

Contenido e interactividad ¿Quién enseña y quién aprende en la realidad digital inmediata?

Content and interactivity. Who is teaching and who is learning in the immediate digital reality?

Mari-Carmen Caldeiro-Pedreira

Universidad Pública de Navarra (España).

E-mail: mariccaldeiro@gmail.com

Ignacio Aguaded

Universidad de Huelva (España)

E-mail: aguaded@uhu.es

Resumen

Los «natitantes digitales» (Fernández-García, Blasco y Caldeiro, 2016), constituyen la generación interactiva que nace y vive en el ecosistema mediático donde forja su personalidad. El proceso de alfabetización corresponde tanto a la educación formal como a la no formal, ambas deben prepararlos para las diferentes dimensiones implicadas en el contexto digital actual. Mediante la revisión bibliográfica, en este estudio, se analiza la concepción del adolescente mediático, quien convive con distintas leyes de comunicación audiovisual, prescripciones que pretenden la interrelación comunicativa y mediática. Asimismo, se describe el ecosistema tecnológico español donde el adolescente debe desarrollar su identidad y la mirada crítica que le permitirá convertirse en un ciudadano participativo, capaz de interrelacionarse de forma presencial y virtual. Para ello, en medio del ruido mediático que circula, se propone la formación académica, familiar y social como un arma para empoderar a la ciudadanía digital actual.

Palabras clave: ecosistema mediático; generación interactiva; alfabetización; life long learning; mirada crítica

Abstract

The “digital masters” (Fernández-García, Blasco and Caldeiro, 2016) constitute the interactive generation that is born and who lives in the media ecosystem where they forge their personality. The literacy process belongs to the formal and non-formal education that must form them in the different dimensions which are required in the most recent digital situation. In this sense, this work focuses the attention on the youngest; for this reason through the bibliographic review we analyze the conception of the Spanish media adolescent that coexists with different laws of audiovisual communication. These prescriptions look for the communicative and media interrelation. Attention is also focused on describing the technological ecosystem where the adolescent must forge his identity and develop the critical eye that will allow him to become a participatory citizen, capable of interrelating in person and in virtual. To do this, in the midst of the media noise that circulates in the most recent digital context, academic, family and social training are proposed as a weapon to empower the current digital citizenship.

Keywords: Media ecosystem; interactive generation; literacy; life-long e-learning; critical view.

Fecha de recepción: Agosto 2017 • Aceptado: Octubre 2017

CALDEIRO-PEDREIRA, M.; AGUADED, I. (2017). Contenido e interactividad ¿Quién enseña y quién aprende en la realidad digital inmediata?. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 15 (8), pp. 92-105.

I. Introducción

El crecimiento económico y el desarrollo poblacional posibilitan la convergencia de diferentes culturas en un mismo espacio al tiempo que permiten su entendimiento como forma de contribuir al avance social y a la interacción e interrelación. En este contexto, las tecnologías y la virtualidad favorecen la comunicación entre individuos con costumbres distintas y una ideología sustancialmente diferente. Por otra parte, permiten el cultivo de relaciones que trascienden el espacio presencial.

La rapidez con que discurren los hechos y la inmediatez en su transmisión corroboran la asistencia a la revolución cultural de fin de siglo donde predominan los intensos cambios tecnológicos propios de la sociedad mediática y digital, modificaciones a las que se suman las de carácter axiológico y normativo (Perinat, 2003).

La continua y constante evolución en el ámbito de las comunicaciones determina, en gran medida, la personalidad de los receptores. Asimismo, y a raíz del desarrollo de la cultura digital, se configura su psicología y comportamiento que, en ocasiones, están marcados por las diversas transformaciones socio-tecnológicas y cognitivas imperantes en la sociedad móvil-digital actual. En este contexto surgen y se multiplican de forma exponencial las innovaciones que alteran el gusto y estilo de vida tradicionales dificultando la adquisición de la identidad personal propia: una identidad que debería estar comprometida con valores personales, asumidos e interiorizados, desligados de cualquier repercusión externa.

Pese a la desiderata, la realidad dista de la utopía en tanto que el entorno se configura conforme a un sinfín de cambios que justifican el apresurado diseño del futuro (Oliva, 2003). Tal urgencia se deriva de los efectos de un consumo tanto directo como transversal de los contenidos audiovisuales y del contacto con las tecnologías que emergen de forma continua y que componen el entramado diario y cotidiano donde, particularmente, los adolescentes forjan su personalidad. Las imágenes y contenidos audiovisuales difundidos, en ocasiones de forma subliminal, tienen impacto en la formación de los jóvenes y de la audiencia en general. En este sentido, se torna necesario disponer de conocimientos suficientes para analizar los contenidos audiovisuales y propiciar el desarrollo de capacidades que le permitan al receptor elaborar contenidos de forma crítica sin disminuir ni adulterar su valor. La obligación surge especialmente cuando las redes sociales, los chats o la comunicación interactiva se erigen como formas de comunicación habitual entre buena parte de la sociedad.

Estos motivos justifican la urgencia de dotar al usuario de los recursos y conocimientos necesarios para que pueda interactuar con sus iguales (Tuzel y Hobbs, 2017). Por otra parte, resulta imprescindible la mejora de la calidad de los contenidos emitidos y difundidos a un ritmo vertiginoso, situación que se acrecienta en un momento en el cual se asiste, como se ha señalado, a un exponencial incremento del uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Este aumento ha llamado la atención, entre otros, del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI) dado el impacto de las TIC y el protagonismo que han adquirido los dispositivos tecnológicos.

