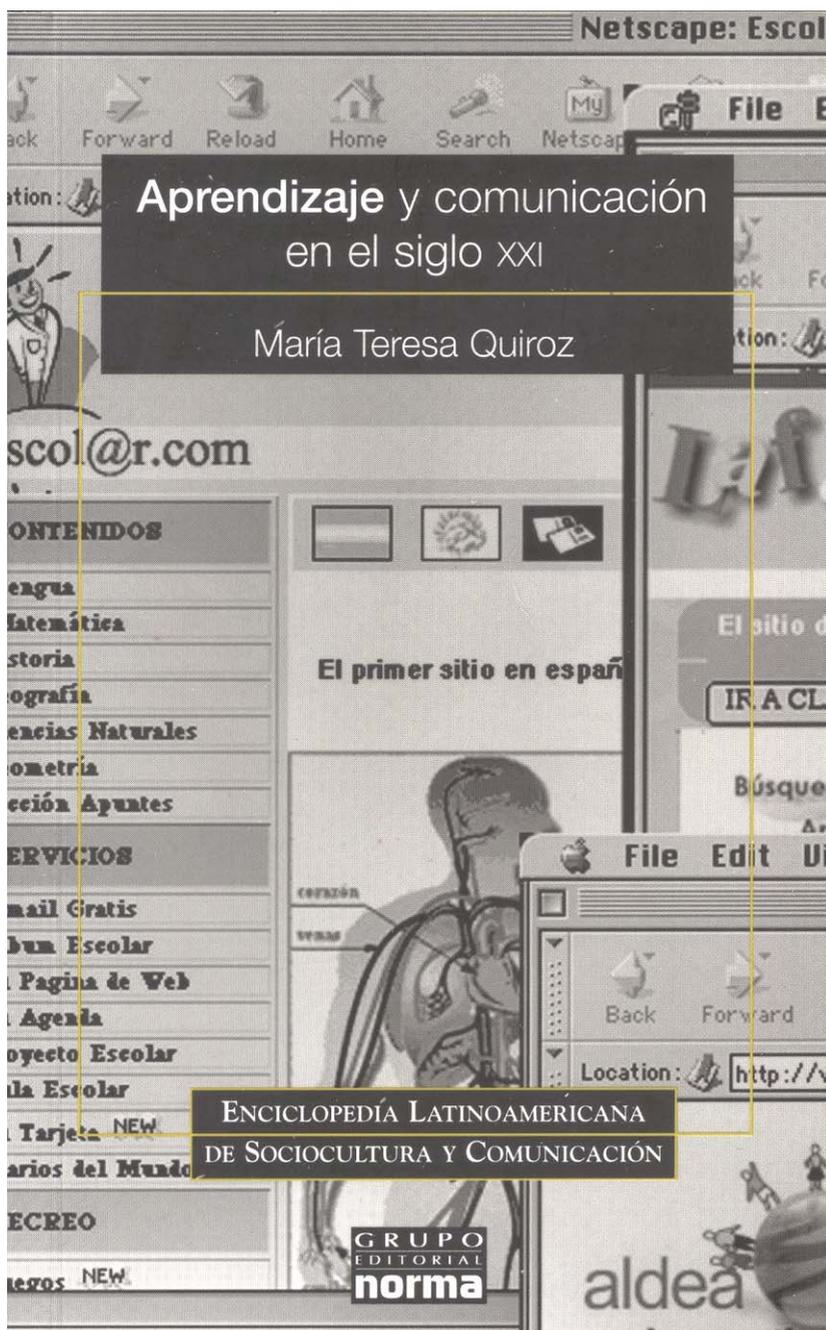


Aprendizaje y comunicación en el siglo XXI

Por
María Teresa Quiroz



Grupo editorial
Norma.

Primera edición:
agosto 2003.

Este material
es de uso
exclusivamente
didáctico.

