

Comunicar y educar en el mundo que viene

Roberto APARICI & David GARCÍA MARÍN

Editorial: Gedisa. España.

Año: 2017

Páginas: 196

ISBN: 978-84-16919-65-9

Roberto Aparici y David García conocen a profundidad la compleja relación entre la comunicación y educación, añadiremos que son investigadores y docentes de Educomunicación de la UNED, en España. Ellos son los autores del libro *Comunicar y educar en el mundo que viene*, un texto cuestionador y polémico contra los modelos institucionalizados en la educación, en particular debaten la ausencia o el escaso uso de las Tecnologías de Información y Comunicación y el Internet en la educación. Advierten que el *habitus* pedagógico que domina el campo de la educación no logra incorporar la cultura digital en sus programas, ignora las formas de participación del estudiantado y olvida la alfabetización mediática.

Sin caer en la tecnofilia y tampoco en la fobia a la digitalización, los autores se empeñan por presentar diversas reflexiones sobre la situación del sistema educativo. A través de un diálogo fluido con diferentes expertos en educomunicación ponen en evidencia la brecha entre las posibilidades de las tecnologías aplicables a la educación, frente a la institucionalidad educativa retenida en el tiempo. “Hay dos mundos separados [dicen los autores]; el que se vive dentro de las instituciones y el que se construye cotidianamente fuera de ellas con dispositivos digitales.” Una causa es la ausencia de políticas públicas que permitan vincular la educación con la cultura digital.

Comunicar y educar en el mundo que viene está integrado por 12 apartados, escritos con un estilo afable y directo, en ocasiones los apartados imitan los nuevos formatos narrativos presente en las plataformas digitales: una escritura dinámica, con párrafos cortos, ora hablan los autores, ora ofrecen entrevistas.

Para los escritores los modelos actuales de comunicación para la educación, son esquemas usados en el siglo XIX, es decir, el sistema educativo está atrapado en el siglo pasado, está rezagado, todavía no se ha logrado actualizar y menos innovar una educación acorde al siglo XXI. Debemos recordar que el siglo XIX

fue un contexto dominado por la industria y el dominio de los modelos homogenizantes, el mundo de producción *fordista*, un sistema que se instauró a su tiempo en la educación y definió el modelo de reproducción del conocimiento a través de la repetición, memorización, en disciplinas parceladas. Como efecto de este sistema los estudiantes son receptores, ellos han perdido su papel de actores de la educación.

La brecha entre la educación y la sociedad se amplía cada vez; por ejemplo, al observar la oferta académica de las universidades estas están copadas por programas para profesiones que ya no existen, mientras se deja de lado la preparación de los estudiantes en espacios de mayor demanda como la especialización en manejo de *big data*, uso de interfaces, programación y otras profesiones actuales. Se presenta la necesidad de salir de un modelo de la repetición, de la linealidad y de disciplinas separadas, hacia la pedagogía de la complejidad que responda a la realidad de una sociedad líquida (Bauman, 1999), dominada por la lógica de las convergencias, la participación y lo global.

En sendos capítulos discuten sobre la conectividad de la escuela y las posibilidades de participación y colaboración. Un ejemplo es *emirec*, un concepto que explica la recepción activa y la posibilidad de creación de los sujetos; en esta conceptualización los estudiantes superan la reproducción lineal del conocimiento y se resalta el hacer creativo de los actores, potencia las posibilidades de activar la comunicación en doble juego, más próximo a una lógica horizontal de gestión de la educación.

¿Cómo poner en marcha modelos colaborativos y de producción colectiva del conocimiento? De nada sirven las tecnologías en las aulas sin el acompañamiento de un proceso horizontal que empodere a los alumnos para que sean los precursores de su universo cognitivo. El modelo colaborativo implica una nueva ecología de la educación, una que vincula a los actores de diferentes comunidades y nuevas capacidades de acción y relación, es decir, la emergencia de la cultura digital que transforma a los participantes. La integración de los procesos informales de educación pasa por la mediación de las nuevas tecnologías y la posibilidad de crear, transformar y adaptar; aquí se hallan las experiencias de los wiki, el software libre o los códigos abiertos, licencias libres, donde se articulan los usuarios con los creadores y expandidores de conocimiento; no cabe duda, los estudiantes tienen competencias necesarias para enseñar.

Otro tema presente en el texto es la pedagogía digital interactiva que modifica la relación de los actores del aprendizaje; los establecimientos de educación deben motivar al estudiantado a ser actores, diseñar contenidos escolares que adopten las tecnologías y crear un ambiente de colaboración y de aprendizaje significativo. “Conocimiento significa originalidad, descubrimiento de algo nuevo, aplicación de la información a diferentes temas con el fin de crear o recrear o conseguir algo nuevo. Se trata de transformar la información en conocimiento”. El aprendizaje conectado e interconectado implica una narrativa digital para que los estudiantes creen su propio ambiente de aprendizaje,

que aprovechen la conexión de la tecnología en espacio y tiempo. Los lenguajes de dichas narrativas están activos en la cultura digital, tales como: hipermedia- lidad, convergencia, digitalización, automatización, interactividad, big data. “Permite tanto a las instituciones como a los sujetos narrar su propia interpretación de las historias a partir de tales datos y sugerir determinadas pers- pectivas”. Las historias digitales ayudan a los estudiantes a mejorar la gestión del tiempo, aprender a resolver problemas, motiva la recopilación de información e interpretación de datos, análisis de textos e imágenes. “No se trata de emplear la tecnología a toda costa, sino de dejar que la pedagogía se enriquezca con la tec- nología, de posibilitar nuevas actividades pedagógicas gracias a la tecnología”.