Asimismo certifica la necesidad de diseño de medidas de intervención inmediata por parte de los agentes formativos y legislativos, una exigencia que crece en el caso de internet, una de las principales

formas de comunicación en el espacio digital actual. Por todo ello, adquiere valor e interés la normativa que ampara, incentiva y rige su uso (Real Decreto Ley N.º 7/2000) y que auspicia la mejora de los niveles de competencia y la convergencia tecnológica en los mercados europeos. A esta convergencia se añaden diferentes cambios de forma como el ocurrido a mediados de la primera década del siglo XXI con la Ley N.º 10/2005 que auspicia el impulso del uso de la Televisión Digital Terrestre (TDT). En el mismo sentido, en 2007 había adquirido especial importancia el reconocimiento, por parte de la ciudadanía, del derecho a relacionarse electrónicamente con las administraciones públicas o la aprobación de la Ley de financiación de la Corporación de Radio y Televisión Española (RTVE) referida a las emisiones sin publicidad.

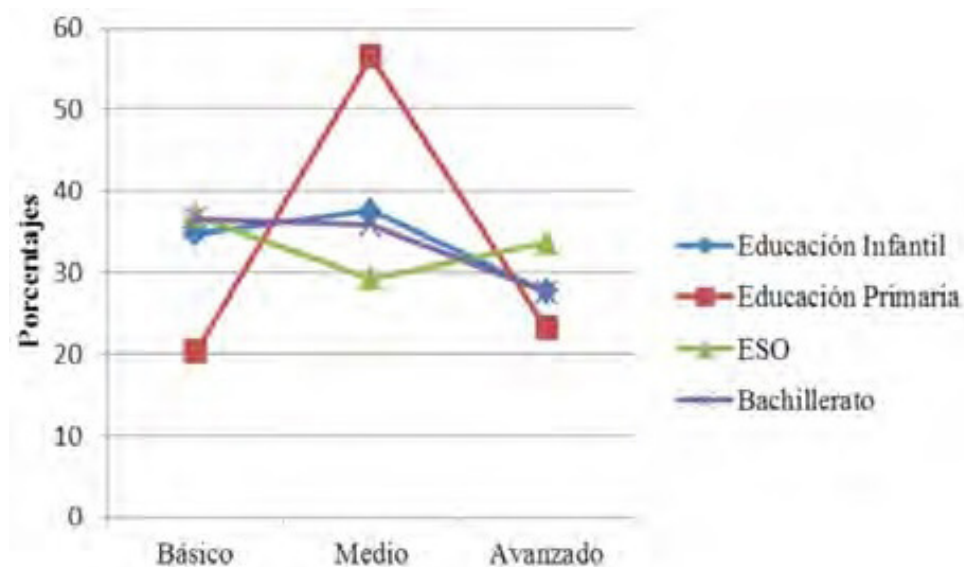
Estas medidas, si bien subrayaban la presencia de las TIC en determinados ámbitos, contaban con aquellos casos en los que, pese a los esfuerzos por dotarlo de material e infraestructura, el proceso formativo era deficitario. En este sentido, y a pesar de los avances, hoy en día la formación resulta insuficiente. Además de ello se profundiza la brecha entre la población con acceso a la tecnología y aquellos que todavía no cuentan con ella. Entre los que acceden, se puede apreciar, a su vez, una diferencia marcada entre quienes poseen los conocimientos mínimos necesarios para el correcto manejo e interpretación de los medios, es decir, la sociedad que está alfabetizada; y, por otro lado, los que no disponen de conocimientos, en otras palabras, la totalidad de sujetos que se hallan en vías de alfabetización. Entonces, a nivel mundial, existe una deficiente formación técnica y una menor formación de carácter crítico. Estas necesidades se acentúan de forma marcada en el caso de los jóvenes, colectivo que permanece prácticamente las 24 horas del día en contacto con dispositivos electrónicos y multitud de pantallas.

Esta situación ha sido el centro de interés, a lo largo de las últimas décadas, de diferentes organismos. En este sentido, la Comisión Europea (2009) y otros organismos de carácter internacional y nacional han desarrollado recomendaciones sobre alfabetización. Este diseño, si bien ha sido adecuado, resulta insuficiente sobre todo si tenemos en cuenta que, hoy en día y de manera general entre la ciudadanía, continúa existiendo una carencia en la alfabetización mediática.

Esta deficiencia se constata, según muestra la figura 1, entre el colectivo de jóvenes que entre 2011-2013 alcanzaban niveles bajos de competencia mediática, datos que justifican la necesidad de empoderarlos para comprender y producir contenidos audiovisuales de forma adecuada. (Imagen en página siguiente).

En contra de lo que pueda parecer, el desarrollo de la sociedad digital en el ecosistema mediático no garantiza el alcance de la «ciudadanía mediática» (Gonzálvez, 2013), ni el desarrollo de personalidades formadas, capaces de defenderse ante la “intoxicación mediática” (Aguaded, 2014). En este contexto, adquieren relevancia no solo la dotación de materiales sino también la mencionada legislación. Esta normativa trasciende el ámbito general para focalizar la atención en la regulación de la adecuación de los contenidos y su emisión que se complementan con el ámbito formativo. En este último caso, se apela a una formación que abarque tanto a los profesionales de la comunicación como a la amplia y versátil ciudadanía receptora.

Figura 1. Niveles de competencia mediática



Fuente: García-Ruiz, R. Ramírez, A. y Rodríguez-Rosell, M. (2014). Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora

Por ello, se persigue el alcance de la alfabetización entendida como pilar fundamental que permitirá el entendimiento cultural, ideológico y social de la ciudadanía en general.

En este contexto, y a través de una revisión de carácter analítico-descriptiva de las investigaciones de expertos en psicología adolescente y de informes como el de Teens (2010), se describen las características que conforman la personalidad del joven en la sociedad tecnológica actual.

