

# La sociedad de la información versus la escuela analógica, o lo necesario de las narraciones audiovisuales

---

ANTONIO BAUTISTA GARCÍA-VERA  
*Universidad Complutense de Madrid.*

## **Resumen:**

Se analiza la utilización de los medios tecnológicos como formación necesaria para que la ciudadanía afronte los retos que presenta la actual sociedad de la información y de la comunicación. Ese uso lleva a contemplar las herramientas tecnológicas como soportes de lenguajes artísticos. Asimismo, en este artículo, se ilustra el anterior planteamiento con datos de una comunidad de práctica en un colegio de primaria que usa dichos medios para producir y narrar historias sobre temas relevantes de su contexto local.

## **Palabras clave:**

Sociedad de la información. Escuela analógica. Alfabetización tecnológica. Narraciones audiovisuales.

## **Abstract:**

In this paper we have analysed the relation between the digital technology use at the teaching and the improvement of the quality of education. It's contemplate the utilisation of technologies means like necessities elements for that the public life may board the challenges of the information age. Too, in this article, the previous idea are illustrate with the work in a community of practice of a school of Primary education that examine the quality of a strategie of AV literacy in the school context.

## **Key words:**

Information society. Analogical school. Technologycal literacy. Audiovisual storytelling.

## **Résumé**

On analyse l'utilisation des moyens technologiques comme une formation nécessaire pour que les citoyens fassent face aux défis que présente la société actuelle de l'information et de la communication. L'emploi des mêmes nous mènent à contempler les outils technologiques comme supports des langages artistiques. En outre, dans cet article en met en relief l'exposé antérieur avec les coordonnées d'une communauté de pratiques, dans une école de primaire qui utilise les dits moyens pour produire et raconter des histoires sur des sujets remarquables de leur contexte local.

## **Mots clés:**

Société de l'information. École analogique . Alphabétisation technologique. Histoires audiovisuelles.

Fecha de recepción: 27-9-09

Fecha de aceptación: 15-10-09

## Introducción

En este artículo pretendo justificar una preocupación a la vez que plantear una propuesta que lleva a disolverla. La inquietud es que la educación en el siglo XXI, inmersa en la sociedad de la información, debe recordar las bondades de la escuela analógica, pues una de las perversiones de toda *innovación amnésica* es olvidar la historia de las prácticas realizadas en un campo determinado y plantear cambios partiendo desde "cero". Concretamente, no puede pasar inadvertido que las TIC's que sostienen las comunidades digitales tienen vida por los lenguajes analógicos (fotografía y cine) que acogen, hospedan y usan para entablar relaciones entre humanos. Desde esta consideración, planteo que el puente entre el ayer y hoy de la educación, así como entre lo analógico y digital, es la narración de historias con lenguajes de la fotografía y del cine en el seno de una comunidad educativa utilizando herramientas digitales.

## Naturaleza de la sociedad de la información y de la escuela analógica

La sociedad de la información soportada en las nuevas tecnologías es identificada, entre otras formas, con el término de *globalización*. La economía global impuesta por las grandes multinacionales a los mercados locales, pasa por la existencia en éstos de una fuerza de trabajo flexible y barata, junto a otras peculiaridades que proporcionan una valoración favorable del terreno, como es la posibilidad de mantener conexiones coordinadas entre centros gracias a las nuevas tecnologías de la información y comunicación que están soportadas por fibra óptica o vía satélite. Son sistemas tecnológicos de relación que han hecho posible un comercio internacional y unas transacciones económicas. En este sentido la tecnología está contribuyendo a la supresión de las barreras comerciales y arancelarias y a que, poco a poco, las fronteras e identidades nacionales tengan menos significación.

Se hace evidente el papel que tiene la educación para contrarrestar los excesos y efectos perversos de la globalización en la unificación de identidades y en el desarrollo personal de los humanos en sus contextos locales como han planteado Pérez Gómez (1998), Gimeno (2001), Torres (2001), Bolívar y Guarro (2007), Ytarte (2007) entre otros, pro-

poniendo como respuestas el aprendizaje de saberes y prácticas que permite a la ciudadanía desarrollar un doble proceso: la conversión de la información en conocimiento y el conocimiento en pensamiento.

