

LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA EN LA ESCUELA 2.0

Informe elaborado por:

Roberto Aparici, Profesor de Comunicación y Educación
en la UNED.

Antonio Campuzano, Experto en NNTT aplicadas a la
educación.

Joan Ferrés, Profesor de Comunicación AV en la
Universidad Pompeu i Fabra.

Agustín G^a. Matilla, Catedrático de Comunicación AV en
la Universidad de Valladolid.

Julio 2010

ÍNDICE

1. LA EDUCACIÓN 2.0	3
1.1.- Los elementos claves en la educación 2.0	3
1.2.- Dificultades de implementación de la educación 2.0	9
1.3.- Por dónde empezar	10
2.- ¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA?.....	11
2.1.- Antecedentes.....	12
2.2.- Importancia de la educación mediática.....	13
2.3.- Carencias de la educación mediática	14
3.- LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA EN EL SISTEMA EDUCATIVO	16
3.1.- Marco legal	16
3.2.- Las competencias básicas	17
3.2.1.- Tratamiento de la información y competencia digital	17
3.2.2.- Competencia en comunicación lingüística	20
3.2.3.- Competencia para aprender a aprender	20
3.2.4.- Competencia social y ciudadana	21
3.3.- En el currículum.....	22
3.3.1.- Educación Infantil.....	22
3.3.2.- Educación Primaria	23
3.3.3.- Educación Secundaria Obligatoria.....	29
4.- CONTENIDOS DE LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA.....	36
4.1.- Dimensiones de la educación mediática.....	36
4.2.- Indicadores	38
5.- ¿CÓMO DEBE HACERSE LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA?	42
5.1.- DAFO de la educación mediática	42
5.2.- La integración curricular	46
5.3.- La formación del profesorado	48
5.3.- Necesidad de producir y difundir materiales curriculares	49
5.4.- Necesidad de sensibilizar a la sociedad	50
6.- CONCLUSIONES.....	51

1. LA EDUCACIÓN 2.0 (¹)

Las tecnologías digitales están provocando cambios en todos los sectores de la sociedad y, estos cambios, están transformando las expectativas acerca de lo que los estudiantes deben aprender en un mundo cada día más caracterizado por los sistemas y redes de comunicación y de información multimedia, así como por las nuevas formas de entretenimiento: videojuegos, youtube, redes sociales, etc.

Los alumnos y las alumnas deben aprender actualmente a moverse en un entorno rico en información, ser capaces de analizar y tomar decisiones, y dominar nuevos ámbitos del conocimiento en una sociedad cada vez más caracterizada por múltiples pantallas donde convergen medios y lenguajes y donde conviven antiguas y nuevas tecnologías. El alumnado deberá convertirse en estudiante a lo largo de toda su vida, colaborando con otros individuos para realizar tareas complejas y utilizando de modo efectivo los diferentes sistemas de representación y comunicación del conocimiento. Para que los estudiantes puedan adquirir las competencias necesarias para desenvolverse en un contexto cada vez más digital, deberán modificarse prácticas educativas relacionadas con la gestión, la administración, la formación, la construcción de conocimiento y las relaciones entre docentes y alumnos.

1.1.- Los elementos claves en la educación 2.0

Al hablar de Educación 2.0 cabe plantearse las siguientes preguntas, ¿Cómo sería el modelo comunicativo-educativo 2.0 sin el uso de medios digitales? ¿y si la Educación 2.0 sólo supone la utilización de aplicaciones web 2.0?

Para llevar a cabo una educación 2.0 es necesario integrar una “metodología 2.0”, es decir, se requiere la readaptación sustancial de los roles del profesor y del alumno, el modelo comunicativo, la teoría de aprendizaje, la introducción de Internet en la escuela, los recursos didácticos y herramientas web 2.0, y su uso para mejorar o favorecer la inclusión del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

Algunos de elementos que caracterizan a la Educación 2.0 son:

- Roles 2.0 en la relación profesor-alumno.

¹. Este apartado es la actualización del artículo de Roberto Aparici, “La educación 2.0” recogido en APARICI, R. FERNANDEZ BAENA, J. GARCIA MATILLA, A. y OSUNA, S. (2009): La imagen. Representación y Análisis de la realidad. Barcelona. Gedisa. Se usaron también las siguientes fuentes documentales: Martín Lozano, R. (2010): Educación 2.0 ¿utopía o realidad?, Uned, Madrid y Seijas Cascallar, M^a Noemí (2010): Actualizando la educación: hacia la educación 2.0 Uned, Madrid.

La educación 2.0, supone una transformación metodológica donde las relaciones docente/alumno pasan de ser unidireccionales y jerárquicas a bidireccionales y horizontales. Es decir, el profesor es un mediador del proceso educativo donde intervienen múltiples agentes como la familia, los medios de comunicación, la sociedad y las múltiples pantallas, entre otros.

Esta actitud mediadora implica una formación permanente aceptada conscientemente por parte del profesorado, capacitándose en algunas de las competencias básicas para el nuevo contexto educativo como son: aprendizaje colaborativo, convergencia de medios y lenguajes multimedia, interactividad, etc.

- Modelo comunicativo 2.0.

Es necesario recuperar modelos comunicativos pioneros, basados en la interacción entre profesor y alumno que aprovechen y desarrollen también las múltiples ventajas de las variadas fórmulas de interactividad que propicia el actual contexto digital.

Esto significará poner en marcha modelos comunicativos en los que tanto alumnos/as como profesores/as sean participantes activos en el acto comunicativo, para lo cual debe producirse un continuo intercambio de papeles de emisor-receptor. Los modelos y prácticas que se pongan en marcha deben conducir a la producción de conocimiento a partir de la colaboración y construcción social individual y colectiva en un modelo de comunicación dialógica. Es decir que debe realizarse en las dos direcciones: de forma horizontal y permanente donde todos puedan ser autores o coautores de la información y del conocimiento.

Esta dimensión ya fue anticipada por Antoine Vallet en la década de los 50, al hablar del concepto de "Lenguaje Total", y Cloutier en la década de los 70 del siglo pasado cuando hablaba de *emirecs*, es decir, ser emisores y receptores al mismo tiempo y en todo momento de la comunicación. Recientemente, se ha acuñado el término "prosumer" que vuelve a poner de actualidad las ideas de Cloutier. La enciclopedia Wikipedia especifica que *prosumer* es el "acrónimo formado por la fusión original de las palabras en inglés producir (productor) y consumer (consumidor). Igualmente, se le asocia a la fusión de las palabras en inglés professional (profesional) y consumer (consumidor). *"La palabra prosumer describe perfectamente a millones de participantes en la revolución del Web 2.0, ya que son cada vez más las personas involucradas que suben información a la red y a su vez son consumidores de la misma, creando así un abanico de información en todos los sentidos. No es una nueva palabra, sino que es una expresión que se convertirá en la norma durante los próximos años."* ⁽²⁾

La práctica en las aulas de estos modelos debe incluir el desarrollo de competencias de comunicación multimedia donde se integren diferentes lenguajes y converjan

² <http://es.wikipedia.org/wiki/Prosumidor>

nuevos y viejos medios tecnológicos. Pero estas competencias específicas deben desarrollarse a partir del principio dinámico de la interactividad. Este principio es un elemento que permite desarrollar una concepción dinámica del aprendizaje vinculada a la autoría y coautoría de la producción en cualquier tipo de medio.

- Redes sociales.

Mientras que en la web 1.0 los usuarios se limitaban a navegar por la red, a partir de 2003 comienza el desarrollo de lo que hoy conocemos como 2.0 y donde la participación activa es una de sus características principales. Los datos que los usuarios han ido depositando en la red se convierten en una memoria e inteligencia colectiva. Las redes se caracterizan por el principio de participación a través de temas de interés, motivaciones personales, institucionales, etc. Las redes sociales permiten conocer a otros usuarios, interactuar con ellos por los más diversos motivos.

Los nativos digitales viven inmersos en la cultura Internet caracterizada por la virtualidad. Esta cultura se caracteriza por formas de pensamiento no lineales que implican negociaciones, caminos abiertos a distintos estilos cognitivos y emocionales.

- Interactividad y participación

A lo largo de la historia, los principales pedagogos y teóricos de la educación, impulsores de las corrientes pedagógicas que han supuesto avance y renovación en los sistemas educativos, han considerado imprescindibles las continuas formas de interacción entre profesor y alumno: Freinet, Montessori, Makarenko, de los Ríos, Freire, Steinhouse etc.

Desde el último cuarto del siglo XX el concepto de interactividad ha venido a recuperar la idea de interacción identificándola con “participación” y con el fomento de esa participación impulsora de la propia autonomía del alumno.

Si hablamos de interactividad, el nivel y la forma de participación están íntimamente ligados a lo que permiten o no permiten realizar las diferentes aplicaciones. Mientras que con la web 1.0 eran necesarios conocimientos de informática (específicamente de lenguaje html), la web 2.0 permite que cualquier usuario sin conocimientos de informática pueda gestar sus propios contenidos.

La interactividad, como mera relación del individuo con el ordenador en el siglo XX, ha evolucionado hasta considerarse en estos momentos un elemento distintivo relacionado con la producción colectiva del conocimiento. La interactividad está íntimamente ligada al aprendizaje colaborativo y a las teorías relacionadas con la coautoría, con las wikis como ejemplo de ello.

- Narrativa digital y convergencia de medios.

Los primeros antecedentes de la narrativa digital los encontramos en la literatura y en el cine, en obras no lineales. Pero, por ahora no podemos hablar de una narrativa específicamente digital. Podemos decir que está en proceso de elaboración.

Así como el cine tardó 50 años en desarrollar el lenguaje fílmico o la televisión empleó aproximadamente 40 años para desarrollar un lenguaje más específicamente televisivo, en la red se integran y complementan los lenguajes audio-escrito-visuales (tal como los definió Jean Cloutier hace más de 30 años), pero el ciberespacio aún no tiene una narrativa específica.

Esta narrativa se caracteriza por su no linealidad, su estructura abierta, y aspira a dar libertad al usuario para que sea él quien cree su propio itinerario de lectura y de creación y pueda convertirse en productor de contenidos; ejemplo de ello son algunos videojuegos que permiten al usuario crear personajes, escenarios, etc.

En esta fase aún conviven antiguos y nuevos medios, pero todos ellos convergen en la telefonía móvil o a través de ordenadores conectados a la red. En esta fase aún hay un predominio de los modelos, estructuras y estéticas analógicas que son digitalizados para su incorporación en la red; un ejemplo de ello son los periódicos que, en sus versiones digitales, son meras copias de sus versiones en papel a las que se les suele incorporar enlaces y videos.

- Inmersión-simulación.

El actual universo digital en el que los jóvenes están inmersos propicia nuevas posibilidades tecnológicas que permitirían recuperar las mejores prácticas de simulación generadas, ya desde hace mucho tiempo, por medios tradicionales como la novela, el cine o la televisión.

Lo auténticamente nuevo de esta “cultura de la simulación” donde los jóvenes pueden crear mundos virtuales, integrarse en ellos e interactuar, por ejemplo, a través de avatares, es que tiene la capacidad de convertir a los usuarios en protagonistas del relato o en intermediarios capaces de modificar la línea argumental del mismo y de su desenlace. Esta sensación, experimentada a lo largo de siglos por los narradores orales, por los novelistas, por los espectadores y lectores de formas narrativas convencionales, espectadores de teatro o lectores de novelas, y en épocas más recientes por los espectadores de cine o de televisión, cobra en estos momentos una dimensión distinta. En la actualidad se plantea el reto de que los espectadores sean también sujetos capaces de modificar la propia línea narrativa del relato o la creación de personajes concretos.

Los integrantes de las generaciones nacidas a partir de los años ochenta y, sobre todo en los noventa, que interactúan con los mandos a distancia, videoconsolas, ratones, Internet, piensan y aprenden de manera diferente a partir de la discontinuidad, aceptando que las cosas van cambiando, sin preocuparse por un final determinado o determinista. Estos principios se basan en la teoría del caos. Cuando hablamos de caos no nos referimos al desorden, sino a una organización diferente a las convencionales que suelen estar organizadas de manera cartesiana.

Hay una disposición aleatoria de los elementos que no se adecuan a las organizaciones lógico-formales convencionales.

La cultura del caos tiene las siguientes características: un lenguaje visual y sonoro que permite la comprensión rápida del mensaje de las imágenes y el contexto en que se encuentran inmersas, la posibilidad de navegar en diferentes pantallas al mismo tiempo y elegir lo más interesante en un momento dado.

Por lo tanto, existe la posibilidad de seguir la programación de diferentes canales de televisión al mismo tiempo, rompiendo con una propuesta de la televisión lineal, donde el espectador no tenía el poder del control remoto en la mano, navegar (surfear) por múltiples pantallas de Internet (surfear por la red es un aprendizaje heredado del zapping). Jugar con videoconsolas, etc.

Al explorar estos modelos computacionales, interactuar con un programa, aprender a aprender puede ser muy útil para asimilar grandes cantidades de información acerca de las estrategias y estructuras de interacción en una pantalla. Y cuando se llega a dominar la técnica del juego, se puede pensar en la generalización de estrategias para otros juegos.

- La incertidumbre

La interactividad y la interconectividad, favorecidas por las tecnologías digitales y la cultura de la simulación, también están contribuyendo a la creación de otra lógica que caracteriza a un pensamiento hipertextual, que puede conducir a la aparición de nuevas habilidades cognitivas, tales como la velocidad de procesamiento de la información de imágenes, la difusión más rápida de las ideas y datos, con la participación activa en el proceso, la interacción con varias ventanas al mismo tiempo. Lo importante es la capacidad de realizar múltiples tareas, hacer cosas diferentes al mismo tiempo.

