural Política Cultural e identidad cultural y Programas de Desarrollo Cultural en la carrera Gestión Sociocultural para el Desarrollo. Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas. Universidad de Las Tunas. Cuba.

## INTRODUCCIÓN

El siglo XXI es considerado una época de cambios y las épocas de cambios son propicias a la confusión. La irrupción de lo nuevo puede provocar actitudes de adhesión incondicional o, por el contrario, de recelo, reticencia o rechazo frontal. La llegada del internet, por ejemplo, como todo nuevo medio de comunicación, se vio rodeada de detractores y defensores. Al igual que ocurrió con la llegada de la televisión.

Indudablemente las nuevas tecnologías producen cambios que repercuten en los individuos y la sociedad y, por supuesto, se ven reflejados en el ámbito escolar. Opiniones a favor o en contra, la realidad es que, tarde o temprano, la tecnología se impone y cada vez es más palpable el término "aldea global", acuñado por el sociólogo canadiense Marshall McLuhan.

El primer siglo del III milenio (s XXI) está marcado por la multiplicidad de pantallas y el acceso inmediato a la información. Tomando como partida las ideas de Martín-Barbero hemos pasado de una sociedad donde la educación estaba ligada a un sistema institucionalizado, delimitado por reglas, medios y lenguajes específicos para la gestión del conocimiento a un nuevo universo interactivo donde la educación ya no se circunscribe a lugares y momentos delimitados. (1996, p. 18)

Acceso a la tecnología se traduce en acceso a la información. El nuevo milenio trajo consigo el fin del dominio tradicional de los *mass-media* ante el empuje de los *social-media* y las posibilidades que brinda la integración de las tecnologías modernas. "La educación estalla de diversas maneras y sale de los recintos clásicos para llevarse a cabo en cualquier momento y en cualquier lugar, pero significativamente y cada vez más alrededor de las pantallas." (Orozco-Gomez, 2004). El discurso audiovisual ya no puede verse separado del internet y las redes sociales. La tecnología avanza, modificando e imponiendo nuevos paradigmas.

La aparición de las nuevas tecnologías suscita siempre posturas antagónicas. Uno de los aspectos más controvertidos es la influencia de los medios en las generaciones más jóvenes. Los estudios sobre el tema abundan principalmente en referencia al uso de los denominados *mass-media* (cine, radio y televisión), y el consumo de contenidos enfocado al mercado. Estas investigaciones han estado asociadas a concepciones psicológicas nacidas en el propio siglo XX. Pero solo para finales del siglo fueron posibles estudios profundos sobre el funcionamiento del cerebro. Aun así, su aplicación a la cotidianidad continúa adherido a tendencias de consumo.

Por naturaleza los medios electrónicos son ambivalentes: son un negocio y una industria, también un servicio público y un medio de expresión. Las noticias, informaciones, opiniones e ideas son mercancías producto de los medios, pero también bienes sociales y simbólicos que se entretajan en el perfil de la sociedad y su cultura. La tecnología ya forma parte de la vida íntima de las personas, transformando su comportamiento sicosocial y sus patrones de consumo.

En las concepciones referentes a las tecnologías abundan estudios sobre el cambio social y tecnológico, la brecha digital, la alfabetización mediática o las competencias digitales. Impulsados por las transformaciones culturales y sociales y la influencia que estas han tenido en determinados aspectos educativos (Ferrés & Piscitelli, 2011) (Cobo, 2009)

La cultura surge como producto humano, que se construye en la vida social comunitaria, se produce, se transmite y se preserva (Macías, 2014, p. 27). Para Núñez Jover la cultura es un “proceso de asimilación, producción, difusión y asentamiento de ideas y valores en que se funda la sociedad; es el conjunto de representaciones colectivas; creencias, usos del lenguaje, difusión de tradiciones y estilos de pensamiento que articulan en la conciencia social, es el ámbito en que se producen y reproducen nuestras formas de vida, nuestra ideología, vista así la cultura es un mecanismo de regulación social.”