Asimismo, la revisión de diferentes informes emitidos a principios de la presente década, sirven para contextualizar la realidad de la sociedad de la información y la situación adolescente en el entorno mediático actual. Se parte de los estudios llevados a cabo por el Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO), actualmente Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE). Se analizan además investigaciones de expertos en comunicación, educación y pantallas y se citan investigaciones llevadas a cabo por el Observatorio de Contenidos Televisivos y Audiovisuales (OCTA) o por la Fundación Telefónica, entre otros.

Los estudios referidos justifican el interés de la temática y certifican la necesidad de la formación a lo largo de la vida. Esta formación determina el desarrollo y el nivel de adquisición de los conocimientos digitales vinculados con aspectos como equipamiento y dispositivos, conexión y acceso a la red, y uso de internet. Se trata de características que conforman el perfil digital general en relación con las principales áreas a las que hace referencia el Marco Común de Competencia Digital Docente 2017 (DICICOMP). Se trata de conocimientos que todo docente debe desarrollar en la sociedad digital, cuestiones relacionadas con: información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas.

Además los estudios avalan la necesidad de favorecer el aprendizaje de todo prosumer (también denominado producer), un aprendizaje que se denomina «sin fronteras», es decir, que involucra a la ciudadanía en su totalidad.

II. La realidad del adolescente digital: aprendiendo a vivir y convivir en el contexto mediático

En el entorno al que hace referencia el título de esta investigación se acrecienta, según se ha indicado, la necesidad de formación integral; una necesidad que atiende, de forma especial, a la juventud entendida como la etapa de transición desde la niñez hacia la edad adulta. Este colectivo se desenvuelve en medio de transformaciones que caracterizan y determinan no solo el contexto sino además su comportamiento y actitud.

Todo ello sin olvidar que los cambios en la adolescencia se producen tanto en el aspecto físico del sujeto como en su forma de ser. Por lo tanto, el uso de las TIC y la comprensión de la información que emiten se instauran con un factor que configura el hacer del sujeto dotándole de unas características propias que lo diferencian de los demás. Por otra parte, el menor, “al entrar en la adolescencia, traza una línea de demarcación para instalarse en un territorio” (Perinat, 2003:67) que, según el autor, es un espacio restringido para los mayores. Con frecuencia, en el círculo de los jóvenes existen parcelas vedadas a las que no todo el mundo tiene acceso. Se trata de microespacios que se han configurado, en su mayoría, en función de los medios que tienen a su disposición y aquellos otros que no lo están.

A tales condicionantes se suma la concepción de la adolescencia como una etapa de cambios, enmarcada y determinada en y por el contexto social al que pertenecen. Asimismo, no debe olvidarse que el entorno tecnológico incide en la maduración adolescente dado que, “la edad de inicio de la pubertad ha ido disminuyendo en Europa y otros países a lo largo del siglo XX, tanto en varones como en mujeres” (Domènech-Llabería, 2005:17).

Por otro lado, y además del contexto tecnológico, influye sobremanera la situación socio-familiar en la que se desarrolla la vida de la juventud que, en mayor o menor grado, impacta en su personalidad.

Los medios de comunicación, por su parte, se erigen como “un poderosísimo agente transmisor e inculcador de actitudes, valores y comportamientos” (Toro, 2010:97), que repercuten sobre el grado de desarrollo moral del sujeto condicionando, directamente, la recepción acrítica. Esta afirmación cobra interés en un momento en el que la televisión y los diferentes medios de comunicación, al frente de los cuales se sitúan actualmente los videojuegos o los modernos teléfonos inteligentes – entre otros– se han convertido en útiles indispensables para los menores. Además, el tiempo que dedican al uso de estos dispositivos configura conductas, actitudes y valores en la juventud. Esta cantidad ingente de horas, con frecuencia, ofrece a este colectivo una primera aproximación precoz (y de carácter general) al mundo adulto. Aproximación que contribuye a moldear las normas a la vez que favorece la configuración de mensajes creíbles relativos prácticamente a cualquier tema.

Entre otros, tales condicionantes justifican la necesidad de desarrollo de unas mínimas pautas que guíen, enseñen y ofrezcan alternativas a los jóvenes sobre el uso correcto del arsenal informativo del que disponen. En definitiva se trata de “despertar el espíritu crítico de los niños no solo a partir de una suerte de censura de las emisiones sino a partir de un interés hacia las imágenes y la comunicación”

(Quevedo, 2003:123).

Por ende, es necesaria “la adopción de un conjunto de valores y una ética que guíe la conducta” (Moreno, 2007:71), es decir, una serie de prescripciones que persigan la consecución y alcance de la actitud crítica entre la juventud que ha de interrelacionarse y convivir en la sociedad presencial y virtual. Una convivencia que favorece, según se ha señalado, el abandono precoz de la infancia que cada vez antes se equipara a la edad adulta, tanto en lo referido a conductas como en el uso de dispositivos tecnológicos o el desarrollo de determinadas actitudes y comportamientos vinculados con el desarrollo moral adulto. En relación con este último, se le presume a la juventud un abandono de la heteronomía a la que se refería Piaget (1932), y posteriormente Kohlberg; es decir, una madurez moral precoz que guarda relación con la capacidad de ponerse en el lugar del otro, de empatizar. Esta presunción implica la comprensión de los pensamientos y los sentimientos de los demás. En este sentido, ya había señalado Kohlberg que, como norma, las respuestas y principios morales de la juventud acostumbran a verse influidas por el punto de vista de los demás, requiriendo además su aprobación.

De todo ello se deriva la preocupación por el desarrollo autónomo de la identidad en la sociedad digital y mediática donde la población adulta carece, en su mayoría, de conocimientos específicos sobre TIC que le permitan utilizarlas y enseñarles adecuadamente a los más jóvenes.