Tabla de contenidos

Introducción

Capítulo 1. Sociedad y comunicación.....	19
1.1 De la oralidad a la escritura.....	22
1.2 La cultura de masas y la televisión.....	32
1.3 Nuevas tendencias y disolución de lo masivo.....	35
1.4 Cambios sociales y culturales: del siglo XX al siglo XXI.....	38
1.5 La globalización y el conocimiento. La sociedad informacional.....	41
Capítulo 2. Comunicación y educación.....	49
2.1 Los medios de comunicación y. la educación. Tecnología y escuela.....	49
2.1 Crisis de la escuela y nuevos retos.....	53
Capítulo 3. Educación, cultura y medios de comunicación.....	57
3.1 La cultura fracturada.....	57
3.2 La educación integradora.....	63
Capítulo 4. Hacia una educación intercultural y democrática.....	67
4.1 Educación para la comunicación.....	67
4.2 Educación e interculturalidad.....	71
4.3 Las nuevas comunidades de aprendizaje.....	74
Capítulo 5. Una investigación en marcha.....	78
5.1 Consumo de los jóvenes.....	78
5.2 Resultados preliminares.....	99
Reflexiones finales.....	100
Bibliografía.....	104

CAPÍTULO 4

HACIA UNA EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y DEMOCRÁTICA

4.1 Educación para la comunicación

Es muy importante evaluar los contenidos que vienen de la escuela y de los medios de comunicación. Existen muchos motivos para asociar la comunicación a la educación. Por una parte, porque las teorías educativas que se elaboran como respuesta a la crisis de la institución escolar y las nuevas estrategias ponen de relieve la necesidad del intercambio comunicativo entre el maestro y el alumno, entre la escuela y la realidad. Por otra, porque los medios de comunicación y su soporte tecnológico, al lado de las posibilidades de la informática, amplifican las posibilidades educativas. También porque el conocimiento de la realidad no proviene exclusivamente del texto escrito y porque los más jóvenes se educan en gran medida fuera de la escuela. Sus referentes de conocimiento, sus imágenes, sus valores y sus expectativas guardan relación cercana con la comunicación y sus mensajes.

Vincular la comunicación a la educación requiere incorporar el concepto de "competencias" que permita responder a las exigencias de desarrollar una alfabetización basada en los nuevos medios y en los nuevos lenguajes. Si bien la escritura y la lectura no sólo conservan sino que también acrecientan su importancia en la actualidad, crece la urgencia de reconocer el fenómeno de la comunicación y la expresión. Es necesario un proyecto pedagógico que cuestione radicalmente el carácter monolítico y transmisible del conocimiento, que revalorice las prácticas y las experiencias, que alumbre un saber mosaico hecho de objetos móviles y fronteras difusas, de intertextualidades y bricolaje. Y es en ese proyecto de saber donde comienza a abrirse camino la posibilidad de dejar de pensar antagonicamente escuela y medios audiovisuales (Martín-Barbero, 1996).

La "pedagogía de la imagen" no es lo mismo que la "pedagogía por la imagen" que privilegió la imagen exclusivamente como apoyo a aquello que se quiere decir o comunicar. En la pedagogía de la imagen se destaca la imagen y su soporte tecnológico como expresiones de "algo": la imagen como sentido y por lo que comunica. En esa línea, para el usuario sujeto de la pedagogía, se trata de tener acceso a la imagen como un ejercicio de sensibilización, al mismo tiempo que se descubren las estructuras lógicas que gobiernan las representaciones de las cosas y las intencionalidades comunicativas de sus autores. Significa educar para que los escolares puedan interpretar el sentido de la imagen, desarrollen su sensibilidad ante ésta y descubran la intención comunicativa que encierra. Desde esta postura es posible trabajar con distinto tipo de imágenes, sean las del cine, la televisión y el video. Incorporar en la escuela el estudio de la comunicación a través de la imagen puede permitir conocer su lenguaje y sus propias gramáticas pero, por otra parte, desarrollar la experiencia perceptiva propia del escolar. Se trata de "enseñar a mirar", enfatizando no solamente aquello que se observa sino el papel del receptor y el "lugar" desde el que se ve. Es decir, hacer evidente las diferencias culturales, los puntos de vista previos, el contexto social que ubica "al que ve", reconociendo al "sujeto cultural", diferente de los otros, cuyo lugar y opinión es reconocido.