El mismo autor plantea que las tecnologías en su conjunto traen consigo nuevas formas de pensar, de ser, modificando nuestros modos de vida, desde la información, la comunicación, la producción y la reproducción. Macías coincide al definir la cultura como: “conjunto de realizaciones humanas que han trascendido en el tiempo y que le permiten al hombre; reproducir y crear nuevos conocimientos y valores para la transformación de su medio social y natural. La Cultura expresa en su proceso dinámico, de creación y difusión, una visión del mundo que encierra un compromiso socio histórico y un basamento político ideológico concreto.” (p. 34)

La similitud de estas definiciones con las posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, definen este nuevo universo y su estrecha relación con el ambiente social que lo ha creado y lo mantiene vivo. Es por ello que nuestras mentes se sienten cómodas con la interactividad de los medios.

Según investigaciones realizadas por Peter Lyman y Hal Varian, de la School of Information Management and Systems, la información se incrementa un 30% anual, el volumen acumulado aumenta exponencialmente y la información científica se duplica cada seis años. Navegamos, metafóricamente, en un océano de información. Quienes están relacionados con procesos relativos a la educación, están obligados a un constante "aprender a aprender" pues los conocimientos envejecen rápidamente. En este entorno tecnológico, social y cultural esta opulencia, paradójicamente, puede derivar en sobrecarga informativa, saturación, infobesidad y, a partir de ahí, en desinformación y en infoxicación<sup>3</sup> (Ferrés & Piscitelli, 2011).

Según Ferrés & Piscitelli, con tanta información disponible es un error común considerar que los nativos digitales tienen garantizada la competencia mediática. El acceso a la información no constituye en sí acceso al conocimiento. Los jóvenes corren el riesgo de ahogarse en un exceso de información que les impide acceder a lo esencial. En el otro extremo, desde la sobreinformación, les resulta fácil dejar a un lado lo que contradice sus

---

<sup>3</sup> La infoxicación se define como un trastorno derivado por la incapacidad de analizar y comprender el diluvio de informaciones propiciado por las nuevas herramientas y prácticas comunicativas.

intereses. Se genera así, una evidente tensión entre la cultura mediática y la cultura escolar (Huergo, 2000).

Las universidades constituyen el más dinámico ejemplo de la influencia de las nuevas tecnologías en la sociedad. Para la comunidad universitaria, estudiantes y docentes, internet siempre estuvo ahí. Estos no solo usan la tecnología, sino que la personalizan, las dotan de sentido y las hacen parte integral de su experiencia con el mundo. Están más acostumbrados a las interacciones sociales mediante medios virtuales que a las reales. Si el término *aldea global* define el mundo post-moderno, el término "nativos digitales" acuñado por Marc Prensky(2001), es más que acertado para referirse a las generaciones nacidas en este contexto digital. Algunos hablan de la denominada generación "post-milenio", la también denominada *iGen*, en referencia a su estrecha relación con la tecnología celular y los dispositivos inteligentes.

Lo que inició el cine con una pantalla en cada pueblo hoy se encuentran en cada bolsillo. Los medios tradicionales surgieron fundamentalmente dentro de la cultura del espectáculo, a diferencia de las modernas tecnologías relacionadas con la informática, cuya principal finalidad reside en el análisis y procesamiento de datos. Es por eso que la tendencia en los sectores educativos es a sentirse complacidos con el funcionamiento y uso de aquellos medios que podríamos llamar "computacionales". Pero las computadoras y la internet, su uso y funcionamiento es muy diferentes al de los modernos *tablets* y teléfonos inteligentes que para las nuevas generaciones han devenido en extensiones de su ser.