Los eslóganes acuñados por los fabricantes de tecnología nos informan de que estos cambios pueden resultar extraños a los adultos que siguen viviendo bajo otra lógica, supuestamente anticuada que se resiste al cambio. En ningún caso se plantean cómo crear puentes que permitan “pensar críticamente” para poder trascender a puras lógicas mercantilistas que sólo persiguen la venta de una tecnología que da prioridad a elementos de análisis como “jugabilidad”, *interface*, escenarios y gráficos, y que minimiza los aspectos vinculados con contenidos, narrativas, aspectos éticos o potencialidades pedagógicas.

La construcción de una práctica en un espacio de aprendizaje en línea requiere de inmersión e interacción con la web, poner en marcha prácticas para hacer frente a un universo que tiene características específicas que exigen prácticas pedagógicas diferentes.

- Teoría de aprendizaje 2.0.

El constructivismo ya planteaba que el alumnado es constructor activo de sus conocimientos y estructuras cognitivas, y el aprendizaje es el resultado de ese

proceso de construcción conjunta. A estos principios debe sumarse la teoría conectivista que propone George Siemens que intenta explicar el nuevo contexto de aprendizaje caracterizado por las tecnologías digitales de la información y de la comunicación. Esta teoría explica el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Para la enciclopedia Wikipedia “El conocimiento personal se hace en una red, que alimenta de información a organizaciones e instituciones, que a su vez se retroalimentan en la misma red, que finalmente termina proveyendo nuevo aprendizaje al individuo”⁽³⁾.

La teoría conectivista se basa en la teoría de la complejidad, los principios de la teoría del caos y ofrece respuestas pedagógicas a las formas sobre como aprendemos y nos relacionamos con los conocimientos en la posmodernidad caracterizada por la fragmentación de la información.

- Aprendizaje colaborativo.

El trabajo colaborativo se basa en la premisa “todos aprendemos con todos”. Surge como respuesta a la necesidad de que el aprendizaje debe desarrollarse en interacción a través de una participación individual activa. Trabajar en grupo aporta a los individuos más conocimientos de los que se lograrían de manera individual y con esto se pretende mostrar que los resultados del aprendizaje colaborativo son superiores a la suma de los aprendizajes individuales de cada uno de los miembros que conforman el grupo.

Cuando se trabaja en colaboración con los demás cada uno de los miembros del grupo debe desempeñar un rol activo para la construcción de conocimiento y adoptar una actitud responsable ante el auto-aprendizaje y co-aprendizaje, ya que todos sus miembros se comprometen a trabajar para aprender juntos, desarrollando así ciertas habilidades de colaboración: toma de decisiones por consenso, aportaciones, esfuerzo, etc. así se conseguirá una interdependencia positiva que permita alcanzar al grupo su objetivo común. El aprendizaje colaborativo no debe confundirse con aquel tipo de trabajo grupal en el que había un simple reparto de tareas y de funciones, en este aprendizaje cada uno de los participantes es coautor en la producción de conocimientos.

Esta producción de conocimientos se podrá desarrollar en una variedad de lenguajes que conecten con el universo mediático del alumnado que podrá construir contenidos en una variedad de soportes y lenguajes mediáticos que pueden converger tecnológicamente y de manera interactiva.

- Nuevos medios

³ <http://es.wikipedia.org/wiki/Conectivismo>

En estos momentos convivimos con los nuevos y los viejos medios. Pero los nuevos medios han simplificado las formas de producción, los costes que son accesibles a la mayoría de los ciudadanos y la difusión y distribución de mensajes que no requieren de conocimientos informáticos para poder participar en la red. El éxito de youtube es la eclosión de los usuarios como productores de mensajes que participan y hacen visibles sus propios intereses. Estos nuevos medios son elementos claves de una de las características principales de la cultura de la participación.

Al mismo tiempo, observamos como los videojuegos centrados en el usuario lo enfrentan a formas de relatos que escapan de los paradigmas convencionales. Ante un videojuego hay que tomar decisiones, hay que organizar estrategias, desarrollar personajes, escenarios y todo ello a través de un relato donde el usuario está inmerso en él y es el protagonista virtual que debe enfrentarse o solucionar múltiples conflictos. Pero los usuarios suelen formar comunidades en la red alrededor de un videojuego, personaje, etc.

En la telefonía móvil como en Internet pueden converger todos los medios y el propio teléfono además puede llegar a constituirse en un aula virtual (mobil learning)

- Herramientas 2.0.

Existen diferentes herramientas o aplicaciones que apoyan el desarrollo de la Educación 2.0 basada en la comunicación bidireccional y horizontal, y un aprendizaje constructivista y colaborativo.

Estas herramientas coexisten gracias a Internet y a la telefonía móvil que son medios digitales que recogen y ponen a disposición de todo el alumnado diversidad de materiales y herramientas como complemento para su formación. Estas a su vez permiten, gracias a su accesibilidad, la adaptación a alumnos/as con necesidades específicas de apoyo educativo para ofrecerles la posibilidad de una enseñanza personalizada y flexible. Accesibilidad que favorece la inclusión del alumnado en la era digital adaptando las herramientas o aplicaciones a los usuarios y no a la inversa, atendiendo así a alumnos/as con deficiencias motoras, sensoriales y cognitivas a través de "prótesis informáticas" como por ejemplo: sintetizadores de voz en lugar de teclado o pantalla (dependiendo de la deficiencia), lupa electrónica, etc.

Estas herramientas requieren una formación específica para adquirir las competencias de comunicación multimedia necesarias para el desarrollo de un entorno caracterizado por múltiples lenguajes: sonidos, imágenes, palabras.

1.2.- Dificultades de implementación de la educación 2.0

Algunas de las dificultades que debemos tener en cuenta para poner en marcha la educación 2.0 son:

La brecha digital que caracteriza a las instituciones educativas y al personal docente. La inmensa mayoría de los administradores, gestores educativos y docentes son inmigrantes digitales. Esto significa que son profesionales acostumbrados a trabajar con la pizarra de toda la vida, libros de texto y libretas, a gestionar y administrar un centro educativo de manera analógica. Estos profesionales usan las tecnologías digitales lo mínimo imprescindible y son muy reticentes a modificar su concepción del mundo del trabajo relacionado con los modelos industriales de fines del siglo XIX.

Condiciones organizativas y arquitectónicas de los centros educativos que no permiten la flexibilización de grupos y la posibilidad de construir el conocimiento en espacios virtuales limitándose sólo al espacio físico del aula. Muchos de los centros educativos públicos están diseñados para un tipo de clase magistral. El régimen laboral del profesorado tampoco contempla la realización de tareas de aprendizaje fuera del aula, salvo en casos excepcionales.

Acceso rápido y viable económicamente de las tecnologías digitales a los centros públicos. Las dificultades que surgen para aplicar esta condición están estrechamente vinculadas con las mencionadas en el apartado anterior: se precisa una gran inversión económica para hacer las reformas necesarias tanto en cuanto a infraestructuras como a la adquisición de materiales.

Formación del profesorado y producción de materiales educativos. No se trata sólo de dotar de recursos tecnológicos a las escuelas, sino que es imprescindible poner en marcha de manera inmediata políticas de formación en el campo de la comunicación multimedia y, al mismo tiempo, que la producción de materiales educativos desarrolle contenidos acordes con las necesidades comunicativas y tecnológicas que requiere la sociedad y el espacio europeo en las cuestiones vinculadas a nuevos lenguajes y nuevos medios. El proyecto iniciado recientemente de dotar de netbooks a los centros escolares puede ser el inicio de un período de transformación si junto a la dotación de recursos se acompaña de políticas de formación docente y de estímulo a la producción de materiales para todos los niveles de la enseñanza obligatoria.

Reflexión sobre la integración curricular de los recursos tecnológicos y la admisión de los escenarios virtuales como situaciones viables para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Hoy por hoy los recursos tecnológicos apenas están integrados en los diseños curriculares de los centros y, paradójicamente, los escolares deben adquirir las competencias digitales al terminar el periodo de escolarización obligatoria.

Una visión crítica de la sociedad de la información. Debido a la escasa o nula formación recibida, los docentes se hallan indefensos ante el bombardeo de información y publicidad, ya que desconocen el lenguaje de los medios y no dominan las competencias mínimas de la comunicación multimedia en el contexto de la sociedad digital en la que comenzamos a vivir de manera masiva.

Creación de comunidades colaborativas y hábitos de interaccionar en la Red para la creación de una inteligencia colectiva. En este caso nos volvemos a encontrar con las mismas dificultades que en los puntos anteriores: el

desconocimiento de las tecnologías digitales y de metodologías acordes a los nuevos escenarios comunicativos multimedia.

Tecnofilia y tecnofobia. En la actualidad nos encontramos bastante a menudo con ambas posturas: o bien se considera a las nuevas tecnologías como el origen de todos los males, o bien se considera que por el mero hecho de usarlas se va a producir aprendizaje.

1.3.- Por dónde empezar

La superación de estas dificultades es una labor que llevará años, pero se podrá desarrollar de manera paulatina y realista.

Creemos que los pasos iniciales pueden darse a partir de la formación docente en los diferentes aspectos que caracterizan a la educación 2.0 a los que hemos aludido más arriba.

Uno de los aspectos más urgentes e inmediatos, para subirse al carro de esta transformación, es iniciar a los docentes y administradores educativos en la formación de competencias comunicativas multimedia acordes con el contexto digital que estamos viviendo. La formación en el dominio de estas competencias puede ser uno de los puntos de partida para impregnar a las instituciones educativas de una pedagogía que ayude a transformar y a mejorar la escuela del Siglo XXI.

2.- ¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA?

A nivel general, la educación mediática debería servir para promover la creatividad del individuo y su comunicación con otras personas, una comunicación basada en intercambios comunicativos igualitarios, en los que la recepción se hace tan importante como la propia emisión de mensajes.

A nivel más específico, debería formar en el análisis de los contenidos transmitidos por los medios, en los aspectos formales, técnicos y expresivos, en las formas de aprovechamiento social, educativo y cultural de los contenidos transmitidos por los medios audiovisuales y por los sistemas de información y comunicación, y en el fomento del pensamiento crítico a través del análisis y la reflexión. No menos importante resulta la formación para la creación audiovisual y multimedia en el diseño, guionización y producción de mensajes.

Medios tradicionales como la imprenta, la fotografía, o el cine sirvieron para el desarrollo de una educación mediática al servicio de una escuela innovadora. Más adelante, el vídeo, la radio y la televisión escolar, promovieron prácticas creativas de gran interés; actualmente la potencialidad de las nuevas pantallas, ordenador, videojuegos, teléfonos móviles junto con las potencialidades creativas que implican las redes sociales, hacen que cada individuo pueda ser a la vez productor y distribuidor de comunicaciones relevantes. El fomento del pensamiento crítico

implica lograr que cada persona se plantee preguntas sobre el significado y el sentido de su acción comunicativa y sobre el papel de las propias industrias culturales.

En síntesis la educación mediática son las competencias que puede adquirir una persona para:

- § utilizar múltiples lenguajes para crear y leer de forma crítica,
- § interactuar con otras personas de forma real y/o virtual,
- § participar en las comunicaciones a través de diferentes medios y
- § conectarse en cualquier momento con diferentes grupos y comunidades.

De esta forma todo individuo podría aspirar a ser capaz de entender su entorno más próximo, como forma de acceso a los sucesivos contextos en los que le fuera a tocar vivir: familiar, local, regional, nacional, continental y mundial. La educación mediática podría aspirar a formar seres humanos capaces de comunicarse en un número suficiente de lenguajes que permitieran intercambios comunicativos, a partir de la libre expresión de cada persona, comprendiendo y pudiendo atender a las necesidades de las minorías y respondiendo también comunicativamente a prioridades sociales en materia de comunicación, definidas ambas de manera auténticamente democrática.

La educación mediática debería hacer conscientes a los individuos de la necesidad de conocer los lenguajes, expresivos y técnicos de los medios de comunicación; aportando los conocimientos imprescindibles para fomentar un pensamiento analítico y crítico; facilitando la capacidad expresiva y técnica de las personas y dando claves para el mejor aprovechamiento social, educativo y cultural de todos los medios de comunicación y de los sistemas de información y comunicación vigentes en cada período histórico. Esta educación mediática debería servir para que los ciudadanos pudieran influir en las industrias de la comunicación para que atendieran prioritariamente a las necesidades de las personas y de los grupos sociales en lugar de anteponer el afán de lucro a las necesidades reales de la sociedad.

2.1.- Antecedentes

Como hemos señalado, en 1952 Antoine Vallet, acuña el concepto de *Langage Total* (Lenguaje Total) que descubre la necesidad de alfabetizar en todos los lenguajes, más allá de la enseñanza de la lectoescritura. En 1972, Jean Cloutier se refiere a *L'Ere Emerec*, tratando de definir la llegada de una Nueva Era que trasciende a una comunicación en la que los protagonistas de la comunicación se limitan a convertirse en emisores o receptores. El *emerec*, es a la vez emisor y receptor de mensajes y los medios audiovisuales existentes a comienzos de los setenta del siglo veinte dan oportunidades extraordinarias para reforzar la educación de esos nuevos emisores receptores protagonistas de una nueva era que se desarrollará en el último cuarto del siglo XX.

Desde la segunda década del siglo XX, el pedagogo francés Celestin Freinet había trabajado con niñas y niños la imprenta escolar con el fin de desarrollar una

comunicación participativa, basada en los intercambios de textos a través de la imprenta. Décadas después el brasileño Paulo Freire trabajó sobre el concepto de alfabetización como forma de trascender a la mera enseñanza de los signos propios de la lecto escritura, para convertir el propio proceso de alfabetización en una forma de toma de conciencia, capaz de educar en un pensamiento crítico que acostumbrara a los alfabetizados a la práctica de la libertad. La palabra *concientización* se muestra estrechamente ligada a una alfabetización que deberá afectar a todas las formas de expresión, incluyendo las tecnologías.