### **Esencia y bondad de la escuela analógica: la narración de historias con lenguajes audiovisuales**

¿Por qué es importante la narración de historias en general, y con medios audiovisuales en especial? Según McEwan y Egan (1998), porque la narración de una historia sobre unos elementos o aspectos de la vida construye unos significados sobre ellos o reconstruye los que se tenía de los mismos; pudiendo, además, cambiar al propio narrador o narradora e incidir y hasta transformar la realidad. Para ver la importancia del lenguaje en general y del lenguaje del cine en particular, hay que responder a la pregunta ¿qué necesita un ser humano para narrar historias? Bajo mi punto de vista considero que, al menos, tres cosas. En primer lugar, poseer un lenguaje como herramienta de representación y comunicación. Un segundo elemento es el contenido de la historia, pues los narradores y narradoras tienen que tener algo que contar, bien sobre aspectos internos (ideas, experiencias, emociones...) o sobre hechos o situaciones de la vida externa a ellos y ellas. Finalmente, ha de poseer competencia narrativa o estilo particular para articular los contenidos en torno a un esquema narrativo. Esto significa que una forma de narrar aportará un significado propio, al margen de la historia que se cuente, pues será el resultado de la construcción o reconstrucción que haga cada persona de lo sentido o percibido y, naturalmente, esas sensaciones e interpretaciones así como los procesos de construcción y narración de una historia serán únicos, propios y, por lo tanto, diferentes a la que pueda hacer otro humano.

He de señalar que el hecho de introducir en una comunidad el lenguaje del cine como sistema de representación, va proporcionar a sus miembros nuevos puntos de vista, o marcos interpretativos añadidos a los que previamente tenían, y podrán ser usados, a modo de nuevas voces o caminos, para llegar a los hechos mediante lo que Bajtín (1986) denominó dialogicidad o polifonía de voces. Serán itinerarios que no partirán de lugares o centros de poder, porque esos nuevos marcos interpretativos harán posible que el grupo construya referentes propios, ajenos a influencias del exterior por haber compartido experiencias durante la narración de historias.

## **La alfabetización tecnológica multimodal: encuentro de la sociedad de la información y la escuela analógica**

Hay que plantear qué contenidos tecnológicos hay que seleccionar en el curriculum de la formación del profesorado y cómo trabajarlos en el ámbito educativo; o, de otra forma, cómo abordar una alfabetización tecnológica multimodal.

Antes de continuar he de explicar el porqué de esa denominación y no la de alfabetización digital. Básicamente porque entiendo que la alfabetización tecnológica comprende la alfabetización audiovisual y la digital, porque, bajo mi punto de vista, en lo tecnológico confluyen los sistemas o lenguajes de representación *analógicos* (de la imagen fija, del cine,...) y los *proposicionales* (tales como el lenguaje máquina o cualquier otro lenguaje de programación de los ordenadores que tienen un soporte digital). Aunque las señales analógicas terminan en muchos casos siendo digitalizadas, considero que el origen y, por lo tanto, la esencia de muchos datos, informaciones y documentos son imágenes y elementos sonoros que los humanos representamos analógicamente para su análisis, comprensión y comunicación. Otra cosa es el tratamiento digital que, posteriormente, se hacen de esas representaciones con la finalidad de almacenarlas y transmitir las. En este sentido, la alfabetización audiovisual es básica para poder crear todo tipo de datos de naturaleza analógica que circulan por Internet. Con esta idea, a la alfabetización tecnológica la adjetivé como multimodal e intercultural (Bautista, 2007).

A propósito de esta conceptualización, Echeverría (1999) habla del *tercer entorno* como un espacio social y electrónico soportado en siete tecnologías: el teléfono, la televisión, la radio, el dinero electrónico, las redes telemáticas, los multimedia y el hipertexto. Argumenta que frente al primero y segundo (el campo y la ciudad respectivamente) interactuar en este entorno no precisa estar en un recinto (con un interior, frontera y exterior) ni en presencia física de otros. Es, pues, un entorno mucho más amplio que Internet, porque en él también confluyen las tecnologías analógicas y digitales, si bien éstas están en mayor proporción. Echeverría propone que los ciudadanos para no ser unos *discapacitados electrónicos* deben poseer conocimientos, habilidades y competencias con estas herramientas con el fin de poder entrar, moverse, intervenir o protegerse en dicho ambiente.