Los jóvenes de hoy han crecido en un universo audiovisual dinámico, fragmentado y lúdico. Centrados en sus propios mundos de pantallas y audífonos aceptan cualquier contenido siempre que los implique emocionalmente. El valor supremo de hoy es pues la atención. Es la fascinación el requisito clave para que una información sea relevante. El componente emocional es un aliado imprescindible de lo cognitivo. Actualmente algunos expertos hablan de la economía de la atención y sobreponen el término al de economía de la información. (Ferrés i Prat, 2014)

Desde el punto de vista de Jeffrey Alexander (2000, p. 185), la tecnología debe aprender a verse como un discurso, como un sistema de signos que está sujeto a imperativos semióticos y abierto a demandas sociales y psicológicas. La tecnología contiene una carga estética que impacta profundamente la vida social y cultural (2008). Insiste entonces Alexander en que, en primer lugar, hay que atender a las experiencias icónicas y estéticas en las que nos introducen las tecnologías.

La metáfora ecológica de McLuhan, en su forma más acabada plantea que los medios forman un ambiente o entorno sensorial en el que nos movemos como pez en el agua y no nos percatamos de su existencia hasta que, por algún motivo, se nos vuelve visible. Según McLuhan, los humanos moldeamos los instrumentos de comunicación, pero, al mismo tiempo, ellos nos remoldean sin que seamos conscientes de ello.

Estas polémicas ideas han revivido en el contexto actual marcado por la revolución digital (Scolari C. , 2015). Scolari incluye en su estudio a Neil Postman quien, proveniente del campo educativo, desarrolló una visión ecológica, crítica y estética del sistema mediático norteamericano. Según Postman, la llegada de un nuevo medio no se limita a agregar algo al ecosistema mediático, sino que cambia todo el ecosistema en sí mismo dando lugar a nuevas interrelaciones.

McLuhan afirma que ningún medio adquiere significado o existencia solo, sino en la interacción constante con otros medios. Lo que Scolari denomina dimensión intermedial, pues los medios son como especies que viven en el mismo ecosistema y establecen relaciones entre sí. La interactividad surge como resultado de la convergencia entre la informática, las telecomunicaciones y los medios de comunicación.

Antes de la llegada de los teléfonos inteligentes, el acceso a la tecnología informática implicaba un grupo de condicionales determinantes. La entrada a los espacios con tecnologías constituía todo un evento trascendental. El hecho de que el estudiante pudiera interactuar con la tecnología transformaba cualquier clase en una experiencia inolvidable, emocional. En la actualidad, mientras el profesor imparte su clase, los estudiantes tienen al alcance de su mano un dispositivo que le permite acceder a contenidos más atractivos. El acceso a la información ha dejado de ser exclusivo de las instituciones y está disponible en todo momento y lugar, es dinámica, cambiante, virtual y aleatoria. El *zapping*<sup>4</sup>, surgido de la proliferación de canales de televisión, ha pasado al nuevo medio donde proliferan "canales de información".

Los descubrimientos científicos sobre el funcionamiento del cerebro de las últimas décadas ponen de manifiesto que lo emocional sigue siendo el motor que mueve nuestras acciones. Sin importar cuánto pensamiento racional haya sido inculcado en una persona, la adhesión a cualquier idea o razonamiento es derivada de la emoción que se experimenta relacionada con un hecho determinado.

Singulares descubrimientos ponen de manifiesto que en el entorno académico se sobrevaloran las potencialidades del cerebro racional (Ferrés i Prat, 2014). Se continúa afirmando que la capacidad de análisis crítico de la realidad es garantía para que las nuevas generaciones logren una relación madura y autónoma con su medio, ponderando la razón como causa necesaria y suficiente para lograr la excelencia personal.

Los procesos relacionados con el aprendizaje suponen la construcción de conceptos y categorías. La lectura, considerada la base del conocimiento, implica un acercamiento secuencial, analítico y de comprensión del código en que está enunciado el texto. En este proceso se agrupan un conjunto de operaciones básicas del pensamiento racional que contribuyen a la fijación, comprensión y síntesis del conocimiento mediante una experiencia inmersiva.