Trabajar en la escuela con la imagen implica utilizarla como expresión de un sentido de las cosas dado por algunos a quienes hay que identificar y conocer. Es decir, la imagen comunica un sentido, proporciona un saber, incluso una opinión. Conocer quién lo dice y con qué intención constituye un ejercicio que permite identificar a aquellos que intervienen en el proceso de comunicación. Además, es posible caminar hacia un objetivo en el cual el educando tenga una intervención más activa. A través de la imagen se pueden decir cosas, comunicar, interactuar, imitar o reproducir la realidad, incluso sustituir la palabra escrita. No solamente lo pueden hacer otros, sino que es posible incentivar en los escolares la *producción de sus propias formas comunicativas*. He ahí lo que podemos llamar el otro lado del proceso educativo: la aventura de la experimentación, adueñarse del lenguaje, tentar la propia representación de la realidad, comunicarse utilizando otras formas.

Estudiar la imagen conduce a captar su contenido y su expresión. En el caso específico de la televisión, no se trata sólo de decodificar los mensajes y alcanzar a descifrar lo que quiso ser dicho y el lenguaje empleado, sino de entender lo que se comunica. Se trata de añadirle a ello el punto de partida personal, las

"raíces" desde las que se habla. Este proceso les permite a los escolares conocerse mejor y entender la diversidad cultural del mundo, tan importante en un país como el nuestro. Esto significa tomar en consideración la experiencia personal del escolar, sus gustos y preferencias, más aún porque la relación con la imagen no es sólo una relación intelectual. Es más bien, y sobre todo, sensitiva, afectiva, de disfrute. Dar cuenta de ello es indispensable.

Un uso pedagógico creativo y crítico de los medios y las nuevas tecnologías puede aportar la posibilidad de aprender de los medios en lugar de aprender por los medios; apropiarse críticamente de sus contenidos y descifrar los cambios. Pero además se ubica en la idea de "aprender a aprender", considerando que este aprendizaje se realizará a lo largo de toda la vida. No sólo se modifica así la relación del alumno con el profesor o la escuela, sino con el saber mismo. Se trata de una propuesta menos lineal y más intuitiva, que toma clara distancia de la concepción del saber monolítico y promueve una visión del conocimiento como construcción. Se puede decidir la secuencia de información, establecer el ritmo, la cantidad y la profundización de la información deseada.

Un uso creativamente pedagógico y crítico de los medios sólo es posible en una escuela que transforme su modelo transmisivo centrado en una secuencia lineal y unidireccional y que recoja la posibilidad de una multiplicidad de recorridos. En ese sentido, el maestro pasa de ser un mero transmisor de saberes a convertirse en un formulador de problemas, provocador de preguntas, coordinador de equipos, sistematizador de experiencias. Todo ello en el marco de un clima de renovación pedagógica y no sólo de incorporación de nuevas tecnologías.

4.2 Educación e interculturalidad

Se trata de un tema que genera mucho debate y cuya mayor definición se producirá en los próximos años porque recién se despliegan una serie de procesos. Hay planteamientos como el de Martín Hopenhayn (1995), quien considera que la globalización nos pone una mirada de culturas, sensibilidades y diferencias de cosmovisión en la punta de nuestras narices. Recrear perspectivas en el contacto con el "esencialmente-otro" se vuelve asequible en un mundo donde la heterogeneidad de lenguas, ritos y órdenes simbólicos es cada vez más inmediata. Ya no es sólo la tolerancia del otro-distinto lo que está en juego, sino la opción de la metamorfosis propia en la interacción con ese otro. Podría tratarse de una oportunidad inédita de recrear y pluralizar nuestra identidad. Indudablemente, el volumen y el flujo constante de las señales que otros nos envían a distancia se presenta como una posibilidad, pero también como el riesgo del debilitamiento de las identidades, de su disolución. La globalización no tiene, por tanto, un signo único.