Las teorías de Freire inciden directamente en una escuela de *comunicación popular* que va a atravesar transversalmente todo el continente americano de sur a norte a lo largo de décadas, desde Chile, con las experiencias de CENECA y el trabajo de Valerio Fuenzalida, Uruguay y Argentina, con la figura estelar de Mario Kaplún, Bolivia con Luis Ramiro Beltrán, Colombia con Jesús Martín Barbero, y también con los trabajos de Germán Rey y Germán Muñoz, en Perú con, Rosa María Alfaro y Manuel Calvelo, México con Mercedes Charles y Guillermo Orozco, y volviendo a Brasil, con experiencias como las de Ismar de Oliveira. En Estados Unidos, hay que resaltar los trabajos de Neil Postam, Kathleen Tyner, Renee Hobbs, entre muchos otros y en Canadá es importante destacar la labor desarrollada por Barry Duncan y John Pungente.

En Europa, en 1980 la UNESCO publica *Un solo mundo, voces múltiples*, también denominado *Informe Mac Bride*, que es un alegato sobre el gran desnivel comunicativo existente en el mundo entre los países ricos del norte y los países más pobres del sur. Este texto representa un primer informe sobre la desproporcionada riqueza y potencialidad de las industrias culturales del norte, productoras, distribuidoras y exhibidoras de mensajes a través de grandes oligopolios fundamentalmente anglosajones y más concretamente norteamericanos, y las industrias del sur, meras receptoras y consumidoras de la producción cultural, muy especialmente de la audiovisual, en los países del sur.

En 1984 la UNESCO lanza una publicación colectiva, titulada *Educación en materia de comunicación*, que relata las experiencias realizadas en determinadas zonas del planeta, que intentan enseñar a analizar críticamente los medios de comunicación en su faceta global de enseñanza de los lenguajes, las técnicas y las formas de aprovechamiento educativo de los medios. Los medios audiovisuales se analizan también como industrias culturales. También se habla de prácticas comunicativas que hacen a los escolares y a determinados grupos sociales, protagonistas de una comunicación, hasta ese momento impuesta por los grandes conglomerados mediáticos. Entre las experiencias narradas en esta publicación se recoge la experiencia de intercambio de videocartas entre centros europeos que vuelven la mirada a los trabajos de Freinet, décadas atrás, con su imprenta escolar. Es importante destacar el trabajo fundacional que realiza Len Masterman al articular en los años 80 una teoría y una práctica de la enseñanza mediática a través de su obra "La enseñanza de los medios de comunicación" (4).

4. Masterman, Len (1993) *La enseñanza de los medios de comunicación*. Ediciones de la Torre, Madrid. Título original *Teaching the Media* (1985).

A lo largo de la década de los ochenta se producen experiencias de comunicación que incorporan el cine y el vídeo a los centros educativos. La década de los ochenta es una época dorada para la educación mediática en continentes como Europa, América, Asia y Oceanía, con experiencias de relevancia en muchos países.

La última década del siglo XX y la primera del siglo XXI, han supuesto una sustitución de la enseñanza mediática por una orientación de enseñanza centrada en el manejo de las tecnologías. Las políticas educativas de algunos países que fueron pioneros en desarrollos concretos de la educación mediática han pasado a dar más importancia a la enseñanza de aspectos tecnológicos y al conocimiento de determinados software quedándose con una visión muy parcial de un concepto educativo que debería haber recuperado en estos años los hallazgos educativos y comunicativos de muchas décadas.

En este último período se han vivido profundas paradojas: por una parte los desarrollos tecnológicos en la convergencia del audiovisual y de las tecnologías de comunicación multimedia han sido inusualmente acelerados; por otra parte se ha producido una regresión en el concepto de lo que debía ser la educación mediática, especialmente en los centros educativos de nivel no universitario. Autores como, Siemens (2004), Jenkins (2010) o Prensky (2006), Gunther Kress o David Buckingham (2003) han hablado de la necesidad de revisar los viejos paradigmas teóricos que nos hacen permanecer inmutables en la consideración de unos alumnos a los que queremos tratar como si nada hubiera cambiado en las dos últimas décadas.

2.2.- Importancia de la educación mediática

Debemos plantearnos, entre otros, conceptos tan importantes como: que el acortamiento de la “vida media del conocimiento” - debemos tener presentes que la vigencia de determinados conocimientos es mucho más reducida en el tiempo que hace tan sólo tres décadas- condiciona la necesidad de aprender desde una permanente actualización, siendo conscientes de la necesidad de saber acceder a nuevas fuentes de información; que la coexistencia de medios de comunicación de masas con otros de uso individualizado implica asumir la potencial autoría de cada ciudadano, siendo competentes en los lenguajes expresivos y técnicos de diferentes medios y sistemas de información; y que la configuración de los cerebros de los actuales niños y jóvenes, condiciona una forma de acceso distinta a la información y al conocimiento que la que caracteriza a los adultos.

Es urgente plantear una educación mediática adecuada a los nuevos tiempos, que sepa sacar el mejor partido a los hallazgos del pasado y permita investigar las nuevas formas de aprender de niños y jóvenes, reforzando el fomento de un pensamiento crítico que haga posible el desarrollo de un sistema de comunicación capaz de atender al desarrollo sostenible de un mundo necesitado de anticiparse a los inmensos cambios que se avecinan, desde una responsabilidad asumida por el propio individuo y con el protagonismo de una sociedad mucho más consciente y capaz de gestionar unos medios y sistemas de información y comunicación puestos al servicio del saber y del conocimiento.

2.3.- Carencias de la educación mediática

No basta justificar la necesidad de la educación mediática. Es preciso también cuestionar la manera como se ha impartido y se sigue impartiendo en la mayor parte de los casos, porque hay importantes carencias que habría que subsanar.

Debería tenerse en cuenta, por ejemplo, la disociación que existe entre los mecanismos a los que recurren los profesionales de la comunicación mediática para influir en las personas y los que utilizan los profesionales de la educación mediática para tratar de contrarrestar esta influencia. Los primeros tratan obsesivamente de influir en las emociones y en el inconsciente de los interlocutores. Los segundos se preocupan exclusivamente por incidir en sus opiniones y en su conciencia.

Los profesionales de la educación mediática justifican esta contradicción aduciendo que lo que hace falta es compensar, mediante la razón y la conciencia, los excesos de la emoción y del inconsciente. Pero los hallazgos de la neurociencia durante las dos últimas décadas parecen avalar los planteamientos de los comunicadores mediáticos y poner en entredicho los de los educadores mediáticos:

1. “La conciencia es sólo la punta del *iceberg* mental” ⁽⁵⁾. Los mecanismos inconscientes no sólo preceden a los conscientes, sino que además los condicionan.
2. Para bien y para mal, “el sentimiento es un componente integral de la maquinaria de la razón. Determinados aspectos del proceso de la emoción y del sentimiento son indispensables para la racionalidad” ⁽⁶⁾. El despliegue efectivo de las estrategias de razonamiento depende, pues, en gran medida, de la capacidad continuada de experimentar sentimientos.
3. Todas las decisiones son emocionales. El cerebro emocional, actuando de manera autónoma o en convergencia con el cerebro racional, está en la base de toda decisión. En consecuencia, sólo tiene poder quien es capaz de gestionar las emociones de los demás.
4. Las emociones tienen una dimensión cognitiva: comportan una evaluación rápida, aunque no siempre fiable, de la realidad.
5. La emoción es un dominio de acción, es decir, comporta la predisposición a actuar de una determinada manera ⁽⁷⁾. En consecuencia, quien puede inducir a otra persona a sentir una emoción tiene el poder de condicionar su comportamiento.

5. J. Ledoux, *El cerebro emocional*, Ariel y Planeta, Barcelona, 1999, p. 20

⁶. A. Damasio *El error de Descartes*, Crítica, Barcelona, 1996, p. 9-10.

⁷. H. Maturana y S. Bloch, *Biología del Emocionar y Alba Emoting. Respiración y emoción*, Dolmen Ediciones, Santiago de Chile, 1, p. 108-109.

6. Un estímulo sólo puede convertirse en emocionalmente competente si se lo relaciona con otro que lo sea. La relación entre ellos puede ser racional (causa-efecto) o transferencial (asociación más o menos arbitraria). Esta última relación está en la base de muchos procesos de socialización.
7. Cuando existe una disonancia entre el cerebro racional y el emocional, un mensaje puede producir en una persona un efecto opuesto a la opinión que le suscita.
8. “La conciencia sólo podrá entenderse estudiando los procesos del inconsciente que la hacen posible”⁽⁸⁾. Marginalizar el inconsciente comporta, pues, condenarse a no poder entender la conciencia.

No puede aceptarse, pues, como válida una educación mediática que ignore el peso de las emociones y del inconsciente en la experiencia de interacción con las pantallas. Y no basta el conocimiento de cómo funcionan el cerebro emocional y el inconsciente. Es imprescindible que se asuma, además, como interlocutores de pantallas, la capacidad de gestionar las propias emociones, en interacción con el inconsciente y con el cerebro racional.

⁸. Joseph Ledoux *El cerebro emocional*, Ariel y Planeta, Barcelona, 1999, p. 38.

3.- LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA EN EL SISTEMA EDUCATIVO

3.1.- Marco legal

El marco general es la LOE ⁽⁹⁾ que recoge la educación mediática en los principios pedagógicos de las principales etapas. En Educación Infantil dice: *“En ambos ciclos de la educación infantil se atenderá progresivamente [...] a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, ...”* (Art. 14.3). En Educación Primaria: *“Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación y la educación en valores se trabajarán en todas las áreas.”* (Art. 19.2) y este mismo texto se repite en relación con la Educación Secundaria (Art. 24.7 y 25.5) .

La Educación mediática apareció en el currículo de la LOGSE de 1990 ⁽¹⁰⁾ en objetivos y contenidos de diversas áreas pero, a pesar de llevar veinte años figurando en el currículo, no acaba de llegar a las aulas y, por tanto, a formar parte de la educación integral de los alumnos.

El marco concreto son los decretos de enseñanzas mínimas que regulan los currículos oficiales de las diferentes etapas de la enseñanza obligatoria, que afectan a todo el Estado Español, y en los que deben basarse los currículos de las diferentes comunidades autónomas. Así el REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil; el REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria y el REAL DECRETO 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

En el R.D. del segundo ciclo de Educación infantil (el primer ciclo no es enseñanza obligatoria), en el artículo 3 dedicado a objetivos, dice: **f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.** Este currículo se estructura en tres áreas de contenidos y una de ellas: **Lenguajes: Comunicación y representación** recoge en su bloque 2, las enseñanzas relativas a la alfabetización mediática que deben impartirse en este ciclo.

En los decretos de Primaria y Secundaria obligatoria, el anexo 1, idéntico en ambos, expone las competencias básicas y el anexo 2 define el currículo de las diferentes áreas.

9. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

10. Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.

3.2.- Las competencias básicas

El 18 de diciembre de 2006, el Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea aprueban el documento «Competencias clave para el aprendizaje permanente: un marco de referencia europeo» ⁽¹¹⁾ Este documento es una recomendación comunitaria fruto de la llamada Estrategia de Lisboa (2000) y fue elaborado en 2005 a propuesta de la Comisión Europea.

En él se definen las competencias clave como: *“Combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto. Las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo.”*

En este documento se establecen ocho competencias clave: 1. Comunicación en la lengua materna, 2. Comunicación en lenguas extranjeras, 3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, 4. Competencia digital, 5. Aprender a aprender, 6. Competencias interpersonales, interculturales, sociales y cívicas, 7. Espíritu emprendedor y 8. Expresión cultural.

Con estas competencias se pretende integrar los sistemas educativos y de formación de los países miembros de la Unión Europea.

En los reales decretos de enseñanzas mínimas de Primaria y Secundario obligatoria mencionados, aparecidos también en diciembre de 2006, se recogen estas competencias, que en España se denominan competencias básicas, con algunas modificaciones. En el anexo 1 de ambos decretos se definen las siguientes:

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática.
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
4. Tratamiento de la información y competencia digital.
5. Competencia social y ciudadana.
6. Competencia cultural y artística.
7. Competencia para aprender a aprender.
8. Autonomía e iniciativa personal.

3.2.1.- Tratamiento de la información y competencia digital

Como se puede ver en el anexo de los RRDD, la “Competencia digital” aquí se ha transformado, en “Tratamiento de la información y competencia digital”, creemos que con gran acierto, porque no se trata sólo de un cambio terminológico, sino que alude a los contenidos.