III. La formación adolescente en el contexto mediático

En este sentido adquieren un valor relevante y significativo los principales retos que debe afrontar la formación hoy en día, cuando resulta imprescindible el alcance de la convivencia con los multimedia, es decir, el conjunto de herramientas que conforman el ecosistema audiovisual. Se trata de dispositivos que ejercen unos efectos marcados sobre los receptores, quienes actuarán de una forma u otra en función de la exposición a los contenidos difundidos por los medios que condicionan la conducta de la audiencia.

En esta línea, según los informes anuales del ONTSI, la sociedad de la información no solo va conformándose paulatinamente sino que en este proceso intervienen diferentes tecnologías que imperan en la actualidad. Entre los motivos de tal configuración, adquiere un valor preponderante la creciente difusión y la implementación de cambios que, a su vez, implican una mejoría sustancial en el ámbito de las aplicaciones y los avances tecnológicos.

Por otra parte, los informes en España reflejan no solo la conformación de la sociedad de la información y la implantación de nuevos modos de comunicación sino, además, el uso efectivo de, por ejemplo, internet. Según señala el Ministerio de Educación Cultura y Deporte español (2012), “el 25% de los jóvenes menores de 18 años utiliza habitualmente internet”. Además de ello, desde finales de la primera década del presente siglo, los chicos y chicas con edades comprendidas entre 12 y 18 años indican haberse conectado alguna vez a internet. Una amplia mayoría lo utiliza desde hace años con frecuencia, según afirma el estudio nacional que han realizado Aranda, Sánchez-Navarro y Taberner (2009).

En general, de las cifras se deriva que prácticamente la totalidad de los jóvenes españoles tiene ya

en la actualidad acceso a internet y a los móviles, en particular, en el ámbito doméstico. No sucede lo mismo con los videojuegos que pese a introducirse de manera gradual en la vida de los más pequeños, lo utilizan en casos más concretos y ocurre como una situación menos común. Por otro lado, siguiendo el Informe Teens (2010), ya se puede apreciar la temprana edad con la que comienzan a usar las tecnologías, motivo que confirma la etiqueta “nativos digitales” al tiempo que constata la necesidad de formación de los usuarios jóvenes.

Pese a todo, no debemos obviar que los videojuegos no solo se consolidan como la primera opción de ocio audiovisual en España (AEVI, 2017) sino que generan nuevos modos de aprendizaje, como afirma Sara de Freitas en su web Serious Game Institute. Además de la autora, diferentes profesores de la Universidad Complutense de Madrid subrayan el valor de los videojuegos y sus principios de diseño que los hacen idóneos para la educación, especialmente, al pretender mantener el nivel de desafío y la atención del jugador (Coddiiinforme, 2016).

Todo ello contribuye al incremento del tiempo que el colectivo adolescente dedica a los medios de comunicación, un aumento que en el 2020 alcanzará previsiblemente las 40 horas. Además del tiempo invertido, la digitalización de la información y los contenidos hacen posible que los medios no solo mantengan las funcionalidades que se le han atribuido, sino que posean otras nuevas. A su vez, el uso y contacto con los contenidos no implica ni presupone una adecuada comprensión sino que magnifica las carencias que el receptor potencialmente posee.

Por tanto, puede afirmarse que desde el surgimiento de la imprenta hasta la actualidad los diferentes adelantos tecnológicos han contribuido a la constitución de ciertos comportamientos denominados asociales (Ovejero, Bringas, Herrero y Rodríguez, 2008). Se trata de comportamientos que afectan, en el caso de los adolescentes, al rendimiento escolar. Este menor rendimiento es atribuido, entre otros factores, a los medios, internet y los videojuegos en tanto que son considerados modeladores de actitudes y conductas violentas al difundir información dudosa y no siempre veraz. A grandes rasgos, algunos de los factores que pueden, potencialmente, contribuir a estos hechos son de índole económica o incluso la propia necesidad de mantener un determinado índice de audiencia. En cualquier caso, unos y otros contribuyen a generar adicción favoreciendo, especialmente en el caso de los más jóvenes, el desarrollo de conductas negativas y el fracaso escolar, entre otros.

A modo de ejemplo, los videojuegos usados en exceso generan dependencia y adicción, una situación que conlleva la necesidad de utilizarlos reduciendo la dedicación a otras actividades propias de la juventud, tales como el tiempo de estudio o la convivencia e interrelación con los pares. Este tipo de conductas constituyen el germen que explica no solo el fracaso escolar sino también comportamientos agresivos que pueden nutrirse además de elementos propios del modo de crianza o episodios que el colectivo adolescente observa, presumiblemente, en su entorno.

Frente a esta postura negativa, existen otras que certifican la validez y repercusión positiva de los contenidos mediáticos. Por ejemplo, el estudio llevado a cabo en Suiza por Hansjakob Schneide y el Fondo Nacional Suizo (FNS) afirma que el uso de internet por parte de los adolescentes favorece la escritura reduciendo el número de faltas de ortografía. Esta posición señala que el uso de las nuevas herramientas y dispositivos digitales puede y debe contribuir al desarrollo social y a la inserción de los

diferentes colectivos y grupos etarios en el contexto digital predominante.

Los argumentos de unos y otros comparten el hecho de que en la conformación de la personalidad y de los comportamientos del sujeto están implicados un conjunto de factores que actúan de modo condicionante. La construcción de la personalidad se desarrolla a lo largo de toda la vida, de ahí que se abogue por el aprendizaje continuo y constante (al que se hará referencia en extenso más adelante). Este aprendizaje es un proceso complejo, protagonizado por cambios conductuales que favorecen el desarrollo autónomo de la personalidad desde los estadios más dependientes (Castillo, 2007). Si bien, el grado de autonomía no siempre llega a alcanzarse, sí es posible referirse a la superación de distintos niveles que determinan el grado de independencia y propiedad de las respuestas que el sujeto emite. En este caso, el colectivo adolescente quien, en cierta medida, “comienza a tomar decisiones personales relacionadas con su vida futura y a elaborar un proyecto personal de vida” (Castillo, 2007:50). Esta toma de decisiones en ocasiones se extiende “lo que dure su vida” (Toro, 2010:64).