Hay quienes sostienen, criticando la visión de que somos parte de una sociedad red, que en una sociedad interrelacionada por la información -en donde el nuevo poder reside en los códigos de información y en las imágenes que influyen sobre estrategias de vida y toma de decisiones- los logros son muy relativos. Se trataría de la utopía de un mundo feliz que ignora la coexistencia de circuitos abiertos con conocimientos estratégicos reservados a pocos. Conviven así más bien integraciones restringidas en un ancho mar de exclusiones, en el cual las personas sobran cada vez más.

El debate sobre la posibilidad de la interculturalidad en la red es muy sugerente. Muchos piensan que Internet tiene la capacidad de globalización del hecho comunicativo, y que las jerarquías culturales y sociales se expresan de otra manera. Los controles, las fronteras, las disposiciones políticas y la legislación no alcanzan aun proceso que no puede detener los *bytes* que van de un lugar a otro del mundo. También hay que considerar a quienes afirman que, a la inversa de lo que puede suponerse, la universalidad provocará el florecimiento de los localismos, porque el valor de lo propio aumenta. Se afirma, incluso, que las minorías de todo tipo están mejor representadas que nadie en la *web*, en la cual cualquiera puede ingresar, constituyéndose esto en un aporte de Internet.

Este tema es particularmente sensible en países donde el debate sobre las identidades nacionales tiene larga historia. Incluso, hay quienes se presentan si en países donde el Estado no tendió con los grandes públicos los puentes adecuados en lo económico y político, los partidos políticos perdieron credibilidad y representación, la educación sólo alcanzó a instaurar un sistema absolutamente dominado por la urbe y por la capital, y si pueden las tecnologías de la información y la comunicación establecer los vínculos antes nunca alcanzados. Y esto tiene que ver con el debate sobre la democracia en países como los latinoamericanos, donde las diferencias abismales que existen no han permitido que nos reconozcamos como parte de una misma sociedad. El historiador Nelson Manrique (1997) apuesta a que es posible aprovechar la diversidad de nuestros países para integrarnos en la sociedad global. Considera, a propósito de la cultura andina, que si bien no faltan los que ven en estos cambios la amenaza final contra la cultura andina, la pérdida de la identidad indígena auténtica y la alienación de los campesinos -empujados a un proceso en el cual su identidad será definitivamente borrada-, los campesinos de los Andes serán lanzados, como todos, al proceso de globalización que estamos viviendo. A medida que se incorporen -aunque de

modo segmentado- a la sociedad virtual que se está desplegando, terminarán compartiendo una doble identidad: una planetaria, construida en el contacto con el resto del mundo a través de las redes, y otra alimentada por los contactos primarios, cara a cara. Manrique piensa que las nuevas tecnologías son claramente compatibles con la diversidad y la heterogeneidad.

Finalmente, quiero señalar que estamos ante un debate abierto. Lo que suceda dependerá de un conjunto de factores que rebasan la capacidad de intervención de los diferentes actores sociales de nuestro país. Las redes electrónicas están rompiendo las ventajas que las ciudades tenían frente al campo para el acceso a la información. La modesta escala de inversión que requiere el desarrollo de las nuevas tecnologías ha llevado a que la brecha entre los países desarrollados y los no desarrollados sea cada vez menos de disponibilidad de capitales y crecientemente de acceso al conocimiento. La educación, entendida como formación pero además como producción de nuevos conocimientos, jugará un rol capital. El dinámico sector informal y la tasa de crecimiento de Internet son signos positivos sobre los cuales políticas audaces y adecuadas podrían permitir responder en mejores condiciones a los retos de la nueva sociedad mundial.