11. http://ec.europa.eu/education/policies/2010/doc/keyrec_es.pdf

La competencia digital de la Unión Europea se define así: *“La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TSI: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet.”*

También describe los conocimientos, capacidades y actitudes esenciales relacionados con esta competencia:

*“La competencia digital exige una buena comprensión y amplios **conocimientos** sobre la naturaleza, la función y las oportunidades de las TSI en situaciones cotidianas de la vida privada, social y profesional. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas, como los sistemas de tratamiento de textos, hojas de cálculo, bases de datos, almacenamiento y gestión de la información, y la comprensión de las oportunidades que ofrecen Internet y la comunicación por medios electrónicos (correo electrónico o herramientas de red) para el ocio, la puesta en común de información y las redes de colaboración, el aprendizaje y la investigación. Asimismo, las personas deben comprender las posibilidades que las TSI ofrecen como herramienta de apoyo a la creatividad y la innovación, y estar al corriente de las cuestiones relacionadas con la validez y la fiabilidad de la información disponible y de los principios éticos por los que debe regirse el uso interactivo de las TSI.*

*Las **capacidades** necesarias incluyen: la capacidad de buscar, obtener y tratar información, así como de utilizarla de manera crítica y sistemática, evaluando su pertinencia y diferenciando entre información real y virtual, pero reconociendo al mismo tiempo los vínculos. Las personas deben ser capaces de utilizar herramientas para producir, presentar y comprender información compleja y tener la habilidad necesaria para acceder a servicios basados en Internet, buscarlos y utilizarlos, pero también deben saber cómo utilizar las TSI en apoyo del pensamiento crítico, la creatividad y la innovación.*

*La utilización de las TSI requiere una **actitud** crítica y reflexiva con respecto a la información disponible y un uso responsable de los medios interactivos; esta competencia se sustenta también en el interés por participar en comunidades y redes con fines culturales, sociales o profesionales.”⁽¹²⁾*

El tratamiento de la información y la competencia digital, según se refleja en el anexo 1 de los reales decretos mencionados dice: *“Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.”*

12. Competencias clave para el aprendizaje permanente: un marco de referencia europeo.
http://ec.europa.eu/education/policies/2010/doc/keyrec_es.pdf

Como se puede ver en la definición de la competencia de la Unión Europea, el interés se centra en el uso de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) y sus posibilidades para conseguir información, tratarla y comunicarla; mientras que la competencia española pone el acento en disponer de las habilidades para obtener, procesar y comunicar información y **para transformarla en conocimiento**, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para informarse, aprender y comunicarse. La competencia europea busca el uso de las TSI para *“el trabajo, el ocio y la comunicación”*, no menciona el aprendizaje.

Son dos enfoques distintos, en el primero se pone el énfasis en el uso del ordenador e Internet y en el segundo en la obtención, tratamiento y comunicación de la información y su transformación en conocimiento, usando o no la tecnología y en beneficio de la persona y de la sociedad, como se puede ver en el último párrafo: *“En síntesis, el tratamiento de la información y la competencia digital implican ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes.”*

La concepción española de esta competencia es más completa que la de la Unión Europea: *“Está asociada con la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información, utilizando técnicas y estrategias diversas para acceder a ella según la fuente a la que se acuda y el soporte que se utilice (oral, impreso, audiovisual, digital o multimedia). Requiere el dominio de lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia, así como aplicar en distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse.”*

Aquí encontramos el núcleo de la alfabetización mediática, el dominio de los diferentes lenguajes y soportes y su aplicación a la comprensión, la interpretación crítica, la comunicación y la expresión.

Con un enfoque más didáctico, resalta que *“Disponer de información no produce de forma automática conocimiento. Transformar la información en conocimiento exige de destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad; en definitiva, comprenderla e integrarla en los esquemas previos de conocimiento. Significa, asimismo, comunicar la información y los conocimientos adquiridos empleando recursos expresivos que incorporen, no sólo diferentes lenguajes y técnicas específicas, sino también las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación.”*

En resumen, podríamos decir que la competencia europea se ciñe a la alfabetización TIC (Computer Literacy/ICT Literacy) y la española incorpora además la alfabetización mediática y recoge conceptos como el de educación en materia de comunicación o educación para la comunicación que ya habían sido abordados en

publicaciones de la UNESCO desde comienzos de los años ochenta y que en el ámbito hispano han recibido denominaciones como educomunicación, educación en comunicación, educación en comunicación audiovisual, educación en medios, educación para los medios, alfabetización audiovisual, educación mediática... Cada una de las cuales incide en una dimensión específica.

3.2.2.- Competencia en comunicación lingüística

El documento del Parlamento y Consejo Europeo, quizá preocupado por la cohesión de una población numerosa y con variados idiomas, señala dos competencias, Comunicación en la lengua materna y Comunicación en lenguas extranjeras, en las que incide en su expresión verbal y escrita.

En el currículo español la Competencia en comunicación lingüística se define de una manera más amplia: *“Esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta”*.

La representación, interpretación y comprensión de la realidad, para la construcción y comunicación del conocimiento, como hemos visto, no puede hacerse en la sociedad 2.0 sólo con el lenguaje verbal y en la explicación de esta competencia se hace, además, una llamada de atención sobre la necesidad de saber analizar tanto la comunicación como el lenguaje: *“Comprender y saber comunicar son saberes prácticos que han de apoyarse en el conocimiento reflexivo sobre el funcionamiento del lenguaje y sus normas de uso, e implican la capacidad de tomar el lenguaje como objeto de observación y análisis”*.

Es importante destacar, que en este documento, se expresa que la competencia comunicativa *“favorece el acceso a más y diversas fuentes de información, comunicación y aprendizaje”*.

3.2.3.- Competencia para aprender a aprender

Esta competencia, en el documento europeo recibe el nombre de “Aprender a aprender” y en los RRDD de enseñanzas mínimas de Primaria y Secundaria se denomina “Competencia para aprender a aprender”.

En la propuesta al Parlamento y el Consejo europeos, la Comisión que redacta el documento lo justifica así: *“El desarrollo de la sociedad del conocimiento no hace sino aumentar la demanda de competencias clave en las esferas personal, pública y profesional. El modo en el que las personas acceden a la información y los servicios está cambiando, al igual que la estructura y la composición de las sociedades. La preocupación suscitada por la cohesión social y el desarrollo de la ciudadanía democrática va en aumento, lo que exige que las personas estén informadas, se impliquen y participen. Como consecuencia de ello, los conocimientos, las capacidades y las actitudes que todos necesitan están cambiando.”* Por eso el documento se titula “Competencias clave para el aprendizaje permanente” y de ahí

la importancia de una formación continua a lo largo de toda la vida y la necesidad imperiosa, para conseguirlo, de aprender a aprender.

En el documento «Competencias clave para el aprendizaje permanente: un marco de referencia europeo», cuando define esta competencia dice: *“Para empezar, «aprender a aprender» exige la adquisición de las capacidades básicas fundamentales necesarias para el aprendizaje complementario, como la lectura, la escritura, el cálculo y las TIC. A partir de esta base, la persona debe ser capaz de acceder a nuevos conocimientos y capacidades y de adquirirlos, procesarlos y asimilarlos.”*

En los decretos de Enseñanzas mínimas citados se define así esta competencia: *“Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.”* Y destacan que para conseguir esta competencia se necesita adquirir una serie de estrategias y técnicas: *“de estudio, de observación y registro sistemático de hechos y relaciones, de trabajo cooperativo y por proyectos, de resolución de problemas, de planificación y organización de actividades y tiempos de forma efectiva, o del conocimiento sobre los diferentes recursos y fuentes para la recogida, selección y tratamiento de la información, incluidos los recursos tecnológicos.”* Junto a ellas subraya la necesidad de una serie de habilidades: *“Incluye, además, habilidades para obtener información –ya sea individualmente o en colaboración– y, muy especialmente, para transformarla en conocimiento propio, relacionando e integrando la nueva información con los conocimientos previos y con la propia experiencia personal y sabiendo aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en situaciones parecidas y contextos diversos.”*

Estas estrategias, técnicas y habilidades deben ser, por tanto, fundamentales en la Escuela 2.0.

3.2.4.- Competencia social y ciudadana

“Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.”

La información sobre la realidad social, política, económica, etc. que permite comprender el mundo en que vivimos y tomar las decisiones que consideramos pertinentes en cada momento procede, en su mayor parte, de los medios de comunicación individuales y de masas.

Los medios fabrican la imagen cotidiana del mundo que nos rodea y para ello utilizan diversas tecnología y lenguajes que tenemos que conocer para poder entender de forma profunda y crítica los mensajes que en ellos encontramos (comprender qué dicen, por qué y para qué lo dicen y qué repercusiones tendrá

sobre nosotros) y las tecnologías digitales que tenemos a nuestro alcance, nos permiten comunicarnos utilizando esas mismas herramientas y lenguajes; por eso es tan importante la educación mediática que nos enseña a leer los medios y poder expresarnos a través de ellos, lo cual es objetivo fundamental de la Escuela 2.0.

Las múltiples pantallas (periódicos, televisión, videojuegos, youtube, etc.) , además de información, transmiten valores que, en muchos casos favorecen más a las empresas que los patrocinan que a nosotros como consumidores y ciudadanos; por eso es importante saber descifrar las actitudes y valores que se esconden en la publicidad y en los contenidos de ocio y cultura para poder analizarlos y elegir aquellos que más nos convengan para desarrollarnos como ciudadanos activos y críticos, y poder participar en una sociedad democrática. Esta es otra de las finalidades de esta competencia:

“La dimensión ética de la competencia social y ciudadana entraña ser consciente de los valores del entorno, evaluarlos y reconstruirlos afectiva y racionalmente para crear progresivamente un sistema de valores propio y comportarse en coherencia con ellos al afrontar una decisión o un conflicto. Ello supone entender que no toda posición personal es ética si no está basada en el respeto a principios o valores universales como los que encierra la Declaración de los Derechos Humanos.”

Crear nuestro propio sistema de valores y comportarse en coherencia con ellos es la base para desarrollar otra competencia básica fundamental para nuestro desarrollo personal y social: “Autonomía e iniciativa personal”.

3.3.- En el currículum

Los reales decretos de enseñanzas mínimas mencionados recogen la educación mediática en todas las etapas. La actualización de objetivos y contenidos no es perfecta, pero estas son las enseñanzas mínimas que se exigen en todo el Estado español y los centros docentes tienen la posibilidad de ampliarlas y actualizarlas en sus proyectos curriculares.

3.3.1.- Educación Infantil

En esta etapa se puede encontrar la educación mediática en objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Uno de los objetivos dice así: *f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.*

De las tres áreas en que se estructura el currículo de esta etapa, una es *Lenguajes: comunicación y representación*. Su finalidad se describe de esta manera:

Esta área de conocimiento y experiencia pretende también mejorar las relaciones entre el niño y el medio. Las distintas formas de comunicación y representación sirven de nexo entre el mundo exterior e interior al ser

instrumentos que hacen posible la representación de la realidad, la expresión de pensamientos, sentimientos y vivencias y las interacciones con los demás.

Para esto cuentan con todos los lenguajes y medios a su alcance:

Las diferentes formas de comunicación y representación que se integran en esta área son: El Lenguaje verbal, el lenguaje artístico, el lenguaje corporal, el lenguaje audiovisual y de las tecnologías de la información y la comunicación.

Teniendo en cuenta la edad (4-6 años) de estos alumnos el currículo plantea que:

El lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación presentes en la vida infantil, requieren un tratamiento educativo que, a partir del uso apropiado, inicie a niñas y niños en la comprensión de los mensajes audiovisuales y en su utilización adecuada.

Así plantea como uno de los objetivos de este área:

2. Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

Y los contenidos que deben trabajar en relación con la educación mediática, según el currículo, se enuncian en el Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación:

Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación.

Acercamiento a producciones audiovisuales como películas, dibujos animados o videojuegos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.

Distinción progresiva entre la realidad y la representación audiovisual.

Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación.

No hay que olvidar que estos son los contenidos mínimos a que obliga la esta Ley. Las Comunidades Autónomas o los propios centros, a través del Proyecto Curricular pueden desarrollar y actualizar estos contenidos.

3.3.2.- Educación Primaria

La educación mediática aparece en esta etapa en dos de los objetivos generales de la etapa:

i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales.

También en los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de diversas áreas y en el artículo 5 del Real Decreto dice:

Sin perjuicio de su tratamiento específico en alguna de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación y la educación en valores se trabajarán en todas las áreas.

No obstante, en varias áreas figuran objetivos, contenidos y criterios de evaluación relacionados con la Educación Mediática. Las que más elementos contienen son Educación artística, Lengua y Conocimiento del medio.

Educación artística

Objetivos

- 1. Indagar en las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación y utilizarlas para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.*
- 2. Explorar y conocer materiales e instrumentos diversos y adquirir códigos y técnicas específicas de los diferentes lenguajes artísticos para utilizarlos con fines expresivos y comunicativos.*
- 5. Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación en los que intervienen la imagen y el sonido, y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.*
- 8. Realizar producciones artísticas de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio.*

Contenidos

Primer ciclo (6-7 años)

- Descripción de imágenes presentes en contextos próximos.*
- Composiciones plásticas utilizando fotografías.*
- Exploración de recursos digitales para la creación de obras artísticas*

Segundo ciclo (8-9 años)

- Interpretación y valoración de la información que proporcionan las imágenes en el contexto social y comunicación de las apreciaciones obtenidas.*
- Elaboración de imágenes usando utilizando técnicas y recursos diversos.*
- Realización de fotografías: enfoque y planos.*

- *Utilización de recursos digitales para la elaboración de producciones artísticas.*
- *Aplicación, en producciones propias, de aspectos observados en obras artísticas.*
- *Valoración del conocimiento de diferentes códigos artísticos como medios de expresión de sentimientos e ideas.*

Tercer ciclo (10-11 años)

- *Análisis y valoración de la intención comunicativa de las imágenes en los medios y tecnologías de la información y comunicación.*
- *Empleo de tecnologías de la información y la comunicación para el tratamiento de imágenes, diseño y animación, y para la difusión de los trabajos elaborados.*
- *Preparación de documentos propios de la comunicación artística como carteles o guías.*
- *Disposición a la originalidad, espontaneidad, plasmación de ideas, sentimientos y vivencias de forma personal y autónoma en la creación de una obra artística.*
- *Constancia y exigencia progresiva en el proceso de realización aplicando estrategias creativas en la composición, asumiendo responsabilidades en el trabajo cooperativo, estableciendo momentos de revisión, respetando las aportaciones de los demás y resolviendo las discrepancias con argumentos.*

Lengua castellana y literatura

Objetivos

- 5. *Usar los medios de comunicación social y las tecnologías de la información y la comunicación, para obtener, interpretar y valorar informaciones y opiniones diferentes.*