Además de esto, hoy en día resulta fundamental empoderar al docente durante su formación para que pueda desenvolverse en la sociedad del espectáculo y desarrolle la capacidad crítica mínima (Caldeiro, Aguaded, 2015) que le permita actuar de forma reflexiva ante problemáticas como el ciberbullying o la difusión ilícita de imágenes y contenidos audiovisuales de índole privada. La interactividad, las redes sociales y la virtualidad permiten la creación de comunidades de aprendizaje e interacción pero requieren de la transformación del paradigma educativo. Modificaciones que se relacionan de forma directa con los múltiples retos a los que se enfrenta la escuela del siglo XXI (Hernando, 2015).

IV. El aprendizaje en la sociedad digital

La población en general y el colectivo adolescente de modo particular protagonizan la era digital y la cultura mediática conviviendo con múltiples dispositivos mediante los cuales se comunican. Estas herramientas les sirven para configurar su personalidad, si bien no siempre contribuyen, como sería deseable, al desarrollo y alcance de la autonomía crítica. Los motivos que impiden o limitan tal consecución son, entre otros, el bajo nivel de desarrollo autónomo que alcanzan los jóvenes y lo fácilmente influenciables que son a esas edades. En relación directa con esto último, se encuentra la emisión y difusión de contenidos audiovisuales no veraces, los cuales también influyen negativamente en el proceso de formación de la personalidad.

A lo largo de los últimos años, la generación interactiva (Bringué y Sádaba, 2009) ha ido constituyéndose en un contexto múltiple y poco homogéneo hasta llegar a la actualidad, cuando internet se erige como uno de los medios más utilizados, no solo para buscar información sino además para comunicarse. Internet y la telefonía móvil son las embanderadas del cambio (Viñas, 2005) y, al mismo tiempo, han favorecido el desarrollo de la comunicación interactiva (Bernal-Triviño, 2009) que ha ido ganando espacio a nivel prácticamente universal debido, entre otros factores, a la rapidez y la gratuidad (Bernal-Triviño, 2009). Esta última favorece el uso entre el colectivo adolescente, un aspecto que recoge informes como los del INTECO, cuyas investigaciones focalizan la atención en la orientación de las familias, especialmente en lo relativo al uso de videojuegos o al manejo y control de los teléfonos inteligentes (INTECO, 2010 y 2011).

Asimismo, el OCTA analiza la utilización que los menores realizan de las TIC centrando la atención en el análisis de contenidos y su repercusión entre aquellos colectivos más vulnerables. Con todo ello pretende contribuir a la integración social de los jóvenes desde la educación formal y la no formal, subrayando el valor de la cultura que “ofrece el espacio de reflexión y experimentación del grupo de coetáneos” (Benedicto y Morán, 2003:158). Para ello se propone la extensión de la tarea formativa a lo largo de toda la vida, un cometido que concierne, según indica el Foro Mundial de Educación (UNESCO, 2015), tanto a las instituciones educativas como a la totalidad de la sociedad que deben contar con el apoyo e implicación de la administración.

Unos y otros persiguen un objetivo común cuya consecución resulta especialmente costosa en el caso de los jóvenes dado que no siempre poseen la capacidad que les permite participar en la vida pública de forma autónoma y conforme a unos principios universales que han de tener interiorizados (Bauman, 2002). Esta dificultad se acentúa en la sociedad de consumo digital donde la juventud debería desarrollar el sentimiento de pertenencia que les permita configurar su identidad teniendo en cuenta la virtualidad e interactividad propias del ecosistema mediático que habitan donde conviven principios deseables y no deseables, especialmente en el ámbito comunicativo.

En este sentido, se propone la formación y la re-educación comunicativa como medida de actuación (Montiel, 2004), de manera destacada, en el caso del colectivo adolescente, dado que son quienes más utilizan los múltiples canales que ofrecen información y, al mismo tiempo, indirectamente, pueden enseñar su manejo. Estos canales de información –de forma interdisciplinar y transversal– ejercen una cierta influencia sobre los adolescentes que puede contribuir al alcance de un aprendizaje integral que corresponda al conjunto de agentes formativos. Así, se sitúa el aprendizaje transversal e interactivo, el cual persigue la mejora de las condiciones de vida del sujeto; un aprendizaje que combina conocimientos, habilidades y valores (Pedró, 2003) que deben darse en una situación real. Se identifica con una tarea de continuas actualizaciones que demanda sujetos activos, capaces de evolucionar y modificar su conducta y actuación conforme a las necesidades existentes en cada momento.

En este contexto, la importancia de la formación se acentúa teniendo en cuenta la constante emergencia de diferentes dispositivos y formas de comunicación basadas en la digitalización, paradigmas que justifican la formación continua tanto por parte de los más jóvenes como de los adultos debido a las exigencias derivadas del mundo tecnológico. En este espacio el receptor abandona su papel pasivo para convertirse en un interlocutor que debe recibir, procesar y producir datos.

La consecución de estos objetivos requiere del desarrollo de una mirada crítica por parte de las generaciones interactivas y de un mayor alcance del produser que trascienda al prosumer. Entendido el primero como aquel sujeto que trabaja de forma participativa y colaborativa, dado que “se aproxima a la información disponible en la web con el reto implícito de completarla y mejorarla, lo que da lugar a un desarrollo evolutivo de los contenidos, a una iteración o palimpsesto en la produsage” (Martínez-Suárez y De Agra, 2014:13). En este sentido, se observa la evolución del concepto: de produser a prosumer en tanto actúa como la e-ciudadanía, es decir, un sujeto que trasciende al consumidor profesional y se sitúa en aras de “revalorizar aspectos no contemplados en el polo del consumo: participación abierta, evaluación comunitaria, meritocracia o heterarquía” (Martínez-Suárez y De

Agra, 2014:16). Su alcance supone, de forma incuestionable, un elevado grado formativo que le conducirá a la comprensión de la información y al desarrollo del juicio crítico y autónomo.