---

<sup>4</sup> Acción de cambiar de un canal a otro con lo cual el individuo se "arma su propio programa" compuesto de fragmentos o "restos" de deportes, noticieros, concursos, conciertos, filmes sin detenerse particularmente en ninguno.

Los sistemas de enseñanza fomentan la lectura secuencial de contenidos fundamentados en el análisis crítico. Es por eso que el libro no ha desaparecido como cultura del conocimiento, pero sí es cierto que estamos viviendo una crisis de relación libro-escuela-joven.

La relación entre comunicación y educación, ha sido objeto de investigación en los llamados estudios culturales latinoamericanos. Juan Carlos Amador-Baquirol (2018), realiza un análisis sobre la educación interactiva. En este estudio se muestra la coincidencia de cómo las prácticas de enseñanza actuales continúan ancladas a modelos de comunicación de masas, basados en la acción de un emisor y el rol pasivo del receptor. En contraste con el nuevo ecosistema comunicacional que alienta prácticas sociales interactivas. En este sentido, Jesús Martín-Barbero (2003) y Guillermo Orozco-Gómez (2010) coinciden en partir del concepto de mediaciones como procesos relacionados entre medios, sujetos y grupos, los cuales a partir de usos y apropiaciones modifican los objetos y la subjetividad asociada a ellos.

Amador-Baquirol, refieren tres lógicas predominantes en el mundo escolar. “En primer lugar, los contenidos escolares empleados tienden a ser tramitados con mensajes cerrados, lineales y secuenciales. En segundo lugar, el emisor principal (profesor) generalmente funge como un presentador que busca atraer la atención del receptor (por seducción y/o imposición) basado en su universo cultural e ideológico. Por último, se presume que los estudiantes deben comportarse como receptores pasivos, capaces de asimilar los mensajes tal como se enseñan”(Aparici & Silva, 2012). Se plantea además que, en muchos casos, la incorporación de la tecnología se traduce en la reproducción de viejas prácticas y no asociadas a nuevas concepciones de enseñanza (Aparici, 2011).

La condición indispensable para que una tecnología sea educativa depende esencialmente de los actores sociales y las actividades específicas e interactivas que realicen. Orozco-Gómez (2010) argumenta que a partir del reconocimiento de una lógica mediática y un régimen visual que conviven con el orden social, político y cultural de las sociedades contemporáneas, se hace necesaria una nueva alfabetización en los procesos de formación y enseñanza contemporáneos. Este proceso implica generar las condiciones para leer críticamente los medios y las tecnologías digitales, interpretar sus códigos y producir contenidos, favoreciendo el diálogo hacia dentro y hacia fuera de las instituciones, a la par de las prácticas convencionales.

En el evento Educomunicación en México, Cuba y Argentina: un recuento de experiencias, celebrado en La Habana por parte de la Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano, se argumenta el hecho de que la inclusión de tecnología en los centros educativos, priorizado por políticas educativas, de poco sirve si se usan basados en el paradigma de transmisión (Liñares, Rivero, Velleggia, y Zermeño, 2009). De igual forma como la universidad humboldiana del siglo XVIII dio paso a un espacio más abierto y flexible donde las estrategias están orientadas al desarrollo de habilidades y competencias. La lógica de distribución de contenidos, deberán dar paso a modernos sistemas que ponderen la interacción, motivación, implicación, investigación, simulación,

resolución de problemas dentro y fuera del aula que preparen profesionalmente para responder a los problemas de la sociedad actual.