4.3 Las nuevas comunidades de aprendizaje

¿De qué estamos hablando cuando afirmamos que vivimos en un entorno comunicacional, mediático, un espacio comunicativo o un ecosistema de comunicación? Para Howard Rheingold (1994), el término *ciberespacio* es utilizado por William Gibson en su novela de ciencia ficción *Neuromante* para referirse al espacio conceptual, donde las palabras, las relaciones humanas, las informaciones, la riqueza y el poder se manifiestan por parte de gente que usa la tecnología de las CMC (comunicaciones mediadas por computadora). Para Lorenzo Vilches (2000), estamos ante un nuevo espacio social de comunicación llamado ciberespacio y que afecta a la concepción del yo y del otro, la cual no se circunscribe ni se origina exclusivamente en las tecnologías y la informática. Este nuevo espacio de pensamiento (ubicuidad informática) y de percepción (la realidad virtual tanto lúdica como científica) de la dimensión humana está siendo constantemente afectado por el discurso de los medios de comunicación tradicionales, en una forma que bien podríamos llamar un nuevo espacio de construcción social de la realidad (o hiperrealidad). Más aún, las nuevas comunidades comunicativas que provienen del correo electrónico y de Internet configuran un nuevo territorio en el que convergen las telecomunicaciones y la industria de los medios.

Jesús Martín-Barbero (1996) se vale del concepto *ecosistema comunicativo* y lo compara con el ecosistema ambiental. Manifiesta que a través del ecosistema comunicativo se expresan nuevas sensibilidades, producto de la velocidad y la sonoridad de las imágenes, del discurso televisivo, de la publicidad y los *videoclips*, así como de los relatos audiovisuales. Sostiene que se trata de un sistema descentrado y difuso, de saberes múltiples que se enfrentan con el tradicional entorno educacional, cuyo centro es la escuela y el libro.

Para Javier Echeverría (2000), estaríamos ante la emergencia de un nuevo espacio social, lo que él denomina un tercer entorno, de carácter informacional, que difiere del entorno natural y del entorno urbano, en los que tradicionalmente han vivido y actuado los seres humanos. El tercer entorno no es sólo un nuevo medio de información y comunicación, sino también de interacción, memorización y entretenimiento. La diferencia más importante entre el tercer entorno y los otros dos estriba en la posibilidad de relacionarse e interactuar a distancia.

Hay que destacar que lo sugerente del entorno telemático resulta de la posibilidad de actuar en él. Por lo tanto, el mundo digital y telemático se concibe como un nuevo espacio de la acción social. Es decir, el usuario -para efectos de esta investigación, el educando-, niño y adolescente, podrá y requerirá aprender a moverse, jugar, representarse, diseñar, leer y escribir en los sistemas multimedia, manejando elementos hipertextuales para más adelante poder trabajar en ellos. Esto demanda una necesaria transformación de los actuales sistemas educativos a través de los cuales se enseñó a los más jóvenes a andar, jugar, leer y escribir, para formar parte de los espacios naturales y urbanos. En la medida en que la sociedad de la información y, lo que es más, la sociedad del conocimiento se vayan desarrollando y consolidando en el tercer entorno, las personas habrán de *saber ser y actuar en los tres entornos*. Es decir, se requiere preparar a los más jóvenes en nuevas competencias que les permitan desenvolverse en los tres entornos.

Este nuevo espacio social de conocimiento y entretenimiento, del "pensar y el sentir" se convierte en un nuevo campo de expresión sensorial. Las pantallas de la televisión y la computadora, los teléfonos móviles, los infojuegos, los discos digitales multimedia y los aparatos de realidad virtual son la interface con el nuevo espacio social. Por el momento, sólo afectan a dos sentidos: la vista y el oído, pero las investigaciones sobre el tacto, el olfato e incluso el gusto digital avanzan rápidamente. Al precisar el cuerpo humano de una serie de prótesis tecnológicas para acceder y conectarse al tercer entorno, se afecta nuestro modo de percibir, sentir y entender (Echeverría, 2000).