V. Conclusiones: limitaciones y perspectivas de futuro

En la era tecnológica a la que ya se había referido McLuhan (1964), predominan los medios de comunicación y corresponde a una etapa protagonizada por la inversión de roles. Se trata de un espacio sin fronteras que exige el desarrollo de una mirada crítica, especialmente, entre el colectivo adolescente. Este desarrollo implica un giro en la formación que se produce en la cultura digital; una modificación que conlleva la adecuación de «los modelos educativos y las formas de trabajo en el aula» (Astigarraga, Agirre y Carrera, 2017:62).

La omnipresencia de los dispositivos y contenidos multimedia instan al uso de herramientas propias de la web 4.0 derivadas del cambio en el uso de los social-media y su consumo, que repercuten de forma directa más sobre los jóvenes que sobre los adultos (Callejo, 2014). Esta repercusión es posible atribuirla, entre otros factores, al mayor uso que los primeros realizan de, por ejemplo, las redes sociales o de los medios en general. Por otra parte, y en relación directa, se sitúa el menor grado de desarrollo cognitivo de los adolescentes frente a los adultos. Estos datos conducen a creer que:

- a. Actualmente los menores enseñan aspectos tecnológicos o de uso a los padres e incluso, lo cual grafica la inversión de roles respecto al conocimiento tecnológico (Sotelo, 2011). Este conocimiento llega a modificarse cuando los mayores, fruto de las necesidades y de la inminente situación, se adaptan al contexto y aprenden conceptos nuevos. En este sentido, coincidiendo con Sotelo (2011) pueden incluso llegar a experimentar cierta dependencia tecnológica, si bien el grado es mayor en el caso de los denominados nativos digitales (Prensky, 2006; Piscitelli, 2009). El riesgo es mayor para las personas que forman parte de la generación digital y poseen la tecnología en la mano, jóvenes a los que Piscitelli (2009) define como multitarea. Chicos y chicas que carecen del desarrollo cognitivo necesario para la emisión de juicios de carácter crítico y reflexivo; una carencia que justifica el cultivo y alcance de la competencia crítica (Caldeiro y Aguaded, 2015) que les permita interactuar y convivir dentro del contexto mediático en el que están insertos.
- b. La ingente presencia de las TIC conlleva una especie de revolución masiva de los medios convertidos en herramientas, no solo de comunicación sino de trabajo. Estudios como el de Papers (2010) confirman que los medios han cambiado la forma de motivar a la gente que puede elegir, modificar y producir en función de sus necesidades y conocimiento. A través de los foros, las redes sociales, el Messenger o el WhatsApp entre otros, la sociedad puede estar comunicada al tiempo que se conecta prácticamente en todo momento y desde cualquier lugar. El ecosistema mediático certifica una mutación en la comunicación y transmisión de las imágenes que fluyen instantáneamente y, en ocasiones, sin detenerse a pensar en la repercusión que pueda tener su difusión. En este sentido, se requiere de un cambio en el sistema educativo que ha de formar a jóvenes del siglo XXI, es decir, a futuros ciudadanos comprometidos con las necesidades del mundo digital; por lo tanto, urge legislar la enseñanza de estos contenidos.
- c. Los contenidos audiovisuales deben ser tenidos en cuenta a la hora de construir alternativas que sean capaces de conciliar la tecnología, los cambios y las nuevas necesidades. Por

tanto, se propone la formación online a lo largo de toda la vida como modo de abordar la situación de continuo cambio a la que la sociedad en general se encuentra sometida. Por todo esto se persigue el alcance de posturas favorables al uso de las pantallas y la comprensión de información que transmita de forma constructiva, dado que según señala Pérez Alonso-Geta (2005), los ambientes en los que los menores se socializan (es decir, que se integran en el contexto social al tiempo que se educan) vienen determinados por las transformaciones sociales, económicas y axiológicas que condicionan los estilos de vida. Según afirma la autora, los cambios, en ocasiones, derivan en situaciones extremas dado que cada vez se reduce en mayor grado la etapa que corresponde a la edad infantil. En este tipo de situaciones, los niños adoptan con gran rapidez conductas impropias del momento que están viviendo, correspondientes a otras edades; por ello conviene empoderar al receptor en general.