El libro presenta el debate sobre las redes sociales como medios para la comunicación, producción y difusión del conocimiento, y su incorporación al campo de la educación. Los sitios de redes sociales ofrecen a los estudiantes la oportunidad de conectarse con otros estudiantes, educadores, administrado- res, actores políticos y otros. El contexto actual demanda la combinación de esta herramienta con la educación para promover prácticas significativas de comu- nicación, intercambio de contenido y colaboración. En estas páginas los inves- tigadores describen algunas oportunidades al usar las redes sociales en la edu- cación. Mencionan la flexibilidad, porque posibilitan la expansión y la elección del tiempo y espacio, ayudan a redefinir el cómo y dónde las personas aprenden. Posibilitan, también, diferentes estilos de aprendizaje, la apropiación, multita- rea, juicio crítico, navegación transmedia, búsqueda y diseminación de con- tenidos en red, el aprendizaje ubicuo. Además, generan vínculos y relaciones con instituciones alternas a la institucionalidad escolar, como son las organizacio- nes sociales en red, laboratorios multimedia y comunidades que procesan cono- cimientos de licencia *copyleft*. La educación sucede en cualquier momento y en cualquier lugar, en gran medida fuera de las instituciones educativas. El uso de las tecnologías digitales de comunicación apunta a prácticas emergentes que, fuera de estructuras formalizadas, desarrollan el pensamiento crítico y nuevas culturas de colaboración en red que prefiguran formas alternativas de sociedad del conocimiento en el que la tendencia es el aprendizaje continuo.

Los autores dedican los últimos capítulos a la desmitificación generada por la implementación de la cultura digital, a través de los apartados *Siete mitos del mundo digital* y *Pedagogía de la incertidumbre y posverdad*. Para los autores, el moderno sistema digital, máxima expresión de la racionalidad, ha produ- cido varios mitos que se han establecido como verdades absolutas, entre estos mencionan: el mito de la participación: no es posible una comunicación *online* horizontal, dado que el mensaje es unidireccional y está atravesado por la repu- tación del difusor, de manera que se crea un ambiente aparentemente partici- pativo pero con prácticas comunicativas autoritarias. “Los individuos privilegia- dos o pertenecientes a la clase dominante tendrán mayores oportunidades para realizar significativas conexiones dentro de la Red.”

Otro mito es la interactividad y la viralidad: “La interactividad no ha sido creada por los objetos digitales, sólo se ha visto reconfigurada y situada en un espacio diferente al tradicional”. En este tema incluyen los falsos perfiles en las redes sociales y la presencia de *bots* automáticos utilizados para lograr la propagación. Los *bots*, en su forma más simple, son cuentas de redes sociales que están controladas total o parcialmente por agentes de software. Capaces de influir en la política, la economía, ayudan a establecer estrategias para marcar las tendencias y construir discursos para la opinión pública.

También está el mito de la superación digital y las competencias, dada por el arraigo inequitativo y desigual en los accesos digitales; siendo la brecha de ingresos económicos como la limitante para el acceso a las TIC y la ausencia de políticas de telecomunicaciones que generen la participación y accesos. Otros mitos se han articulado alrededor de la idea de libertad y el empoderamiento, sociedad de la información, el determinismo tecnológico, etc.

Por otro lado el sistema educativo aúpa la posverdad, al institucionalizar modelos educacionales caducos, programas que no incluyen la producción de pensamiento reflexivo y crítico. Al contrario, bajo el esquema de la repetición no se ponen en crisis los programas del pasado y se los toma como verdad aunque estén fundados en la mentira. “El tema de la posverdad ha estado presente a lo largo de todas nuestras vidas, a lo largo de toda la vida de nuestros alumnos y la de todos nuestros lectores”. Este concepto es necesario tenerlo presente en la cultura digital, cuando se trata sobre la construcción de una “verdad virtual” (Keyes, 2004) y las estrategias diseñadas para perder de vista las certezas.

En resumen, Roberto Aparici y David García no ofrecen un texto profético, tampoco prometen recetas para implementar la cultura digital en las escuelas, es “un libro en el que se reivindican los principios de la educomunicación, basados en la interacción, iniciando un diálogo sobre cuestiones que el mundo de la comunicación y de la escuela no pueden seguir ignorando”. La cultura digital no está realmente integrada con la educación, la escuela no ha transformado sus programas y muchos profesores permanecen distantes del mundo digital. Por otro lado, en el contexto general las redes sociales están aumentando su popularidad y aplicación, y se están convirtiendo en realidad a pesar del dominio del mercado y del capital financiero sobre las plataformas virtuales. Es importante que esta nueva realidad tenga su espacio en el proceso educativo y sea considerada no solo como un espacio social y de redes sino como un medio para una educación participativa.

José MORÁN

CIESPAL, Ecuador