Este nuevo espacio social no es exterior a la identidad de las personas ni a sus mecanismos de entretenimiento y fruición. No se vincula sólo a un proceso intelectual de adquisición de nuevos saberes o de toma de decisiones. La televisión segmentada a través del cable, el uso del correo electrónico, la posibilidad de crear la propia página *web*, vender por Internet o participar como avatar en un lugar virtual implica un nuevo modo de ser y estar en el mundo, en este caso en el tercer entorno. El mundo digital, por los conocimientos que genera y los espacios que posibilita, es parte de los cambios culturales y de nuevas formas de cultura.

Definamos las comunidades virtuales como agregados sociales que surgen de la red, cuando un grupo de gente se vincula para mantener intercambios durante un cierto tiempo, formando una red de relaciones personales en el espacio cibernético.

La gente que integra las comunidades virtuales utiliza las palabras que aparecen en la pantalla para intercambiar gentilezas y para discutir, para enfrascarse en un discurso intelectual, realizar transacciones comerciales, intercambiar información, brindar apoyo emocional, hacer planes, tener ideas geniales, pelear sin tregua, enamorarse, encontrar amigos y perderlos, jugar, coquetear, crear un poco de arte elevado y muchas charlas huecas. La gente en las comunidades virtuales hace prácticamente todo lo que hace la gente en la vida real, pero dejando atrás nuestros cuerpos. No se puede besar a nadie ni nadie puede dar un puñetazo en la nariz, pero pueden ocurrir muchas cosas dentro de esos límites. Para los millones que han sido atraídos por ellas, la riqueza y vitalidad de las culturas unidas por los ordenadores es atractiva, hasta adictiva. No existe una subcultura en línea singular, monolítica: es más como un ecosistema de subculturas, algunas frívolas, otras serias. La vanguardia del discurso científico está migrando hacia las comunidades virtuales (...) Las comunidades virtuales se pueden utilizar para encontrar una fecha, vender una cortadora de césped, publicar una novela o realizar un mitin... (Turkle, 1997:15).

En las comunidades virtuales se produce una comunicación interactiva en torno a un tema de interés o a un objetivo que es compartido por el colectivo, aunque a veces el fin sea única y exclusivamente la comunicación. Cumplen estas comunidades un papel importante como parte de la socialización, aunque sus verdaderos efectos socializadores sólo podrán ser evaluados en los próximos años. Sin embargo, sí es posible afirmar que son redes cuya constancia es limitada, es decir, la de quienes en ella intervienen, porque los usuarios entran y salen de los grupos que se forman. Manuel Castells sostiene la hipótesis de que en las comunidades Virtuales "viven" dos diferentes tipos de poblaciones: una diminuta minoría de aldeanos electrónicos "que se han asentado en la frontera electrónica", según definición de Howard Rheingold, y una multitud transeúnte que incursiona ocasionalmente dentro de varias redes, explorando diversas formas de existencia bajo el tono ligero de lo efímero y lo leve, según lo define Sherry Turkle (1997).

Pese a los temores que entrañan para muchos estas comunidades virtuales, los beneficios que tienen en la educación son altamente rescatables. Estas comunidades virtuales son espacios que superan las barreras tradicionales establecidas por el espacio, el tiempo y los formatos de relación entre los grupos que establecen las instituciones formales de educación.

Ya no será solamente la pertenencia a un salón de clase o la coincidencia en un curso lo que podrá relacionar a los jóvenes. Podrán desarrollar otros vínculos, flexibles, en torno a otros intereses, entre diversos niveles, lo que produce una mayor fluidez en la relación entre los estudiantes, y entre éstos y sus profesores. Desaparecen o se recomponen las jerarquías, se participa con gente de todo el mundo, se da la comunicación de "muchos a muchos", aunque a esas personas posiblemente nunca se los conozca personalmente. A ello hay que añadir el alcance político-ciudadano de estas comunidades que desafían el monopolio de los poderosos medios de comunicación y pueden revitalizar la democracia basada en los ciudadanos.