- d. La socialización, entendida como la comprensión de la ética y la formación de los valores, se desarrolla velozmente. Tal rapidez se debe, en buena medida, a la cantidad de pantallas que, a diario y de forma continua, influyen sobre el receptor. A la socialización contribuyen además las redes digitales que llegan a alcanzar sobre el adolescente una repercusión mayor incluso que la de los propios padres o la escuela. Por ende, considera necesario “arbitrar nuevas formas de actuación que permitan a la infancia una socialización y educación adecuadas” (Pérez Alonso-Geta, 2005: 136) que permitan sofocar los efectos de los medios con los que continuamente está en contacto el colectivo adolescente. En este ambiente tecnológico y virtual, la juventud se interrelaciona y aprende al tiempo que modula sus experiencias. La influencia que los diferentes canales informativos ejercen sobre los sujetos depende, en buena medida, de su grado de alfabetización y de la capacidad que desarrollen para actuar ante los frecuentes cambios y la profusa información recibida. En este sentido, se subraya el valor de la alfabetización como una herramienta básica que ayuda a conformar la personalidad de los usuarios.
- e. En este sentido, se demanda a los adolescentes capacidad de reflexión para alcanzar autonomía audiovisual. Asimismo, han de saber interpretar los contenidos para desarrollar una mirada crítica que les permita sobrevivir en un mundo digitalizado. El creciente número de horas que el niño invierte, desde que nace hasta su adolescencia, frente a las pantallas no garantiza el desarrollo de la actitud reflexiva ni favorece el aprendizaje. Una idea que comparten Astigarra, Agirre y Carrera (2017) cuando señalan la necesidad de que se profundice en modelos formativos basados en competencias tanto transversales como técnicas. Estos paradigmas, pese a no estar explícitos en la legislación educativa de manera directa, sí pueden ir aplicándose en el contexto formal y completarse en el no formal. Estas metodologías contribuirán a la continuidad entre la esfera escolar/académica y la social angostando la posible brecha entre ambos ámbitos.
- f. La conformación de una mirada crítica se inicia en el ámbito familiar (Morduchowicz, 2008), donde debe existir una postura comprometida y favorable al aprendizaje y la formación de los menores. Para ello la autora ofrece algunas pautas referidas, por ejemplo, al visionado de televisión. Para ello propone tres posturas bien diferenciadas: la primera, referida al hecho de que padres e hijos vean la televisión individualmente; la segunda, que la miren conjuntamente, y una tercera, que los padres aconsejen al tiempo que acompañan a sus hijos. En definitiva, es necesario conjugar el uso de las TIC y la consolidación del grado de autonomía por parte del receptor; en este caso, el adolescente. Los jóvenes “son la primera generación que articula y complementa el uso del teléfono, los mensajes de texto y el chateo para comunicarse

con amigos” (Morduchowicz, 2008:95). De esta afirmación se deduce que los diversos medios se combinan entre sí y, lejos de favorecer la marginación, posibilitan el diálogo, la discusión y la sociabilidad de los usuarios.

- g. En la línea antes mencionada se apela al desarrollo, por parte del receptor, de la capacidad que le permite tratar y utilizar adecuadamente los contenidos a los que accede (Pinto, 2008). Este aspecto se relaciona de forma directa con la dimensión de las identidades; dimensión que se construye en continuo contacto con las pantallas. Este vínculo cultiva la capacidad de expresión y la difusión de la información en el ciberespacio y su alcance no puede circunscribirse, únicamente, a la educación formal ya que involucra a la totalidad de los espacios de aprendizaje dado que “la ciudadanía y la formación de los ciudadanos pasa cada vez más por la capacidad de crear puentes entre universos” (Pinto, 2008:108).

Para finalizar esta investigación es necesario señalar que, pese a las apreciaciones constatadas, y dada la actualidad de la temática, resulta complejo establecer una conclusión concreta que cierre la discusión. El interés que suscita la temática, sumado a su relevancia y trascendencia, constituyen elementos suficientes para sugerir el contraste y la revisión de la literatura que se produce al respecto. No obstante, la proliferación de contenidos y su inmediata difusión, confirman la necesidad (desde el ámbito educativo) de desarrollar una mirada crítica y brindar una capacitación mínima que le permita al usuario de TIC convertirse en productor crítico de sus propios contenidos (prosumer) dentro del ecosistema comunicativo que habita.

Referencias bibliográficas

- AEVI (2017). El sector de los videojuegos en España. Recuperado de: <https://goo.gl/PiFDjA>
- AGUADED, I. (2014). Desde la infoxicación al derecho a la comunicación [From Infoxication to the Right to Communicate]. *Comunicar*, 42, 07-08. Recuperado de: <https://doi.org/10.3916/C42-2014-a1>
- ARANDA, D., SÁNCHEZ-NAVARRO, J. y TABERNERO, C. (2009). Jóvenes y ocio digital: informe sobre el uso de herramientas digitales por parte de adolescentes en España. Barcelona: UOC.
- ASTARRIAGA, E.; AGIRRE, A. y CARRERA, X. (2015). Innovación y cambio en la Formación Profesional del País Vasco. *RIE*, 74, 55-82. Recuperado de: <https://goo.gl/bBiuEU>
- BAUMAN, Z. (2002). En busca de la política. México: FCE.
- BENEDICTO, J. y MORÁN, M.L. (2008). Los jóvenes como actores sociales y políticos en la sociedad global. *Pensamiento Iberoamericano*, 3. Recuperado de: <https://goo.gl/d1G3XU>
- BERNAL-TRIVIÑO, A.I. (2009). Jóvenes, noticias e Internet. El factor del diseño. *Vivat Academia*. 109, 1-5. Recuperado de: www.ucm.es/info/vivataca/antereo-res/n109/DATOS-S109.htm
- BRINGUÉ, X. y SÁDABA, C. (2009). La generación interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas. Barcelona: Ariel y Fundación Telefónica. Recuperado de: <http://goo.gl/JYtKcM>
- CALLEJO, J. (2014). La juventud producida por el sistema de comunicación mediada. En Amparo Huertas Bailén; Mónica Figueras Maz (Eds.) (2014): *Audiencias juveniles y cultura digital*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de: <http://goo.gl/pxmRwS>