Así pues, con la denominación alfabetización tecnológica se están

hermanando dos ámbitos del saber, las áreas de Comunicación preocupadas por la epistemología de la imagen y del sonido, y las de la Informática cuyo objeto es mejorar el almacenamiento de la información y dar agilidad a la transmisión de la misma. Por lo tanto, la alfabetización tecnológica se constituye en un recurso que permite a los ciudadanos y ciudadanas enfrentarse de forma activa a la diversidad de informaciones y mensajes de diferente procedencia y veracidad, así como para poder dialogar y colaborar con otros y otras en proyectos comunes. Es decir, la alfabetización tecnológica es una de las garantías para transformar la información en un conocimiento relevante para los humanos, y para poder interactuar con otros de forma presencial o a distancia, en tiempo real o diferido utilizando, a través de texto, voz, imágenes... mediante herramientas culturales (desde la cámara de vídeo hasta Internet).

### **Contenidos de la alfabetización tecnológica multimodal**

Según he planteado en los apartados precedentes, la formación que lleve a eliminar la brecha tecnológica tiene que pasar por la narración de historias propias en el seno de un grupo, porque cuando sus miembros las crean construyen su propia realidad e identidad; pues las obras colectivas producen y sostienen la solidaridad grupal, ayudan a hacer una comunidad. Pensando en los protagonistas de una comunidad de práctica (alumnado, padres y madres, profesorado...), en el mundo de la enseñanza debemos de contemplar una serie de aspectos respecto a los contenidos de la alfabetización tecnológica multimodal y multirrepresentacional. Para empezar, que uno de los aprendizajes que deben realizar para poder utilizar los medios se refiere a los lenguajes de la fotografía y del cine. Pues dichos lenguajes, como sistemas de representación analógica que son, permiten a los actores que intervienen en las situaciones de enseñanza, crear, decir y generar procesos valiosos, porque inevitablemente hacen necesario el análisis de la realidad, la reflexión de lo observado, la discusión y el diálogo. En este sentido, la anterior recomendación se fundamenta en que los lenguajes artísticos son herramientas formativas, pues su conocimiento influye de forma relevante en el desarrollo personal de los humanos al mejorar su sensibilidad ante formas y colores, ante el paso del tiempo... así como su percepción y relación con el entorno natural y social, y sus procesos de reflexión, razonamiento y debate.

Asimismo, el mencionado desarrollo personal es necesario para la interacción social pues, en las actuales sociedades postindustriales se necesita tener autonomía y seguridad, independencia de juicio y de pensamiento, competencias autoformadoras y de participación en tareas cooperativas, etcétera. Son rasgos que, por otro lado, están llevando a definir la tipología de la mano de obra especializada que caracteriza el mundo laboral a principios del siglo XXI: diseñar y comunicar, a la vez que interpretar y ejecutar de forma inteligente y selectiva las informaciones y directrices de otros y otras. Bajo mi punto de vista, una forma valiosa de abordar el aprendizaje de dichas competencias (como saberes teóricos y prácticos, de naturaleza instructiva y formativa) es narrar historias con lenguajes audiovisuales.

Para narrar con herramientas de mediación han de usarse los productos del desarrollo tecnológico cuya función esencial o primaria son las de representar, producir y comunicar, entre los que se encuentran las cámaras de vídeo, cine o fotografía, las grabadoras de audio, etcétera. Estos medios soportan los diferentes lenguajes (imagen, música, verbal...) que deben ser conocidos para tal menester. Al utilizarlos para contar historias, unen la tecnología con la narrativa de la cultura. Al narrar, ineludiblemente los creadores o usuarios de los medios tienen que pensar y sentir sobre el objeto de esa narración; y, esa forma de pensar y sentir en la que se apoyan, crea una visión del mundo narrado, pues le dan forma y convierten en realidad, en un sitio o mundo personal con significado para ellos mismos. Porque, en su esencia, toda narración supone una secuencia de acontecimientos, y dicha secuencia siempre alberga un significado.

Hasta aquí ha quedado justificado un primer grupo de contenidos de naturaleza analógica a incluir en la alfabetización tecnológica; pero también hay que incorporar una serie de conocimientos y competencias vinculadas al mundo de la informática. Revisando las publicaciones sobre este tema realizadas en los últimos años del siglo XX y en el inicio del XXI en cuatro revistas especializadas (*Technology, Pedagogy and Education*; *Educational Technology*; *Educational Technology System*; y *CITE. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*) observo el interés puesto por el uso de Internet para realizar proyectos de forma colaborativa entre profesionales del mundo de la educación.