Contenidos

Primer ciclo (6-7 años)

- *Comprensión de informaciones audiovisuales procedentes de diferentes soportes estableciendo relaciones entre ellas (identificación, clasificación, comparación).*
- *Comprensión de información general sobre hechos y acontecimientos próximos a la experiencia infantil en textos procedentes de los medios de comunicación social, con especial incidencia en la noticia.*
- *Integración de conocimientos e informaciones procedentes de diferentes soportes para aprender (identificación, clasificación, comparación).*

- *Iniciación a la utilización dirigida de las tecnologías de la información y la comunicación y de las bibliotecas para obtener información y modelos para la composición escrita.*
- *Composición de textos propios de los medios de comunicación social (titulares, pies de foto, breves noticias...) sobre acontecimientos próximos a la experiencia infantil, en soportes habituales en el ámbito escolar.*
- *Utilización de elementos gráficos y paratextuales sencillos para facilitar la comprensión (ilustraciones y tipografía).*
- *Iniciación al uso de programas informáticos de procesamiento de texto.*

Segundo ciclo (8-9 años)

- *Comprensión y valoración de textos orales procedentes de la radio, la televisión o Internet con especial incidencia en la noticia, para obtener información general sobre hechos y acontecimientos que resulten significativos.*
- *Comprensión y producción de textos orales para aprender y para informarse, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano, de carácter informal (conversaciones entre iguales y en el equipo de trabajo) y de un mayor grado de formalización (las exposiciones de clase).*
- *Uso de documentos audiovisuales para obtener, seleccionar y relacionar informaciones relevantes (identificación, clasificación, comparación).*
- *Comprensión de información general en textos procedentes de medios de comunicación social (incluidas webs infantiles) con especial incidencia en la noticia y en las cartas al director, localizando informaciones destacadas en titulares, entradillas, portadas...*
- *Comprensión de información relevante en textos para aprender y para informarse, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano (folletos, descripciones, instrucciones y explicaciones).*
- *Integración de conocimientos e informaciones procedentes de diferentes soportes para aprender y contrastar información (identificación, clasificación, comparación, interpretación).*
- *Utilización dirigida de las tecnologías de la información y la comunicación y de las bibliotecas para obtener información y modelos para la composición escrita.*
- *Composición de textos de información y opinión propios de los medios de comunicación social sobre acontecimientos significativos, con especial incidencia en la noticia y en las cartas al director, en situaciones simuladas o reales.*
- *Composición de textos propios del ámbito académico para obtener, organizar y comunicar información (cuestionarios, resúmenes, informes sencillos, descripciones, explicaciones...)*

- *Utilización de elementos gráficos y paratextuales, con grado creciente de dificultad, para facilitar la comprensión (ilustraciones, gráficos y tipografía).*
- *Utilización guiada de programas informáticos de procesamiento de texto.*

Tercer ciclo (10-11 años)

- *Comprensión de textos orales procedentes de la radio, de la televisión o de Internet con especial incidencia en la noticia, la entrevista, el reportaje infantil y los debates y comentarios de actualidad, para obtener información general sobre hechos y acontecimientos que resulten significativos y distinguiendo información de opinión.*
- *Producción de textos orales propios de los medios de comunicación social mediante simulación o participación para ofrecer y compartir información y opinión.*
- *Valoración de los medios de comunicación social como instrumento de aprendizaje y de acceso a informaciones y experiencias de otras personas.*
- *Uso de documentos audiovisuales como medio de obtener, seleccionar y relacionar con progresiva autonomía, informaciones relevantes para aprender (identificación, clasificación, comparación).*
- *Comprensión de textos procedentes de los medios de comunicación social (incluidas webs infantiles y juveniles) con especial incidencia en la noticia, la entrevista y las cartas al director, para obtener información general, localizando informaciones destacadas.*
- *Comprensión de textos del ámbito escolar, en soporte papel o digital, para aprender y para informarse, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso social (folletos informativos o publicitarios, prensa, programas, fragmentos literarios).*
- *Integración de conocimientos e informaciones procedentes de diferentes soportes para aprender (comparación, clasificación, identificación e interpretación) con especial atención a los datos que se transmiten mediante gráficos, esquemas y otras ilustraciones.*
- *Utilización dirigida de las tecnologías de la información y la comunicación para la localización, selección y organización de información.*
- *Uso de las bibliotecas, incluyendo las virtuales, de forma cada vez más autónoma, para obtener información y modelos para la producción escrita.*
- *Composición de textos de información y opinión propios de los medios de comunicación social sobre hechos y acontecimientos significativos con especial incidencia en la noticia, la entrevista, la reseña de libros o de música..., en situaciones simuladas o reales.*

- *Composición de textos propios del ámbito académico para obtener, organizar y comunicar información, (cuestionarios, encuestas, resúmenes, esquemas, informes, descripciones, explicaciones...).*
- *Utilización de elementos gráficos y paratextuales para facilitar la comprensión (ilustraciones, gráficos, tablas y tipografía).*
- *Valoración de la escritura como instrumento de relación social, de obtención y reelaboración de la información y de los conocimientos.*
- *Utilización progresivamente autónoma de programas informáticos de procesamiento de texto.*
- *Reconocimiento de estructuras narrativas, instructivas, descriptivas y explicativas para la comprensión y composición.*

Conocimiento del medio

Objetivos

10. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas.

Contenidos

Primer ciclo (6-7 años)

- *Iniciación a la recogida de datos e información del entorno social próximo y en la lectura de imágenes.*
- *Identificación de los componentes básicos de un ordenador. Iniciación en su uso. Cuidado de los recursos informáticos.*

Segundo ciclo (8-9 años)

- *Obtención de información a través de las tecnologías de la información y la comunicación, valorando su contenido.*
- *Análisis de algunos mensajes publicitarios y desarrollo de actitudes de consumo responsable.*
- *Utilización de documentos escritos y visuales para obtener información histórica y elaborar distintos trabajos.*
- *Utilización básica de tratamiento de textos: titulación, formato, archivo y recuperación de un texto, cambios, sustituciones e impresión.*
- *Interés por cuidar la presentación de los trabajos en papel o en soporte digital.*

- Seguimiento de una secuencia dada para encontrar una información en Internet.

Tercer ciclo (10-11 años)

- El papel de las comunicaciones y los transportes en las actividades personales, económicas y sociales.
- Recogida de información de distintas fuentes para analizar situaciones y problemas.
- Reconocimiento de la influencia de la publicidad sobre el consumo y actitud crítica ante ella.
- Utilización de recursos sencillos proporcionados por las tecnologías de la información para comunicarse y colaborar.
- Búsqueda guiada de información en la red.
- Uso progresivamente autónomo de tratamiento de textos (ajuste de página, inserción de ilustraciones o notas, etc.)
- Toma de conciencia de la necesidad de controlar el tiempo de entretenimiento con las tecnologías de la información y la comunicación y de su poder de adicción.

3.3.3.- Educación Secundaria Obligatoria

En el artículo 3. Objetivos de la Educación secundaria obligatoria, se puede leer:

La Educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan: (...)

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación. (...)

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

En el artículo 5.5 dice:

5. Sin perjuicio del tratamiento específico en algunas de las materias de este curso, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, y la educación en valores se trabajarán en todas ellas.

Como en Primaria, también en Secundaria figuran objetivos, contenidos y criterios de evaluación relacionados con la Educación Mediática en diversas áreas. Las que

más elementos contienen son Educación Plástica y visual, Informática, Lengua y Ciencias Sociales.

Educación Plástica y Visual

La introducción del área comienza explicando sus finalidades de esta forma:

La Educación plástica y visual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Objetivos

Gran parte de los objetivos guardan relación con la educación mediática. Como podemos ver en los siguientes:

- 1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.*
- 3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.*
- 4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.*
- 5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.*
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.*
- 7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.*
- 9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.*

Contenidos

El lenguaje y la comunicación visual: finalidad informativa, comunicativa, expresiva y estética.

La imagen representativa y la imagen simbólica.

Explotación de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.

Valoración de la imagen como medio de expresión.

Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales.

Experimentación y utilización de recursos informáticos y las tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

Reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo.

Lectura de imágenes, a través de los elementos visuales, conceptuales y relacionales, estableciendo los mensajes y funciones del patrimonio cultural propio detectando las similitudes y diferencias respecto a otras sociedades y culturas.

Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.

Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.

Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo.

Autoexigencia en la superación de las creaciones propias.

Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.

Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.

Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.

Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.

Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.

Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.

Informática

En la introducción de esta asignatura se puede leer:

Durante las últimas décadas, se viene produciendo en la sociedad un profundo proceso de transformación caracterizado por la presencia de las tecnologías de la información y de la comunicación en la vida cotidiana.

Estas tecnologías abarcan todo tipo de medios electrónicos que crean, almacenan, procesan y transmiten información en tiempo y cantidad hace unos años insospechados y que, además de expandir las posibilidades de comunicación, generan una nueva cultura y permiten el desarrollo de nuevas destrezas y formas de construcción del conocimiento que están en constante evolución en cuanto a técnicas y medios a su alcance se refiere.

A continuación plantea la necesidad de educar en el uso de las tecnologías para facilitar al alumno herramientas que le permitan interactuar con su entorno y percibir los límites morales y legales que implica su uso, además integrar estos nuevos conocimientos con los de las demás áreas.

Objetivos

1. Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, valorando en qué medida cubren dichas necesidades y si lo hacen de forma apropiada.
2. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.
3. Conocer y utilizar las herramientas para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias al crecimiento de las mismas y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.
4. Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento y su integración para crear pequeñas producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.
5. Integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de presentaciones electrónicas,

aplicándolas en modo local, para apoyar un discurso, o en modo remoto, como síntesis o guión que facilite la difusión de unidades de conocimiento elaboradas.

6. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios y publicarlos en la Web, utilizando medios que posibiliten la interacción (formularios, encuestas, bitácoras, etc.) y formatos que faciliten la inclusión de elementos multimedia decidiendo la forma en la que se ponen a disposición del resto de usuarios.

7. Conocer y valorar el sentido y la repercusión social de las diversas alternativas existentes para compartir los contenidos publicados en la web y aplicarlos cuando se difundan las producciones propias.

8. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.

9. Valorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación y las repercusiones que supone su uso.

Contenidos

Entre los relacionados con la educación mediática podemos destacar los siguientes:

Creación de grupos de usuarios, adjudicación de permisos, y puesta a disposición de contenidos y recursos para su uso en redes locales bajo diferentes sistemas operativos.

Seguridad en Internet. El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de programas, documentos o mensajes susceptibles de causar perjuicios. Importancia de la adopción de medidas de seguridad activa y pasiva.

Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada.

Tratamiento básico de la imagen digital: los formatos básicos y su aplicación, modificación de tamaño de las imágenes y selección de fragmentos, creación de dibujos sencillos, alteración de los parámetros de las fotografías digitales: saturación, luminosidad y brillo.

Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Edición y montaje de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia.

Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia. Necesidad de respetar los derechos que amparan las producciones ajenas.

Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales. Diseño de presentaciones.

Creación y publicación en la Web. Estándares de publicación.

Accesibilidad de la información. La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización.

Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación y hacia su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales.

Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico: los intercambios económicos y la seguridad.

Acceso a recursos y plataformas de formación a distancia, empleo y salud.

La propiedad y la distribución del «software» y la información: «software» libre y «software» privativo, tipos de licencias de uso y distribución.

La ingeniería social y la seguridad: estrategias para el reconocimiento del fraude, desarrollo de actitudes de protección activa ante los intentos de fraude.

Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales: acceso a servicios de ocio.

Canales de distribución de los contenidos multimedia: música, vídeo, radio, TV.

Acceso, descarga e intercambio de programas e información. Diferentes modalidades de intercambio.

Lengua castellana y literatura

En la introducción se plantea que el objetivo de esta materia es el desarrollo de la competencia comunicativa:

un conjunto de conocimientos sobre la lengua y de procedimientos de uso que son necesarios para interactuar satisfactoriamente en diferentes ámbitos sociales.

Objetivos

Aunque su enfoque está muy dirigido al lenguaje verbal, reconocen la relevancia comunicativa de los medios de comunicación.

7. Utilizar con progresiva autonomía y espíritu crítico los medios de comunicación social y las tecnologías de la información para obtener, interpretar y valorar informaciones de diversos tipos y opiniones diferentes.

Contenidos

En los contenidos se ve con más claridad su relación con la educación mediática por el reconocimiento de la importancia de los lenguajes multimedia en los medios de comunicación.

Comprensión de noticias de actualidad próximas a los intereses del alumnado procedentes de los medios de comunicación audiovisual.

Exposición de informaciones de actualidad tomadas de los medios de comunicación.

Narración oral, a partir de un guión preparado previamente, de hechos relacionados con la experiencia, presentada de forma secuenciada y con claridad, insertando descripciones sencillas e incluyendo ideas y valoraciones en relación con lo expuesto, con ayuda de medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación.

Comprensión de textos de los medios de comunicación, atendiendo a la estructura del periódico (secciones y géneros) y a los elementos paratextuales, con especial atención a las noticias relacionadas con la vida cotidiana y la información de hechos.

Composición de textos propios de los medios de comunicación, especialmente noticias, destinados a un soporte impreso o digital.

Exposición de informaciones tomadas de los medios de comunicación poniendo de relieve diferencias en el modo de presentar los hechos en distintos medios.

Presentación de informaciones de forma ordenada y clara, previamente preparadas, sobre temas de interés del alumnado, con ayuda de medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación.

Comprensión de textos de los medios de comunicación, especialmente de información sobre hechos, noticias y crónicas, atendiendo a la estructura del periódico digital (secciones y géneros) y a los elementos paratextuales.