Los temores ante las comunidades virtuales están relacionados con la percepción de que la comunicación humana es reemplazada por una de carácter artificial, mediada por la tecnología. Sin embargo, para Rheingold las comunidades virtuales ocupan espacios de disfrute de los sujetos, es decir, no son ajenas a los círculos de amigos. La sensación de conectarse es semejante a la de ir a un café o aun bar para encontrarse con quien allí llega si uno así lo decide, quedarse a conversar. En ese sentido, estas comunidades permiten ampliar el círculo de amigos, conocer nuevos y profundizar o no esa relación.

En las comunidades tradicionales, estamos acostumbrados a encontrar personas y luego llegar a conocerlas: en las comunidades virtuales uno puede llegar a conocer personas y luego decidir si encontrarse con ellas. La asociación puede ser mucho más efímera en el espacio cibernético porque uno puede llegar a conocer gente que nunca podría encontrar en el plano físico (Rheingold, 1996:46).

En el mismo sentido, Alejandro Piscitelli identifica como exitosas aquellas comunidades que parten de intereses comunes, aportan información concreta, integran lo físico con lo virtual y piensan globalmente, pero actúan localmente. Es decir, no se trata de un espacio creado para homogeneizar valores; se parece más bien a la familia normal y disfuncional que no pretende ser un sustituto del mundo real, sino un complemento (Piscitelli, 2001:208).

Vistas así las comunidades virtuales, su aparición o significa una ruptura o un reemplazo de las comunidades ya existentes, sino que guardan un sentido de continuidad con las diferentes formas de comunicación a lo largo de la historia. Tanto el lenguaje alfabético como la imprenta permitieron el desarrollo de una memoria comunitaria, grupal, que pudo ser almacenada para el acceso de las grandes mayorías. Se produjo un cambio mental y en el conocimiento debido a que el saber ya no era propiedad de una minoría, sino materia de intercambio, incluso de competencia. Por ello, las personas alfabetizadas piensan de manera diferente de las no alfabetizadas. Así como el telégrafo, el teléfono, la radio y la televisión propiciaron cambios en los modos perceptivos y de pensamiento, aumentando las fuentes del saber y disolviendo las fronteras sociales relacionadas con el espacio y el tiempo, las comunidades virtuales acercan a las personas, a las situaciones e informaciones, lo cual era antes inimaginable.

En torno a este tema surge un debate teórico relevante relacionado con las posibilidades de participación en la sociedad. Así, se plantean las siguientes interrogantes: ¿este nuevo espacio social, también llamado espacio público, en el cual se organizan diversos grupos de interés, es un espacio de expresión de la pluralidad, propicia la comunidad de intereses, recoge a las minorías? Howard Rheingold menciona el debate en el contexto de la formación del Estado nacional moderno en la obra de Benedict Anderson (1991), quien argumenta que las comunidades, sobre todo en el ámbito nacional, siempre son imaginadas, "construidas" o "constituidas". No se refiere a estas comunidades como algo inventado o efímero, pues sus efectos son reales sobre la gente. En ese sentido: ¿las comunidades que surgen a través de la red pueden transformarse en espacios educativos? (Rheingold, 1996).

Indudablemente, la respuesta no resulta fácil, ni es posible responderla de modo definitivo, dadas las características de Internet como un todo difuso y abarcador -digamos plural- en el cual se construyen diversas relaciones y reaparecen diferencias y oposiciones.

Hay comunidades virtuales de carácter más abierto, donde todos o cualquiera se pueden encontrar con otros, pero hay quienes prefieren comunidades cerradas que limitan el acceso a cambio de seguridad y exclusividad, debido a que se quiere evitar la congestión, los residuos y los conflictos que puedan crear problemas. Se van configurando así tipos de comunidades virtuales que establecen límites de inclusión y exclusión. Esta interacción que se produce en las comunidades virtuales aún está en sus inicios y se irá perfilando en los próximos años. La mediación tecnológica que estas relaciones suponen, sus alcances, beneficios y sus dificultades todavía darán mucho que hablar.