La naturaleza interactiva y multimediática se impone a la textualidad lineal, previsible y secuencial de los sistemas de enseñanza tradicional. Según Ferrés(2014), las investigaciones sobre los procesos mentales demuestran que lo que mueve al ser humano es la emoción. No es que la razón no sea importante. La razón es imprescindible, pero su función es garantizar que en cada caso se activa la emoción más adecuada. El ser humano es una unidad racional y emocional, y ambos aspectos interactúan e incluso se condicionan. En este contexto, se precisan estrategias para desarrollar habilidades en los estudiantes al respecto. Actividades como la lectura, más allá de ser impuestas desde las actividades docentes es necesario contagiarla, despertar el interés. Es la curiosidad sobre un tema determinado lo que activa la necesidad de indagación.

Desde el Triunfo de la Revolución en Cuba, se han articulado políticas para el empleo de los medios tecnológicos en el marco educativo en dependencia de cada momento histórico. El objetivo de la educación cubana se define en la formación de un hombre culto que comprenda los problemas de su contexto y del mundo, en su origen y desarrollo, con los argumentos para asumir una actitud transformadora, capaz de usar las nuevas tecnologías en beneficio propio y de la humanidad. En un contexto donde el acceso a la televisión era aún muy limitado en el país es digno de destacar el uso del cine-móvil, para llevar la gran pantalla a los rincones más intrincados de la geografía cubana como medio educativo y de formación del hombre nuevo. Primera extensión de la alfabetización al universo audiovisual apoyado con la aparición de programas televisivos de análisis y crítica cinematográfica.

La última década del siglo XX a nivel internacional significó el despunte de las ciencias informáticas y la internet. En el caso de Cuba coincidió con el derrumbe del antiguo campo socialista, lo cual significó un duro golpe económico. Crisis, agravada por el recrudecimiento del bloqueo norteamericano. Estas difíciles condiciones político-económicas retardaron el acceso a internet y otras tecnologías relacionadas, aunque no impidieron su llegada pues se establecieron políticas para favorecer su empleo en lo educativo. Surgiendo los programas de Educación para Todos que dotaron a las escuelas con medios que generaron profundos cambios en el sistema educativo tradicional.

Toda crisis económica acarrea profundas transformaciones en el ámbito social. Durante el llamado “período especial” surgieron manifestaciones de marginalidad, se enraizaron géneros musicales foráneos y tuvo lugar la proliferación de las llamadas tribus urbanas. Las posibilidades de creación y reproducción de contenidos audiovisuales que gradualmente adquirieron las nuevas tecnologías, fomentaron el surgimiento de circuitos alternativos de distribución. En este ambiente económicamente desfavorable, el acceso a internet y la tecnología celular se mantuvo limitado y no fue hasta la segunda década del siglo XXI que estuvieron al alcance del ciudadano medio. Según Martín Barbero(1990): “La sociedad de la información tiende a reproducir y

reforzar la exclusión cultural”, incluso el moderno ecosistema comunicacional constituye un reforzamiento de la exclusión social al implicar el acceso a una tecnología que no está al alcance de todos.

En una era donde el desarrollo se mueve sobre la base de las tecnologías, elevar la cultura científica se traduce en el acceso a todos los beneficios del conocimiento. Esta tendencia impone un nuevo reto en la educación del siglo XXI, la necesidad de trascender las fronteras de la escuela apelando a todos los recursos sociales y tecnológicos disponibles.

La sociedad contemporánea impone transformaciones y renovaciones para la educación al enfrentarnos a importantes desafíos, marcados por una profunda crisis de valores que trasciende consideraciones puramente económicas. Tenemos una sociedad moderna que se diversifica creando nuevos entramados facilitados por las nuevas tecnologías. Jóvenes que en busca de la emoción pasajera deambulan por todo contenido de forma espasmódica hasta hacerse la idea de que ya lo vieron todo. Reflejo de un modelo de consumo de usa y desecha. Es la era del *zapping cultural* en un mundo cada vez más acelerado.