Comprensión de textos del ámbito académico, atendiendo especialmente a los expositivos y explicativos, a las instrucciones para realizar tareas, a la consulta, en diversos soportes, de diccionarios, glosarios y otras fuentes de información, como enciclopedias, y webs educativas.

Utilización progresivamente autónoma de las bibliotecas y de las tecnologías de la información y la comunicación como fuente de información y de modelos para la composición escrita.

Composición de textos propios de los medios de comunicación, especialmente crónicas, destinados a un soporte impreso o digital, a audio o a vídeo.

Lectura comentada de relatos, comparando y contrastando temas y elementos de la historia, formas de inicio, desarrollo cronológico, desenlaces.

Exposición de la información tomada de un medio de comunicación acerca de un tema de actualidad, respetando las normas que rigen la interacción oral.

Comprensión de textos de los medios de comunicación, reconociendo las diferencias entre información y opinión en crónicas, reportajes y entrevistas.

Composición de textos propios de los medios de comunicación, como reportajes o entrevistas destinados a un soporte escrito o digital, a audio o a vídeo.

Comprensión de textos procedentes de los medios de comunicación audiovisual, como debates en radio o televisión y opiniones de los oyentes.

Exposición de la información tomada de varios medios de comunicación acerca de un tema de actualidad contrastando los diferentes puntos de vista y las opiniones expresadas por dichos medios, respetando las normas que rigen la interacción oral.

Comprensión de textos de los medios de comunicación atendiendo especialmente a los géneros de opinión, como editoriales o columnas.

Composición de textos propios de los medios de comunicación como cartas al director y artículos de opinión (editoriales y columnas), destinados a un soporte escrito o digital.

Ciencias Sociales

En esta materia hace notar su contribución a la competencia Tratamiento de la información y competencia digital:

... dada por la importancia que tiene en la comprensión de los fenómenos sociales e históricos contar con destrezas relativas a la obtención y comprensión de información, elemento imprescindible de una buena parte de los aprendizajes de la materia. Se contribuye, de manera particular, en la búsqueda, obtención y tratamiento de información procedente de la observación directa e indirecta de la realidad, así como de fuentes escritas, gráficas, audiovisuales, tanto si utilizan como soporte el papel como si han sido obtenidas mediante las tecnologías de la información y la comunicación. El establecimiento de criterios de selección de la información proporcionada por diversas fuentes según criterios de objetividad y pertinencia, la distinción entre los aspectos relevantes y los que no lo son, la relación y comparación de fuentes o la integración y el análisis de la información de forma crítica son algunas de las aportaciones fundamentales que se hacen a la adquisición de esta competencia.

Objetivos

9. Buscar, seleccionar, comprender y relacionar información verbal, gráfica, icónica, estadística y cartográfica, procedente de fuentes diversas, incluida la que proporciona el entorno físico y social, los medios de comunicación y las tecnologías de la información, tratarla de acuerdo con el fin perseguido y comunicarla a los demás de manera organizada e inteligible.

Contenidos

Obtención de información de fuentes diversas (iconográficas, arqueológicas, escritas, proporcionadas por las tecnologías de la información, etc.) y elaboración escrita de la información obtenida.

Realización de trabajos de síntesis o de indagación, utilizando información de fuentes variadas y presentación correcta de los mismos, combinando diferentes formas de expresión, incluidas las posibilidades que proporcionan las tecnologías de la información y la comunicación.

Cambios en las sociedades actuales. Los nuevos movimientos sociales y culturales. Los medios de comunicación y su influencia.

Como hemos dicho, la actualización del currículo oficial no es continua, porque se realiza por medio de leyes que deben debatirse en el Parlamento, pero los centros educativos pueden actualizar y ampliar los contenidos a través del Proyecto Curricular y el Proyecto Educativo.

4.- CONTENIDOS DE LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA

4.1.- Dimensiones de la educación mediática

La competencia mediática comporta el dominio de conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con seis dimensiones básicas:

1. El lenguaje

- § Conocimiento de los códigos que hacen posible el lenguaje audiovisual y multimedia y capacidad de utilizar el más adecuado en función de cada situación comunicativa.
- § Capacidad de análisis de los mensajes audiovisuales y multimedia desde la perspectiva del sentido y significación, de las estructuras narrativas y de las categorías, los formatos y géneros.
- § Capacidad de establecer relaciones entre códigos, textos y medios, elaborando conocimientos abiertos y sistematizados.

2. La tecnología

- § Conocimiento teórico del funcionamiento de las herramientas que hacen posible la comunicación audiovisual y multimedia, para poder entender cómo son elaborados los mensajes.

- § Capacidad de utilización de las herramientas más sencillas para expresarse de manera eficaz en el ámbito de la comunicación audiovisual y multimedia.

3. Los procesos de producción

- § Conocimiento de los intereses sociales, económicos y políticos que mueven tanto la producción corporativa como la popular.
- § Capacidad de elaborar mensajes audiovisuales y multimedia, siendo consciente de su trascendencia e implicaciones en los nuevos entornos colaborativos de comunicación.
- § Capacidad de discernir entre las informaciones que se pueden compartir y las que conviene preservar.
- § Capacidad de intercambiar y de negociar puntos de vista en la producción colectiva de mensajes audiovisuales o multimedia y en las comunidades virtuales.
- § Conocimiento y sensibilidad ante los conceptos de propiedad privada y de privacidad.

4. La ideología y los valores

- § Capacidad de lectura comprensiva y crítica de los mensajes audiovisuales y multimedia, en cuanto representaciones de la realidad y, en consecuencia, como portadores de ideología y de valores.
- § Capacidad de análisis crítico de los mensajes audiovisuales y multimedia, entendidos a un tiempo como expresión y soporte de los intereses, de las contradicciones y de los valores de la sociedad.
- § Capacidad de utilizar las herramientas comunicativas y las destrezas participativas para transformarse y para transformar el entorno.

5. La interacción

- § Capacidad de reconocerse como interlocutores activos, especialmente a partir del uso de las tecnologías que permiten la participación y la interactividad.
- § Capacidad de valorar críticamente los elementos emotivos, racionales y contextuales que intervienen en la interacción con los mensajes audiovisuales y multimedia, y en la valoración de los mismos.
- § Capacidad de detectar si las producciones populares, individuales o grupales, actúan como refuerzo o como contrapeso de las producciones corporativas.

6. La dimensión estética

- § Capacidad de analizar y de valorar los mensajes audiovisuales y multimedia desde el punto de vista de la innovación formal y temática y desde la educación del sentido estético.
- § Capacidad de relacionar los mensajes audiovisuales y multimedia con otras formas de manifestación mediática y artística.
- § Capacidad de utilizar las nuevas herramientas comunicativas para elevar el nivel de la creatividad y de la sensibilidad personal y colectiva.

4.2.- Indicadores

1. Lenguaje audiovisual

1.1. Ámbito del análisis

- § Capacidad de analizar y valorar el uso de los diversos recursos formales vinculados a la imagen y al sonido tanto desde el punto de vista expresivo como estético.
- § Capacidad de analizar y de valorar el uso de la edición como recurso para conferir sentido, ritmo y significación a las imágenes y sonidos en función de su interacción.
- § Conocimientos básicos sobre la evolución del lenguaje audiovisual a lo largo de la historia y sobre los cambios e innovaciones introducidas en los distintos medios.
- § Capacidad de identificar las características expresivas específicas de cada medio o plataforma.
- § Capacidad de distinguir entre ficción y no ficción, y de valorar un mensaje audiovisual o multimedia en función de la categoría, el género o el formato al que pertenece.

1.2. Ámbito de la expresión

- § Capacidad de elaborar imágenes estáticas y en movimiento con un uso correcto de los recursos formales vinculados a la imagen.
- § Capacidad de relacionar imágenes de manera creativa, para conferirles un nuevo sentido a partir de su interacción.
- § Capacidad de asociar imágenes a textos verbales de forma original para conseguir síntesis expresivas con nuevos valores comunicativos.
- § Capacidad de integrar imágenes y sonido creativamente, para formar nuevos productos audiovisuales.
- § Capacidad de modificar productos existentes, confiriéndoles un nuevo sentido y valor.

2. La tecnología

2.1. Ámbito del análisis

- § Conocimiento de los principios fisiológicos y físicos que hacen posible la percepción en la comunicación audiovisual.
- § Conocimiento de las innovaciones tecnológicas más importantes que se han ido desarrollando a lo largo de la historia de la comunicación audiovisual y multimedia.
- § Capacidad de detectar la manera como se realizan los efectos visuales y sonoros más elementales.

2.2. Ámbito de la expresión

- § Capacidad de manejo de equipos de registro visual (cámara de fotografía y de vídeo) y sonoro (micrófonos y grabadoras) con los mínimos exigibles de corrección técnica.
- § Manejo elemental de los sistemas de edición digital de imágenes y sonidos.
- § Manejo elemental de los sistemas de tratamiento digital de las imágenes y de los sonidos.

3. Procesos de producción y programación

3.1. Ámbito del análisis

- § Conocimiento de las diferencias básicas entre las producciones corporativas y las populares, individuales o grupales.
- § Conocimiento de los factores que convierten las producciones corporativas en productos sometidos a los condicionamientos socioeconómicos de toda industria.
- § Conocimiento de las diferencias entre medios de titularidad pública y privada, entre las producciones corporativas.
- § Conocimiento de las diferencias fundamentales entre las emisiones en directo y en diferido en los distintos medios y plataformas.
- § Conocimientos básicos sobre las principales técnicas de programación.
- § Conocimientos básicos de las fases que constituyen el proceso de producción y distribución de una obra audiovisual o multimedia y de los profesionales que intervienen en ellas.

3.2 Ámbito de la expresión

- § Capacidad de trabajar, de manera colaborativa, en la elaboración de productos audiovisuales o multimedia.
- § Conocimiento de las posibilidades y de los riesgos que comporta hacer públicas determinadas informaciones, personales o ajenas, y desarrollo de una actitud responsable al respecto.
- § Sensibilidad para hacer frente a los diferentes temas y situaciones no tratados o tratados de manera escasa o deficiente por los medios corporativos.

4. Interacción

4.1. Ámbito del análisis

- § Capacidad de dilucidar por qué gustan unas imágenes o por qué tienen éxito, individual o colectivamente: qué necesidades y deseos satisfacen en lo sensorial, en lo emotivo, en lo cognitivo, en lo estético, etc.
- § Capacidad de discernir y de asumir las disociaciones que se producen a veces en el interlocutor de las pantallas entre sensación y opinión, entre emotividad y racionalidad.
- § Capacidad de valorar los efectos cognitivos de las emociones: ideas y valores que quedan asociados con las emociones positivas o negativas que generan los personajes, las acciones y situaciones.
- § Capacidad de selección y de revisión de la propia dieta mediática, en base a unos criterios conscientes y razonables.
- § Adquisición de hábitos de búsqueda de información sobre los productos disponibles en las pantallas y capacidad de discernir en cuanto a su validez.
- § Conocimientos básicos sobre los estudios de audiencia, su utilidad y sus limitaciones.
- § Conocimiento del marco jurídico que ampara, protege y exige al usuario de las pantallas, y de los colectivos y asociaciones que velan por su cumplimiento

4.2 Ámbito de la expresión

- § Conocimiento del poder que comporta estar informados de los canales y las posibilidades legales de reclamación ante cualquier incumplimiento de las normas vigentes en materia audiovisual.
- § Actitud activa en la interacción con las pantallas, como oportunidad para contribuir al desarrollo personal y colectivo.
- § Capacidad para comunicarse través de las redes sociales y mantener relaciones de colaboración con personas de otros entornos y culturas.
- § Capacidad para mantener la privacidad y el respeto a las leyes en las comunicaciones a través de las redes sociales.

5. Ideología y valores

5.1. Ámbito del análisis

- § Capacidad de detectar, tanto en las producciones corporativas como en las populares, los intereses que se ponen en juego, así como la ideología y los valores que subyacen, a menudo de manera camuflada.

- § Capacidad de detectar los estereotipos más generalizados, sobre todo en cuanto a género, etnia, minorías sociales o sexuales, discapacidades, etc., y de analizar sus causas y consecuencias.
- § Capacidad de filtrar las informaciones, de verificarlas, de confrontarlas, de extraer conclusiones críticas tanto de lo que se dice como de lo que se omite.
- § Capacidad de analizar críticamente los efectos de homogeneización cultural que ejercen a veces los medios.

5.2 Ámbito de la expresión

- § Capacidad de producir mensajes sencillos que transmitan valores y contribuyan a la mejora del entorno social.
- § Capacidad de elaborar productos o modificar los existentes para cuestionar valores presentes en algunos productos mediáticos.
- § Capacidad de aprovechar la cultura participativa propiciada por el nuevo entorno comunicativo para comprometerse de manera responsable en la cultura y la sociedad.

6. Estética

6.1. Ámbito del análisis

- § Capacidad de extraer placer de los aspectos formales, es decir, no sólo de lo que se dice sino también de la manera como se dice.
- § Capacidad de relacionar las producciones audiovisuales con otras manifestaciones mediáticas o artísticas (influencias mutuas...)
- § Capacidad de reconocer una producción audiovisual o multimedia que no se adecue a unos criterios mínimos en cuanto a calidad artística.
- § Capacidad de identificar las categorías estéticas básicas, como la innovación formal y temática, originalidad, estilo, escuelas o tendencias.

6.2. Ámbito de la expresión

- § Capacidad de producir mensajes audiovisuales o multimedia elementales, que sean comprensibles y que contribuyan a incrementar los niveles personales o colectivos de creatividad, originalidad y sensibilidad.
- § Capacidad de realizar modificaciones en producciones artísticas, innovando mediante la introducción de un nuevo valor o un nuevo sentido.

5.- ¿CÓMO DEBE HACERSE LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA?