Los anteriores estudios apuntan la necesidad de que los humanos de los países desarrollados tecnológicamente en general, y el profesorado

y alumnado en particular conozcan una serie de contenidos sobre estas herramientas digitales así como una serie de habilidades que hagan posible utilizarlas para desenvolverse con soltura en la sociedad de la información. Entre otras está: organizar y elaborar información (sistemas operativos, ofimática...), acceder y localizar datos y documentos (navegadores, buscadores...), intercambiar información (correo electrónico, listas de distribución...), establecer comunicaciones a través de chat y videoconferencia, editar y publicar información (edición de HTML, gestión de la web). Ahora bien, no puede pensarse en que todos los humanos de las sociedades desarrolladas tecnológicamente se conviertan o lleguen a ser especialistas en todos los ámbitos tecnológicos, sino que, desde una base mínima de alfabetización, vayan profundizando en los anteriores campos según sus intereses y necesidades personales, sociales, laborales...

Estos contenidos y competencias audiovisuales e informáticas deberán ir acompañados de otras temáticas que permitan a los ciudadanos en general y al profesorado y al alumnado en particular utilizar los productos del desarrollo tecnológico desde unos valores y con una perspectiva ética. Entre otros, hay tres temas que corresponden respectivamente a las siguientes dimensiones de la tecnología: económico-laboral, político-gubernamental y socio-cultural, que ya desarrollé en otra publicación (Bautista, 2000). Entiendo que al asumir estas dimensiones se está en condiciones de utilizar las herramientas tecnológicas de forma creadora en el mundo social y laboral, a la vez que se tendrá una mayor sensibilidad sobre los peligros y riesgos que se corren cuando se usan únicamente los productos cuya función primaria es reproducir.

### **A modo de conclusión: propuesta de actuación desde el mundo de la enseñanza**

Bajo mi punto de vista, la primera actuación desde el mundo educativo debe de facilitar el acceso de todas las capas de población a los diferentes artefactos y lenguajes tecnológicos, a los audiovisuales por las virtudes a las que se puede llegar (sensibilidad hacia luces, colores y formas, sensación de la duración del tiempo...) y a los digitales, porque Internet se está convirtiendo cada vez más en una red protectora para quienes consiguen acceder a ella. También, porque este acceso evita el

distanciamiento que se produce entre capas de población respecto a la capacidad que muestran las personas para analizar, reflexionar y procesar información de una forma más ágil y ordenada según interactúen o no con tales herramientas. Una forma de evitar la brecha digital en el alumnado es proporcionándoles formación sobre dichos productos a lo largo de la escolaridad obligatoria que, entre otras competencias, les permita leer y realizar narraciones audiovisuales, acceder a fuentes documentales, elaborar e intercambiar información, establecer comunicaciones (debates a través de chat y videoconferencia...), editar y publicar mensajes en Internet. Porque dicha desigualdad será provocada no sólo por la posible falta de oportunidades para acceder a los canales de comunicación y relación con el contexto sociocultural en el que están insertadas las personas, sino porque con dicha carencia, a su vez, se evita el desarrollo de saberes y estrategias sociales implícitas en las relaciones humanas. Consecuentemente, no hay que olvidar que esa merma personal impide desarrollar competencias profesionales que protegen a los humanos de la vulnerabilidad a la que están sometidos en las nuevas formas de producción surgidas de la incorporación de las nuevas tecnologías en el mundo social y laboral.