A la par de estas manifestaciones desde los mismos jóvenes emergen nuevas prácticas, se desarrollan y experimentan estrategias de aprendizaje informal. Scolari(2013) referencia cómo la alfabetización, definida como un proceso de aprendizaje que dura toda la vida y que tiene como objetivo el desarrollo de competencias de lectoescritura, con la profusión de los medios debe ampliarse a aprender a interpretar de manera crítica y a crear contenidos audiovisuales. La interactividad de los medios, las posibilidades de creación y distribución de contenidos han dado lugar al término “prosumidor” para referirse al productor-consumidor de contenidos. Un fenómeno que ya va siendo visible en nuestro país.

El autor también se refiere a cómo las investigaciones sobre culturas colaborativas de Lenhart y Madden (2005) detectaron que la mitad de los adolescentes en los EEUU crean contenidos para los medios y alrededor de un tercio utilizan internet para compartirlos. En una cultura colaborativa, sus miembros “consideran que sus contribuciones son relevantes y sienten un cierto grado de conexión social entre ellos (al menos les importa lo que otros piensan acerca de lo que han creado” (Jenkins, et al, 2006, p. 3).

En un trabajo publicado en 2006 por Jenkins y su equipo se identifican cuatro formas de cultura colaborativa donde los jóvenes participan activamente: Asociación, relativa a la participación, formal o informal, en comunidades en línea como Facebook, tableros de mensajes, grupos de videojuegos y otros. Expresión, relacionada con la producción de nuevas formas creativas, como el digital *sampling, skinning y modding*, la producción de vídeos a cargo de fans, *fanfiction o mashups*. En tercer lugar, la resolución colaborativa de problemas, basado en el trabajo en equipo, formales e informales, para completar tareas y desarrollar nuevos conocimientos como sucede con Wikipedia, en los juegos de realidad virtual o en el *spoiling*. Por último, la circulación, que da forma al flujo de los medios, por ejemplo, el *podcasting* o la escritura de blogs (Scolari C. , 2017).

La escuela ha dejado de ser el único lugar de legitimización del conocimiento, las tecnologías multiplican los canales del saber sin pedir permiso para expandirse socialmente. A la par de los cambios sociales, los espacios urbanos dejan de tener valor como lugar de encuentro fortuito o de multitudes para dar paso a las interconexiones y los flujos de datos. El derecho a la ciudad cobra un nuevo enfoque traducido en acceso a la red y a nuevos espacios de uso de las tecnologías, a un nuevo modo de “estar juntos”. “Son las redes audiovisuales las que efectúan, desde su propia lógica, una nueva diagramación de los espacios e intercambios urbanos” (García Canclini, 1993).

Esta diversificación del discurso es el mayor reto que el mundo de la comunicación plantea al sistema educativo actual. La clave en la educación se centra en la habilidad para usar los conocimientos, ya no en la cantidad de conocimientos aprendidos, sino en fomentar la capacidad de encontrar el conocimiento esencial entre el cúmulo de información existente y la posibilidad de aplicarlo en contextos determinados. Incluyéndose la necesidad de formación de capacidades de apropiación de la multiplicidad de lenguajes a tono con las nuevas tecnologías.

Las nuevas generaciones que están llegando a las universidades comienzan a mostrar características distintivas de fenómenos ya estudiados en otras latitudes. En este escenario, se generaliza la opinión de que las nuevas tecnologías los han vuelto perezosos, que copiar y pegar es un cáncer generalizado y que dedican muchas horas a las redes sociales y apenas leen o estudian. Lo cierto es que, antes de las computadoras, ya los estudiantes copiaban textos íntegros de los libros y recortaban láminas para sus trabajos. Por otro lado, diariamente se leen mensajes, correos, comentarios, opiniones, en redes sociales, páginas web, blogs. Viéndolo así, indudablemente se lee más, aunque no de la manera tradicional. Lo preocupante son los nuevos códigos impuestos por las tecnologías que rompen con las reglas gramaticales establecidas del lenguaje. Respecto al estudio, es y siempre será un reto. Pero tenemos la necesidad de movilizar conciencias.