5.1.- DAFO de la educación mediática

5.1.1.- Debilidades

Importantes carencias en la formación del profesorado

La formación inicial del profesorado de Infantil y Primaria tiene muchas carencias en el campo de la educación mediática. En las escuelas universitarias de formación del profesorado (Magisterio), había una asignatura troncal de seis créditos titulada Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación, que ahora desaparece por el Plan Bolonia, y aparece otra, con las mismas características, que se titula Comunicación y medios socioculturales: enseñanza y aprendizaje. El enfoque dependerá, como es costumbre, del departamento que la acoga y de las características de su profesorado. Puede haber alguna optativa, pero la integración de la educación mediática en las didácticas específicas, por lo general, sigue resultando escasa.

En Primaria no hay especialistas en Educación artística, por tanto, este área la imparten casi siempre profesores sin especialidad y el enfoque, como dice Fernando Hernández ⁽¹³⁾ en vez de afrontar la cultura audiovisual de nuestro tiempo, sigue próximo a las “manualidades” de tiempos pasados. Esta tendencia se refuerza desde las editoriales que presentan libros de texto conservadores porque conocen la falta de actualización de muchos profesores que la imparten.

El profesorado de Secundaria se puede decir que carece de formación inicial en este terreno, salvo el precedente de Bellas Artes y Comunicación Audiovisual, porque el nuevo curso de capacitación pedagógica, parece que no contempla esta temática. No obstante, gran parte del profesorado que estudió Bellas Artes hace más de veinte años, que puede ser mayoría porque con los nuevos planes se están reduciendo las horas de Educación Plástica y Visual y esto impide la renovación del profesorado, adolece de las mismas carencias que describe F. Hernández, ya que en dichas facultades, sobre todo en las más antiguas, han tardado muchos años en entrar los nuevos medios. El profesorado de Secundaria formado en facultades de Bellas Artes con planes antiguos, suele utilizar un enfoque del área basado en la imagen plástica sin asumir los contenidos curriculares que hacen referencia a la imagen técnica (fotografía, vídeo, multimedia, etc.).

El enfoque, por tanto, que se está dando en la enseñanza de materias clave para la educación mediática como Educación Artística y Educación Plástica y Visual no responde a las necesidades actuales.

13. Hernández, Fernando (1997) Educación y cultura visual. 20 Edición, Octaedro-EUB, Barcelona 2003. 308 pp.

La formación permanente, en declive por la crisis y por criterios de privatización en muchas comunidades, se inclina más del lado de las tecnologías que de los lenguajes y de los contenidos de la comunicación.

El declive de las redes públicas de formación del profesorado

Todas las leyes orgánicas sobre Educación insisten en la importancia de la formación del profesorado, pero, en los últimos años, casi todas las comunidades autónomas (que tienen estas competencias) están reduciendo sus redes de formación. La Comunidad de Madrid, por ejemplo, pasó en el 2008 de tener veintiocho centros de profesores a cinco. Esto dificulta la formación del profesorado en ejercicio y la difusión de experiencias y líneas de trabajo innovadoras.

Libros de texto obsoletos

Hay profesores que hablan de la dictadura del libro de texto, pero otros opinan que es una victoria electoral por mayoría. Gran parte del profesorado se rige no por el currículo oficial, sino por el libro de texto.

Las grandes editoriales producen libros de texto muy conservadores por el miedo a perder como clientes al profesorado tradicional que consideran mayoritario. En el caso de Educación Artística y Educación Plástica y Visual no suelen adaptarse al currículo establecido, recogiendo de forma insuficiente los contenidos referidos a la Educación mediática, a pesar de estar vigentes desde la LOGSE (1990).

De esta manera, como estas materias no llegan a los libros de texto, tampoco llegan al aula.

Falta de desarrollos curriculares

La rápida evolución de medios y lenguajes, ya que tiene dificultades para llegar al profesorado por la vía de la formación, podría llegar por medio de materiales curriculares.

Se podrían trabajar los contenidos de las áreas mencionadas desde la imagen técnica, pero escasean las experiencias con este enfoque, evaluadas positivamente y difundidas. De esta manera, el profesor que prescindiera del libro de texto tradicional se verá obligado a efectuar un gran esfuerzo de autoformación, de desarrollo curricular y, en muchos casos, a descubrir mediterráneos y quizá a enfrentarse con algunos compañeros e incluso con la inspección.

La organización escolar

Los modelos tradicionales de horarios, estructura de las aulas, mobiliario escolar, etc. no favorecen este tipo de enseñanzas. A pesar de que figuran en el currículo oficial, su desconocimiento generalizado hace imprescindible el apoyo del equipo directivo para ponerlas en práctica.

El trabajo colaborativo y el aprendizaje a través de aulas virtuales choca con la organización de los centros y con las condiciones laborales del profesorado, que cada vez tiene más alumnos en clase y más horas de clase presencial debido a las restricciones presupuestarias.

Los recortes del gasto social, ayudas familiares, etc. también están influyendo en el clima social de las aulas y esto empuja a adoptar metodologías más conservadoras y autoritarias, para poder mantener la paz social en las aulas.

Es cierto que cada vez hay más ordenadores y medios técnicos en las clases, pero también lo es que los factores organizativos, el aumento de la ratio profesor/alumnos y la corta vigencia del hardware y el software, entorpecen un uso adecuado de ellos.

La falta de compromiso social

La falta de sensibilidad de las familias puede causar problemas al desconocer que las enseñanzas relacionadas con la educación mediática están recogidas en el currículo oficial y forman parte substancial de la formación integral de la persona, llegando a considerarlas como actividades paraescolares. A la falta de compromiso social se puede añadir cierta irresponsabilidad. Muchas familias aceptan la existencias de “peligros” en las televisiones, videojuegos e Internet, pero no hacen nada para evitarlos (televisores y ordenadores en la habitación de los niños, compra de videojuegos sin valorar su contenido, etc.).

Las empresas relacionadas con los medios (medios de comunicación, productores de contenidos, etc.), salvo raras excepciones, no destacan por su sensibilidad hacia la educación.

5.1.2.- Amenazas

La principal amenaza es perder la oportunidad histórica que representa contar con unas tecnologías que permiten promover la creatividad y la participación de los escolares en el diseño, producción y aprovechamiento social, educativo y cultural de los medios y sistemas de información y comunicación. Se trata de abordar esa educación mediática para promover una formación integral de los escolares en materia de comunicación.

La desidia tradicional

Hace veinticinco años que las NNTT comenzaron a entrar en los centros, pero la institución escolar siempre ha sido resistente a la incorporación de medios y materiales no impresos. M. Area ⁽¹⁴⁾ nos recuerda que L. Cuban en *Teachers and Machines* (1986) analizó la historia y evolución de la tecnología en la enseñanza a lo largo del siglo XX e identificó un patrón que se repite reiteradamente cuando se pretende incorporar un nuevo medio o una tecnología novedosa a la enseñanza: *“consiste en que el nuevo medio crea altas expectativas de que innovará los procesos de enseñanza-aprendizaje, posteriormente se aplica a las escuelas, y cuando se normaliza su utilización, se descubre que su impacto no ha sido tan*

14. Area Moreira, Manuel (2005) La educación en el laberinto tecnológico. De la escritura a las máquinas digitales. Ed. Octaedro - EUB. Barcelona. pág. 185.

exitoso como se esperaba achacándose a causas diversas: falta de medios suficientes, burocracia administrativa, insuficiente preparación del profesorado, etc.”

Hegemonía tecnológica

Los aspectos técnicos de estas enseñanzas parecen devorar el resto de los contenidos. Las TIC se han considerado de manera muy generalizada como meros recursos didácticos y esta visión reduccionista ha impedido un aprovechamiento óptimo.

Visiones tradicionales y tecnófilas pueden hacer desaparecer la mayor parte de las dimensiones de la educación mediática señaladas, especialmente las relacionadas con los lenguajes. La presión del mercado sobre el uso del ordenador y la conveniencia de disponer de las últimas versiones de los programas o la espectacularidad de los “efectos especiales” suelen enturbiar los procesos de aprendizaje y la comunicación.

El hecho es que gran parte de los cursos de formación del profesorado se basan en la concepción reduccionista citada y se limitan a trabajar los aspectos técnicos.

El mercado

El negocio mediático está en la venta de equipos y programas, y en la producción de contenidos de bajo coste. La aparición de audiencias cultas y críticas no puede ser beneficiosa para este tipo de mercado, por tanto, no lo ven como un objetivo a apoyar.

5.1.3.- Fortalezas

La principal fortaleza es el consenso al que se ha llegado a la hora de determinar que hay que promover una formación integral en materia de comunicación. Las experiencias desarrolladas durante décadas en muy diversos países deben sumarse a la existencia de recursos tecnológicos impensables hace décadas.

La necesidad de la educación mediática

Como hemos señalado, esta necesidad resulta evidente y muchos sectores sociales reconocen la necesidad e importancia de introducir estas enseñanzas en la educación reglada y en la formación continua.

La educación mediática debe entenderse y aplicarse como una forma de alfabetización integral en diferentes lenguajes y tecnologías y debe ser un proceso de formación constante a lo largo de toda la vida. Esta educación mediática debe comprometer no sólo a los docentes, padres y alumnos sino también a la ciudadanía en su conjunto.

La utilidad de estas tecnologías

La utilidad de estas tecnologías para la búsqueda de información, su tratamiento, la expresión, la comunicación y el trabajo cooperativo son indiscutibles. Hay que aprovechar este factor para hacer comprender que si sólo se conoce la dimensión técnica, estas tecnologías pierden gran parte de su eficacia.

La formación on-line

La formación *on-line* del profesorado puede paliar el destrozo de las redes públicas de formación que están haciendo muchas comunidades autónomas. Pero debe cuidarse mucho para que no se convierta en un simulacro de formación que lo que pretende es encubrir una forma de reducir el gasto.

5.1.4.- Oportunidades

La principal oportunidad es la voluntad decidida del Ministerio de paliar anteriores carencias e incluir ese concepto global de educación mediática que debe subsanar cualquier visión parcial y sesgada hacia una formación exclusivamente centrada en lo tecnológico.

La escuela 2.0

Este programa del Ministerio de Educación puede ser de gran utilidad para dar un impulso a la educación mediática, si se incide sobre las debilidades y amenazas que hemos señalado.

La Escuela 2.0 puede servir para reorientar la forma, excesivamente tecnológica, de entender el uso de las TIC en la educación que tiene el profesorado en la actualidad y redirigir sus prácticas hacia la integración curricular. Esto permitiría una situación más favorable para una educación integral y, por consiguiente, también para la alfabetización mediática.

El desarrollo de las tecnologías

La necesidad de aumentar los mercados está produciendo una tendencia que dirige el desarrollo de estas tecnologías hacia mejores prestaciones, más sencillez en su uso y precios más asequibles. Esto favorece su integración en las instituciones educativas y su mayor utilidad en los procesos comunicativos y de enseñanza y aprendizaje, si se enfoca desde la óptica de la integración curricular.

5.2.- La integración curricular

Tradicionalmente se han usado y promovido las tecnologías en el ámbito educativo como “recursos para la enseñanza”. Este enfoque reduccionista debe cambiar, ampliándose y complementándose con dos perspectivas que, en este momento, son más interesantes aún para la educación integral de la persona y la propia eficacia social de la educación: los medios como contenidos de la enseñanza y los medios para la comunicación.

Estos dos enfoques, en el marco de un modelo de aprendizaje constructivista, fundamental en la Educación 2.0, ponen el acento en el aprendizaje más que en la enseñanza y apoyan al alumno en la construcción de su propio conocimiento. Es importante considerar, también, la teoría de la conectividad a la hora de integrar y desarrollar otro modelo de enseñanza.

Hasta ahora la mayoría de la práctica escolar y de la formación docente sólo potenciaban el uso instrumental de las tecnologías, pero como señala Gutiérrez Martín la educación mediática es mucho más que el uso de ratones y teclas. La dimensión instrumental debe entenderse como un proceso similar al de aprender a escribir con un lápiz o un bolígrafo y sólo será útil si se aplica a los procesos de creación y lectura mediática. El aprendizaje de programas o aplicaciones no hace a un ciudadano más alfabetizado mediáticamente. A partir del uso instrumental de las tecnologías se deben articular propuestas pedagógicas para comprender algunas de las características de la educación 2.0 que señalamos en el inicio de nuestro estudio.

Con los medios como contenidos de la enseñanza se pretende, de acuerdo con el currículo oficial, capacitar a los alumnos para utilizar las tecnologías y los lenguajes de forma lúcida y crítica en el marco de su vida privada, laboral, social, etc. Esto implica conocer el manejo de los medios, el uso de los lenguajes y las implicaciones comunicativas, sociales, económicas, políticas, legales (respeto de los derechos de autoría, por ejemplo), etc. que ello conlleva. Por eso, estos contenidos se encuentran en el currículo fundamentalmente en las áreas de Lengua, Artística y Plástica y Visual, Informática y Conocimiento del Medio y Ciencias Sociales.

Cada día es más frecuente que los alumnos de cualquier materia realicen y presenten sus trabajos utilizando lenguajes y medios audiovisuales. Los trabajos escolares producidos con herramientas como Power Point, Impress, etc. están ya dejando de ser excepciones y los problemas para la utilización del vídeo están más relacionados con las limitaciones actuales de los ordenadores que con las capacidades de los alumnos a partir del segundo ciclo de Primaria.

No obstante, que se estén utilizando estas herramientas no garantiza que se esté haciendo bien. Es importante que en las áreas mencionadas, se priorice la enseñanza de los conceptos y procedimientos de los lenguajes y medios audiovisuales y multimedia, los procesos de producción y el manejo de los equipos que requieren la producción de este tipo de documentos.