En segundo lugar, con el propósito de que los humanos utilicen los productos del actual desarrollo tecnológico con las citadas referencias éticas así como para su desarrollo personal, desde la institución escolar se deben materializar planes dirigidos principalmente a proporcionar una formación sobre los contenidos apuntados anteriormente. Ahora bien, no cualquier estrategia es válida porque la *forma* de trabajar dichos temas ineludiblemente incide en tal brecha; y, de esta forma, los miembros de la comunidad educativa pueden aumentar o disminuir las desigualdades de base que arrastran desde su nacimiento. Por la experiencia en la comunidad de práctica en el C.E.I.P. Aben Hazam de Leganés (Madrid) (Bautista, 2003), entiendo que la forma de abordar los mencionados contenidos debe contemplar una doble estrategia: de *choque* o a corto plazo, y de *consolidación* o a largo plazo. La primera estará protagonizada por la comunidad de práctica y será una estrategia de compensación dirigida a proporcionar medios adicionales a los centros a los que asisten colectivos en situación de desventaja social. Según he podido comprobar, los mencionados planes están orientados por un ideal; en el caso de Leganés, según quedó escrito por el grupo de madres, el trabajo realizado con el alumnado dentro y fuera del horario escolar



intentaba proporcionar la posibilidad de gozar de momentos sensibles, profundos emocionalmente, bellos y nobles. Evidentemente es una estrategia y práctica curricular que busca la justicia social pues amplían la capacidad y posibilidad de las personas para mejorar su mundo.

Aunque una de las actuaciones prioritarias de la estrategia de choque es introducir herramientas cuya función primaria sea crear y narrar historias, también es necesario reconstruir los significados y papeles de los productos del desarrollo tecnológico que tienen como fin principal reproducir mensajes y discursos previamente elaborados, pues éstos son los artefactos que frecuentemente existen en muchos colegios, institutos y hogares.

Considero que, de momento, es la estrategia de choque la que debe abordarse con prioridad, pues antes de fomentar la de consolidación de una forma generalizada hay que estudiar y responder al menos a las cuestiones siguientes:

- ¿Hasta qué punto el anterior planteamiento de contenidos de la alfabetización tecnológica es *cosmopolita* y, hasta qué punto (y cuáles) pueden y deben ser contextualizados a la comunidad o región donde vayan a ser trabajados? Es una duda derivada de los requisitos y condiciones que debe tener la interacción entre humanos mediada por herramientas de Internet para que exista una comprensión y construcción de significados aunque pertenezcan a comunidades sociales, culturales y lingüísticas diferentes.
- Estableciendo un paralelismo entre alfabetización en lecto-escritura y alfabetización tecnológica ¿sería adecuado proponer diferentes niveles de contenidos y de aprendizajes para trabajar de forma autónoma o temática desde los primeros niveles de escolaridad, o habría que hacerlo de forma multidisciplinar?
- En relación con los temas de la brecha tecnológica y de género, existe la preocupación de que el mundo de la tecnología en general, y el de los contenidos de Internet en particular, está hecho conforme a los intereses y formas de pensar de los varones. Surge la duda si con la anterior selección de contenidos y competencias ¿no se estará haciendo un tratamiento diferenciado, favoreciendo al mundo de los varones dicha forma de plantear la alfabetización tecnológica multimodal?

## Referencias bibliográficas

- Bajtín, M.M. (1986) *Speech genres and other late essays*. University of Texas Press. Austin.
- Bautista, A. (2000) Tres temas tecnológicos para la formación del profesorado. *Revista de Educación*. 322, 167-188.
- (2003) El proceso transformador de un grupo de madres: de analfabetas a formadoras en audiovisuales. *Revista de Educación*. 330, 281-302.
- (2007) Alfabetización tecnológica multimodal e intercultural. *Revista de Educación*, 343, 589-600.
- Bolívar, A. y Guarro, A. (2007) *Educación y cultura democrática*. Wolters Kluwer España. Las Rozas (Madrid).
- Echeverría, J. (1999) *Los señores del aire. Tecnópolis y el Tercer Entorno*. Destino. Barcelona.
- Gimeno, J. (1998) *Poderes inestables en educación*. Morata. Madrid.
- (2001) *Educación y convivir en la cultura global*. Morata. Madrid.
- Gray, K. & Cao, X.H. (2000) Computer and Internet usage in education: theories, practices, and research basics. *Journal of Educational Technology Systems*, 29(1), 41-48.
- Mcewan, H. y Egan, K. (comp.) (1998) *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación*. Amorrortu editores. Buenos Aires.
- Pérez Gómez, A.I. (1998) *La cultura escolar en la sociedad neoliberal*. Morata. Madrid.
- Torres, J. (2001) *Educación en tiempos de neoliberalismo*. Morata. Madrid.
- Ytarte, R.M. (2007) *¿Culturas contra ciudadanía?* Gedisa. Barcelona.