Actitud es el término que define la predisposición a una actuación determinada. Según investigaciones, en las guías de educación mediática predominan términos relacionados al análisis crítico: pensamiento crítico, interpretación crítica, lectura crítica. En palabras de Donald Calme (Roberts, 2005, p. 42), los estudios sobre el funcionamiento del cerebro demuestran que la razón nos lleva a elaborar conclusiones mientras que es la emoción la que nos mueve a la acción. El pensamiento es imprescindible para que se adopte una actitud adecuada, pero no es suficiente para garantizarla. De ahí que, en relación con la educación mediática, debemos poner mayor énfasis en la formación de una actitud crítica en detrimento del razonamiento crítico. Recurrir al pensamiento como medio y a la actitud como fin (Ferrés I Prat, 2014).

La educación como proceso premeditado y planeado, tiene como objetivo central compartir información, significados, conocimientos y habilidades. Nos enfrentamos a una situación en la que, en muchos casos, se ha hecho uso de las nuevas tecnologías para solventar carencias materiales en los antiguos modelos de enseñanza: la presentación electrónica en sustitución de la pizarra

o de la lámina visual o, en el peor de los casos, el audiovisual en sustitución del profesor, cuando la lógica de los tiempos impone un cambio de paradigma en los modelos de enseñanza acordes a las necesidades de un mundo más dinámico e interactivo.

Debemos replantear la relación existente entre estas culturas basadas en lo audiovisual y la enseñanza tradicional. Se precisa la formación de mentalidades cuestionadoras y capaces de tomar iniciativas. De acoger y aplicar valores de acuerdo a sus propios razonamientos. Que sepan distinguir, valorar y escoger en un mundo que tiende a homogeneizar, pero, fundamentalmente, que sepan accionar, romper la inercia de la sociedad con una actitud transformadora.

La lectura del discurso audiovisual pone en acción procesos emocionales. Las imágenes crean estructuras imaginativas, sentimentales y emotivas, en este sentido el cine se legitima como el más útil y abarcador de los medios. Las instituciones educativas no pueden quedar fuera de la cultura de la imagen en que estamos sumergidos. Es de importancia estratégica el uso creativo y crítico de los medios audiovisuales y las tecnologías informáticas. El reto que se plantea es lograr que lo que se pretende sea objeto de conocimiento se convierta en objeto de deseo y tener como objetivo una adecuada gestión de las emociones. La dimensión emocional es un elemento clave de cualquier proceso de aprendizaje (Ferrés I Prat, 2014), favoreciendo el acceso al conocimiento y al enlace dinámico entre la razón y la imaginación, el saber y la información, el arte y la ciencia.

## BIBLIOGRAFÍA

Alexander, J. (2000). *La promesa de una sociología cultural. Discurso tecnológico y la máquina de la información sagrada y profana. En J. Alexander, Sociología cultural: formas de clasificación en las sociedades complejas, 165-201.* España: Anthropos-Flacso.

----- (2008). *Iconic consciousness: the material feeling of meaning. Environment and Planning D. Society and Space, 26, 728-794.*

Amador-Baquiro, J. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, 10 (21), 77-94.*

Aparici, R. (2011). *Principios pedagógicos y comunicacionales de la educación 2.0.*

Obtenido de Revista Digital La educación, (145):.

[http://www.educoas.org/portal/La\\_Educacion\\_Digital/laeducacion\\_145/articles/Roberto\\_Aparici.pdf](http://www.educoas.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_145/articles/Roberto_Aparici.pdf)

Aparici, R., & Silva, M. (2012). *Pedagogía de la interactividad. Comunicar, 19 (38), 51-58.* Obtenido de <https://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/05-PRE-12698.pdf>

Cobo, C. (2009). *Strategies to Promote the Development of E-competencies in the Next Generation of Professionals: European and International Trend.* México: Skope-Flacso.