La educación mediática debe tener en cuenta siempre las seis dimensiones citadas en el apartado 4: Lenguaje, Tecnología, Procesos de producción, Ideología y valores, Interacción y Estética.

La producción de documentos escritos es posible con la única ayuda del ordenador o lápiz y papel, instrumentos habituales en nuestro entorno. Los documentos multimedia requieren una producción más compleja en cuanto a planificación y requerimientos técnicos. Esto aconseja el **trabajo en equipo y el colaborativo** que facilitan un mayor aporte de ideas para resolver los problemas de diseño, producción, etc. y permite la rotación, y la optimización de los equipos técnicos disponibles en los centros docentes (cámaras, ordenadores, etc.).

La metodología de proyectos o la Webquest, como muchos otros, en lo que tienen de investigación, autonomía y cooperación, son metodologías apropiadas para la educación mediática.

La formación on-line puede desarrollarse en función de los principios que mencionamos en la introducción. Es importante desarrollar plataformas y entornos

de aprendizaje que estén vinculados con los principios de la educación 2.0 donde la participación, la convergencia, la interactividad y la inteligencia colectiva deben ser algunos de los elementos que articulen las enseñanzas online. Estas cuestiones han de complementarse con la organizaciones de comunidades de aprendizaje y de redes sociales.

La formación online suele utilizar modelos transmisivos heredados de prácticas del siglos anteriores que aún se dan en las aulas presenciales. A la hora de desarrollar una formación online que atienda a los criterios y características de la escuela 2.0 es imprescindible el desarrollo de modelos virtuales que tengan en cuenta una organización no jerárquica, participativa y multimedia.

El profesor debe crear en el aula un ambiente que propicie el aprendizaje en colaboración, gestionar los flujos de información que circulen por el aula, garantizar que la información disponible sea adecuada a los objetivos planteados, reorientar los procesos cuando sea necesario y evaluar y propiciar la autoevaluación de los aprendizajes conseguidos.

La organización escolar, como hemos visto, también debe colaborar flexibilizando sus normas y recursos para facilitar la utilización de las nuevas metodologías.

5.3.- La formación del profesorado

La formación del profesorado resulta imprescindible para conseguir que la educación mediática, que en está en la ley, ocupe el espacio que le corresponde en el aula.

Ya hemos visto que la formación inicial del profesorado no es muy adecuada, pero esto no puede considerarse una barrera insalvable porque, como ha señalado la Unión Europea, la formación continua es una necesidad prioritaria de nuestro tiempo.

Es necesario animar a las facultades de educación y a las escuelas universitarias de formación del profesorado a que incluyan la educación mediática, con el enfoque que estamos proponiendo, en los planes de estudio de los departamentos de Didáctica y Organización Escolar y en las didácticas específicas.

Las universidades deberían incluir la educación mediática en los masters de capacitación didáctica que debe seguir el profesorado de Secundaria.

La formación permanente es indispensable, dadas las debilidades de la formación inicial y la rápida evolución de estas tecnologías y lenguajes.

La formación del profesorado en educación mediática deberá tener en cuenta siempre las dimensiones que hemos visto en el apartado 4, además de **los aspectos psicodidácticos** que conlleva su enseñanza.

Es importante cambiar la visión reduccionista que tiene gran parte del profesorado sobre las TIC, como recursos para la enseñanza. Las TIC se usan más en el ámbito familiar y de ocio que en clase y producen unos efectos en los alumnos que incorporan a los procesos de aprendizaje del centro. Muchas veces, ni los

profesores ni los alumnos son conscientes de este fenómeno que puede incidir de manera destacada en las dinámicas del aula. Por ello es importante que el profesorado llegue a una visión más global del papel de las TIC en tres grandes áreas de la educación:

- Como **materia de enseñanza**, tal como hemos señalado en el apartado 4, porque figuran en los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de diversas áreas del currículo oficial.

- Como **recursos para la enseñanza** y el aprendizaje, donde deben utilizarse con metodologías innovadoras y participativas.

- Como **factores que influyen de forma substancial en el aprendizaje**, por el hecho de que:

§ Proporcionan conocimientos previos y esquemas conceptuales, sobre todo en aprendizajes espontáneos fuera de clase, que pueden incluir errores conceptuales.

§ Producen cambios en la forma de percibir y aprender. Los efectos cognitivos de las TIC en relación con la atención, la concentración, la organización de la propia actividad, el desarrollo de la percepción, la expresión verbal, el pensamiento abstracto; la repercusión del uso de los diferentes lenguajes en la estructuración de la mente, etc. Todo esto repercute en las formas de aprender como se ha demostrado en numerosas investigaciones. ⁽¹⁵⁾

§ Los medios de comunicación configuran visiones del mundo y favorecen la asimilación de actitudes y valores que no siempre son acordes con los del currículo y hábitos que pueden chocar con las dinámicas escolares.

Es importante que esta visión de los medios llegue al profesorado en general, pero también a los asesores de formación, porque los modelos de formación dominantes suelen basarse en la concepción de los medios como recursos y limitarse a los aspectos técnicos.

Ya que las redes públicas de formación del profesorado se están reduciendo, buscando quizá una posterior privatización de este servicio, las administraciones deberían evitar que la formación *on-line* se convierta en un pretexto para disminuir el gasto en formación.

El ITE, las universidades, las comunidades autónomas y otras entidades educativas deberían proponer actividades de formación para asesores, responsables de TIC en los centros y profesorado en general sobre la educación mediática.

5.3.- Necesidad de producir y difundir materiales curriculares

15. Río, Pablo del; Álvarez, Amalia y Río Miguel del (2004) Pigmalión. Informe sobre el impacto de la televisión en la infancia. Ed. Fundación Infancia y Aprendizaje. Madrid. 400 pp. Editado también por el ITE en CD.

Hay que suplir la ausencia de la educación mediática en los libros de texto y en la práctica del aula mediante la **producción y difusión de materiales curriculares y buenas prácticas**.

Para ello, se deberían promover proyectos de investigación sobre la práctica para la **elaboración de desarrollos curriculares que integren la educación mediática en los proyectos educativo y curricular de los centros** e incluso desarrollos generales de programaciones de aula para las áreas de Educación Artística y Educación plástica y visual con este enfoque.

Se debería facilitar **apoyo económico a centros que presenten proyectos para la integración de la educación mediática en sus proyectos curriculares**. El uso de las TIC en los centros, además del enfoque reduccionista que se ha comentado, se está haciendo de forma fragmentaria y episódica. El uso periódico del aula de informática no garantiza más que la presencia de los alumnos en ella y la Escuela 2.0 pretende que las tecnologías operen en el lugar cotidiano de trabajo de los alumnos. Se necesita un esfuerzo de diseño curricular y de investigación y reflexión sobre la práctica para conseguir la optimización educativa en el uso de estas tecnologías. **La integración curricular de las TIC, y de la educación mediática en particular, requiere su incorporación a los proyectos curriculares del centro como garantía de eficacia y continuidad**, por esto sería conveniente estimular a los centros para trabajar en esta dirección.

Es importante recoger y difundir buenas prácticas que orienten la labor de profesores poco experimentados en esta materia. Deberían potenciarse las **jornadas de experiencias en las comunidades autónomas para dar a conocer las buenas prácticas y fomentar la colaboración y el intercambio de experiencias y líneas de trabajo** entre el profesorado.

Ya hemos hablado de la dictadura o la elección por mayoría del libro de texto y, dada la estructura empresarial de las editoriales tradicionales, no podemos depositar en ellas grandes esperanzas de que hagan esta labor. Como toda innovación, en esta sociedad de mercado, suele comenzar financiándola la Administración y, cuando ya esté consolidada, será aprovechada por la iniciativa privada.

5.4.- Necesidad de sensibilizar a la sociedad

Las redes sociales y la comunicación multimedia funcionan en mayor medida en ámbitos extraescolares (como la familia, los entornos de ocio y cultura, etc.) que en los centros educativos. Por eso es fundamental la colaboración de las familias y otros actores sociales con el fin de que la población infantil y juvenil no reciba demasiados mensajes contradictorios.

Se debería estimular el análisis de los contenidos de la comunicación audiovisual que proporcionan los medios para diseñar estrategias que eviten comportamientos violentos (Bullyng), actitudes contrarias al desarrollo sostenible del planeta, hábitos alimentarios perniciosos (anorexia, bulimia) y de consumo de sustancias como el alcohol, el tabaco y otras drogas.

Sería conveniente diseñar estrategias de sensibilización hacia la educación mediática que permitan incidir en las escuelas de padres y madres, en las asociaciones de padres y madres, en los centros sociales y culturales, etc.

Se debería llamar a la colaboración de las empresas de producción, distribución y exhibición de contenidos audiovisuales (televisiones, productoras, distribuidoras, etc.), solicitando su participación en la producción de programas relacionados con la educación mediática, tanto para la población escolar como para la formación permanente de las personas adultas.

6.- CONCLUSIONES

1.- La Escuela 2.0 es uno de los ejes fundamentales para **reforzar una sociedad democrática y libre**, basada en el **desarrollo de un pensamiento crítico** que permita el *empoderamiento* de los ciudadanos. No será posible el desarrollo sostenible del planeta sin que sus ciudadanos sepan dotarse de las mejores fuentes de información, sean capaces de analizar críticamente los entornos comunicativos en los que viven e influir activamente para que sirvan a los intereses de la sociedad. Asimismo la Escuela 2.0 servirá para **promover la formación a lo largo de la vida** de ciudadanos que lleguen a ser competentes en una comunicación más solidaria, relevante, útil y eficaz a nivel social.

2.- La Escuela 2.0 debe asumir las metodologías que potencien **la autonomía del que aprende** en la búsqueda, valoración y procesamiento de la información; un **modelo comunicativo** en el que sea a la vez emisor y receptor; la **colaboración** en la construcción del conocimiento y un **rol del profesor** como mediador entre el estudiante y la información con la que pretende construir su aprendizaje. **La web 2.0 es un instrumento idóneo** para facilitar esta tarea a través de intercambios comunicativos colaborativos y solidarios.

3.- **La educación mediática ha de servir para formar interlocutores críticos y consumidores exigentes de información y entretenimiento**; capaces de reclamar a las industrias de la comunicación, la información y la cultura que atiendan prioritariamente las necesidades de las personas y de los grupos sociales. También ha de **hacer conscientes a los individuos de la necesidad de conocer los lenguajes expresivos y los usos técnicos y las posibilidades de**

aprovechamiento educativo de las múltiples pantallas; aportando los conocimientos imprescindibles para fomentar un pensamiento analítico y crítico; dando claves para el mejor aprovechamiento social, educativo y cultural, así como para el disfrute de todos los medios y sistemas de información y comunicación.

La educación mediática deberá contribuir también a **educar el gusto estético** de los ciudadanos y **capacitarlos para la lectura y el análisis de los mensajes** producidos por los distintos medios de comunicación y sistemas de información y **para la producción y emisión de sus propios mensajes**.

4.- La educación mediática contribuye de forma importante a satisfacer la necesidad de **aprender a lo largo de toda la vida**, desde una permanente actualización, favoreciendo el acceso a nuevas fuentes de información. La coexistencia de medios de comunicación de masas con otros de uso individualizado implica **asumir que cada ciudadano pueda ser también autor** pero para ello debe ser competente en las seis dimensiones de la educación mediática: lenguaje, tecnología, procesos de producción, ideología y valores, interacción y dimensión estética.

5.- Los elementos clave de la educación mediática **están en las leyes educativas actuales** (LOE, reales decretos de enseñanzas mínimas y decretos curriculares de las comunidades autónomas), en las **competencias básicas** (Tratamiento de la información y competencia digital, competencia que comunicación lingüística, competencia para aprender a aprender y competencia social y ciudadana) y en **los currículos de educación infantil, primaria y secundaria**. Dada la rapidez con que evolucionan tecnologías y medios, **los centros docentes deben actualizar la aplicación de los currículos oficiales** por medio de sus proyectos curriculares y educativos.

6.- La forma de pensar de los actuales niños y jóvenes es muy distinta a la de los adultos que se educaron en otro contexto comunicativo. Entender esta diferencia resulta crucial para poder **investigar las distintas formas de acceso a la información y al conocimiento** y poder desarrollar una educación mediática que **aproveche al máximo las múltiples potencialidades de la web 2.0 y de los medios de comunicación convencionales**, es decir, la convergencia de viejos y nuevos medios, y que incorpore **la gestión de las emociones, la integración entre emoción y reflexión, y entre conciencia e inconsciente**.

7.- **La formación del profesorado resulta imprescindible** para conseguir que la educación mediática incluida en la ley, ocupe el espacio que le corresponde en el aula. Es imprescindible **incidir en la formación inicial y permanente**, debido a la rápida evolución de estas tecnologías y lenguajes. Esta formación debe contemplar las seis dimensiones de la educación mediática.

8.- La educación mediática debe **promover la producción y difusión de recursos curriculares y contribuir a generalizar las buenas prácticas** promoviendo actuaciones para darlas a conocer y fomentar la cooperación y el intercambio de experiencias y líneas de trabajo entre el profesorado.

9.- La interacción con las múltiples pantallas se produce más en ámbitos extraescolares (familia, sociedad y entornos de ocio y cultura) que en los centros

educativos. Por eso es fundamental la **colaboración de las familias, los profesionales de la información y la comunicación y otros actores sociales.**

10.- La Administración educativa establecerá **acuerdos de colaboración con universidades y otras entidades públicas y privadas** para investigar sobre todos los temas relacionados con la educación mediática.

También llamará a la colaboración de las empresas de producción, distribución y exhibición de contenidos audiovisuales y multimedia (televisiones, productoras, distribuidoras, etc.), para la **producción de programas relacionados con la educación mediática**, tanto para la población escolar como para la formación permanente de las personas adultas.