- CALDEIRO, M. C. y AGUADED-GÓMEZ, I. (2015). «Estoy aprendiendo, no me molestes» la competencia mediática como forma de expresión crítica de nativos e inmigrantes digitales. *Redes.com*, 12. Recuperado de: <http://goo.gl/2ORkf1>
- CASTILLO, G. (2007). *El adolescente y sus retos. La aventura de hacerse mayor*. Madrid: Pirámide.
- CREAFUTUR (2010). *Teens 2010. Cómo son los adolescentes de hoy y cómo evolucionarán sus hábitos de consumo*. Barcelona: Generalitat de Catalunya. Departament d'Economia i Finances.
- DOMÈNECH-LLABERÀ (ed). (2005). *Actualizaciones en psicología y psicopatología de la adolescencia*. Barcelona: UAB.
- EURO RSCG WORLDWIDE (coord) (2010). *Millennials and social media*. Recuperado de: <https://goo.gl/8HfNtL>
- FERMÁNDEZ-GARCÍA, N.; BLASCO-DUATIS, M. y CALDEIRO-PEDREIRA, M. C. (2016) *Comunicación y Educación en Transmedia. Informe sobre competencias en TIC en cuatro centros de educación secundaria de Europa*. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.4185/cac108>
- GARCÍA-RUIZ, R; RAMÍREZ, A. y RODRÍGUEZ-ROSELL, M. (2014). *Educación en Alfabetización Mediática para una nueva ciudadanía prosumidora*. *Comunicar* 43, 15-23. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.3916/C43-2014-01>
- GOZÁLVEZ, V. (2013). *La ciudadanía mediática. Una mirada educativa*. Madrid Dyckinson.
- HERNANDO, A. (2015). *Viaje a la escuela del siglo XXI. Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*. Madrid: Fundación Telefónica. Recuperado de: <https://goo.gl/wyVPN6>
- INTECO (2010). *Informe anual*. Recuperado de: <https://goo.gl/2rq3s9>
- INTECO (2011). *Estudio sobre hábitos seguros en el uso de smartphones por los niños y adolescentes españoles*. Recuperado de: <http://goo.gl/HRZbXI>
- INTECO (2011). *Informe anual 2011*. Recuperado de: <https://goo.gl/j1GpYm>
- MARTÍNEZ-SUÁREZ, Y. y DE SALVADOR, S. (2014). *El prosumer como producción de usuarios: más allá de wreaders y de prosumers*. *Razón y Palabra*, 86. Recuperado de: <http://goo.gl/hsG6TZ>
- MCLUHAN, M. (1964). *La Galaxia de Gutenberg*. Madrid: Aguilar.
- MONTIEL, G. (2004). *La construcción de la identidad del joven en Internet: apuntes sobre el consumo cultural y mediático de los jóvenes*. In M.A. Muro-Munilla (Ed.), *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*, 852-860. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=4395>
- MORDUCHOWICZ, R. (Coord.) (2008). *Los jóvenes y las pantallas*. Barcelona: Gedisa.
- MORENO, A. (2007). *La adolescencia*. Barcelona: UOC.
- OCTA (2011). *Informe de vulneraciones 2010 de las TV privadas a la Ley de Comunicación Audiovisual en materia de infancia* Recuperado de: <http://goo.gl/y0kCuZ>
- OLIVA, A. (2003). *Adolescencia en España a principios del siglo XXI*. *Cultura y Educación*, 15(4), 373-383. Recuperado de: <http://personal.us.es/oliva/siglo%2021.pdf>

- ONTSI (2013). Informe Anual sobre la Sociedad Red. Recuperado de: <http://goo.gl/DYWsYe>
- OVEJERO, A., BRINGAS, C., HERRERO, F.J. y RODRÍGUEZ, F. J. (2008). Medios electrónicos y comportamiento antisocial en adolescentes. *Revista Colombiana de Psicología*, 17, 94-104. Recuperado de: www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/1160
- PEDRÓ, F. (2003). ¿Dónde están las llaves? Investigación politológica y cambio pedagógico en la educación cívica. In Benedicto, J & Morán, M.L. (Eds.), *Aprendiendo a ser ciudadanos. Experiencias sociales y construcción de la ciudadanía entre los jóvenes*. Madrid: Lerko Print.
- PÉREZ-ALONSO-GETA (2005). La socialización de la infancia en la sociedad de la información. *Revista Galega do Ensino*, 47(13), 1345-1365 [20].
- PERINAt, A. (2003) (coord.). *Los adolescentes en el siglo XXI*. Barcelona: UOC.
- PIAGET, J. (1983). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.
- PISCITELLI, A. (2005). *Internet la imprenta del Siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.
- PINTO, M. (2008). Información, acción, conocimiento y ciudadanía. La educación escolar como espacio de interrogación y de construcción de sentido. In Morduchowicz, R. (Ed.) (2008). *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad*. Barcelona: Gedisa.
- PRENSKY M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5).
- QUEVEDO, L.A. (2003). La escuela frente a los jóvenes, los medios de comunicación y los consumos culturales en el siglo XXI. In: *Educación media para todos*. Buenos Aires: Unesco-Altamira-Fundación OSDE. Recuperado de: <https://goo.gl/eS7heo>
- SCHNEIDER, H. (2012). *Investigación Escuela Estudios Sociales*. Recuperado de: <https://goo.gl/F749x4>
- SOTELO, J. (2011). Si McLuhan levantara la cabeza... La computación en la nube y el nuevo paradigma socio cultural. *Estudios de Juventud*, 92, 111-121. Recuperado de: <http://goo.gl/M9EmGU> (02-07-2012).
- TORO, J. (2010). *El adolescente en su mundo. Riesgos, problemas y trastornos*. Madrid: Pirámide.
- TUZEL, S. y HOBBS, R. (2017). El uso de las redes sociales y la cultura popular para una mejor comprensión intercultural [The Use of Social Media and Popular Culture to Advance Cross-Cultural Understanding]. *Comunicar*, 51, 63-72. Recuperado de: <https://doi.org/10.3916/C51-2017-06>
- UNESCO (2015). *Foro Mundial de educación*. Recuperado de: <https://goo.gl/dcShzn>
- VIÑAS, F. (2005). El adolescente y su entorno social. In Doménech-Llaberías, E. (Eds.), *Actualizaciones en Psicología y Psicopatología de la Adolescencia*. Barcelona: UAB.
- Web de consulta
- Serious Game Institute: Disponible en <https://goo.gl/PzwBmI>