- Ferrés i Prat, J. (2014). La competencia mediática y emocional de los jóvenes. *Revista de estudios de juventud*, junio 13, no. 101. Universidad Pompeu Fabra de Barcelona.
- (2014). *Las pantallas y el cerebro emocional*. Barcelona: Gedisa, (Comunicación educativa). ISBN 978-84-9784-805-3.
- Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2011). *La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores*. Barcelona: Comunicar.
- García Canclini, N. (1993). "Culturas de la ciudad de México: símbolos colectivos y usos del espacio urbano", in *El consumo cultural en México*. p.49. *Conaculta*, 49.
- Huergo, J. (2000). Comunicación/Educación. Itinerarios transversales. En C. E. Valderrama, *Comunicación- Educación, coordenadas, abordajes y travesías* (Vol. Serie Encuentros). Bogotá: Universidad Central, Departamento de Investigaciones de la Universidad Central, DIUC, Colombia: Siglo del Hombre Editores.
- Ito, M. e. (2010). *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: kids living and learning with new media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A., & Weigel, M. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: media education for the 21st century – White Paper [en línea]*. Recuperado el 5 de septiembre de 2015, de McArthur Foundation.: <http://digitalllearning.macfound.org/>
- Lenhart, A., & Madden, M. (2005). *Teen Content Creators and Consumers*. Recuperado el 5 de septiembre de 2015, de Pew Internet & American Life Project: [http://pewinternet.org/PPF/r/116/report\\_display.asp](http://pewinternet.org/PPF/r/116/report_display.asp)
- Liñares, C., Rivero, Y., Velleggia, S., & Zermeño, A. (2009). *Educomunicación en México, Cuba y Argentina: un recuento de experiencias*. Habana: Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano.
- Macías, R. (2014). *El trabajo sociocultural comunitario. Fundamentos Epistemológicos, metodológicos y prácticos para su realización*. Las Tunas: Editorial Académica Universitaria (EDACUN).
- Martín-Barbero, J. (1990). *Los ejercicios del ver. Hegemonía audiovisual y ficción televisiva*. Barcelona: Gedisa, pág 46.
- (1996). *Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación*. Bogotá: Nómadas.
- (2003). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Núñez Jover, J. (s.f.). *La Ciencia y la Tecnología como procesos sociales. Lo que la Educación Científica no debería olvidar*. Recuperado el 10 de Julio de 2018, de <http://www.oei.es/salactsi/nunez02.htm>
- Orozco-Gomez, G. (2004). *Desordenamientos mediático-educativos en una sociedad-audiencia que aprende, ponencia presentada en el Foro de Cultura y Comunicación*. Rosario, Argentina.

----- (2010). *Entre pantallas: nuevos roles comunicativos y educativos de los ciudadanos*. En Roberto Aparici (comp.). *Educomunicación: más allá del 2.0*, 267-280. Barcelona: Gedisa.

Prenski, M. (October de 2001). From On the Horizon. *MCB University Press, Vol. 9 No. 5*.

Roberts, K. (2005). *Lovemarks. El futuro más allá de las marcas*. Barcelona: Ediciones Urano.

Scolari, C. (2013). *Narrativa transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Scolari, C. (2015). *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: Gedisa, ISBN 978-84-9784-827-5.

Scolari, C. (Mayo-Junio de 2017). Alfabetismo Transmedia: estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación (tomado de la revista Telos 103/2016). *Caimán Barbudo # 400*.

Sefton-Green, J. (2006). *Report 7. Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School*. Londres: Future Media Lab.

Sefton-Green, J. (2013). *Learning Not at School: a review for study, theory and advocacy for education in non-formal settings*. Cambridge: MIT Press.

Wolton, D. (2000). *Sobrevivir a Internet*. Barcelona: Gedisa.