

VENEZUELA

Educomunicación y ciudadanía: Reflexiones sobre responsabilidades compartidas en un mundo digital

DE UN ESTUDIO RELACIONADO CON EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO
POSIBILIDAD PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO



Alexandra Ranzólin

Coordinadora de la Especialización en Educación para el Uso Creativo de la Televisión Instituto de Investigaciones de la Comunicación -ININCO-UCV-
aranzolin@gmail.com
alexandra.ranzolin@ucv.ve



*Los medios son la memoria cultural común.
Lo que no se escribe o se graba se olvida.*
José Martínez de Toda (2004)

En un mundo que a diario muestra avances tecnológicos que impactan en la calidad de vida del ser humano, se requiere una educación que favorezca la interacción eficaz con tales adelantos y que responda a las exigencias de los nuevos tiempos. La democracia y la ciudadanía aunque distintas, son dos caras de una misma moneda. La democracia es una modalidad de gobierno que se legitima gracias a la comunicación en sus distintas formas y variantes. Sin embargo, en este proceso legitimador el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación pueden generar la conformación de 'nichos digitales' (González, 2011), lo cual desvirtúa los propósitos democráticos. Entre los planes de la educación para medios está el desarrollar en las audiencias una posición crítica frente a la realidad comunicacional presente, que propicie la formación de sujetos activos y generadores de alternativas orientadas a la construcción de un mundo en donde existan espacios y oportunidades reales de participación para todos. El presente artículo se realizó a partir de una investigación documental, y constituye un apartado de un estudio relacionado con el uso de los videojuegos como posibilidad para desarrollar el pensamiento crítico. Todo ello tomando en

cuenta que en la sociedad digital se generan constantemente nuevas herramientas que influyen en el aprendizaje y la toma de decisiones.

«El hombre se afirma verdaderamente a sí mismo cuando acepta la realidad, porque su misma existencia forma parte de la realidad que, al igual que él, antes no existía y se hace momento a momento. Por eso, la naturaleza del hombre tiende a ensimismarse, a hacerse una con la realidad, es decir, a expresar la unidad original, primigenia, el fin último que justifica todo movimiento, el dinamismo de la naturaleza.»

Luigi Giussani (2002)

Si hay un tema que hoy en día marca la pauta en muchas de las discusiones sobre el uso de la tecnología con fines educativos, es el relacionado con los videojuegos. Las reacciones son múltiples, sin embargo, esto, creo, no es más que un dato de la realidad que nos ha tocado experimentar como sociedad y que difícilmente podemos eludir.

Hay un film que considero de interés para quienes deseen sumergirse en estos temas: *El juego de Ender* (Hood, 2013), dirigida por Gavin Hood, película norteamericana, adaptación del libro homónimo escrito en 1985, y que muestra el desarrollo de la guerra

entre humanos y extraterrestres -conocidos como Insectores-, en la cual un niño, entre otros, es enviado a una escuela espacial para ser entrenado y prepararlo para la invasión. Lo interesante es que el entrenamiento consistía en el uso de videojuegos. Efectivamente, estos videojuegos son nuevas y naturales herramientas de aprendizaje y no instrumentos diabólicos. Se aprovechan de la ficción, y la ficción siempre tiene un asidero en la realidad.

Como investigadores hemos comprobado que estas tecnologías, constituyen nuevos medios de comunicación orientados no sólo al entretenimiento – gracias a que cuentan con las características tan atractivas de la estética audiovisual y al poder de la interactividad- sino porque ponen en la palestra formas de vivir en sociedad, reconocimiento de entornos, posibilidades de expresión y socialización, así como la transmisión de ideologías, valores y pensamientos (Marín, 2004).

En la película, el protagonista, Andrew Ender Wiggin, afirma lo siguiente: «Cuando comprendo a mi enemigo tan bien como para vencerlo, entonces también lo amo» (Hood, 2013). Parece una ironía, creo que pocos de nosotros colocarían en relación *vencerlo* y *amarlo*, sin embargo, en esta obra sí y parece indicar una posibilidad de reconciliación, de mirada misericordiosa y atenta a la realidad que le tocaba vivir, resulta una forma de enmismamiento con el otro, independientemente de la gran tecnología de destrucción y de todo el entrenamiento obtenido y por recibir. Aquella tecnología ofrecía habilidades cognitivas y motrices, mas aparentemente no lograba superar otras barreras de convivencia.

1. Una generación sorprendente y la brecha que no se olvida

Un niño o un joven de este siglo, los tan nombrados hoy millennials (Gutiérrez-Rubí, 2016), jamás concebirá una computadora sin conexión a Internet, po-

drá usarla, pero en cuanto pueda obtener el recurso mágico que le conecte con el resto del mundo lo hará. ¿Qué significa esto en el contexto concreto venezolano?

Según la Comisión Nacional de Telecomunicación –CONATEL- (2016b), la penetración de Internet en Venezuela es del 61%, 16 millones 400mil usuarios, sin embargo, esta relación con la red de redes se materializa, de acuerdo al pronunciamiento realizado por investigadores de distintas universidades y centros de investigación venezolanos, ante la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación –ALAIC- (2016), en el estancamiento del crecimiento de usuarios de Internet en un 56% frente al crecimiento latinoamericano. La Comisión Económica para América Latina y el Caribe –CEPAL- (2015) expone que la conexión de carga de datos en América Latina es de 2,92 mbps, mientras que Venezuela presenta un deteriorado 0,59 mbps, y la de descarga es de 2,31 mbps en Venezuela, observando que América Latina goza de un 7,26 mbps. Por otra parte, señala el comunicado, que difícilmente se podrá hablar de banda ancha en cuanto a que sólo un 0,5% de conexiones son de más de 10 mbps según el mismo estudio.

Otro aspecto de interés guarda relación con el consumo celular, el cual alcanza el 100% según CONATEL (2016a), sin embargo, los precios de los equipos imposibilitan el acceso a esta tecnología, tomando en cuenta que el salario mínimo en el país no alcanza los \$40 dólares mensuales. En esta misma situación se encuentran los planes que han dejado de ser rentables, así como el hecho de no contar con roaming, ni llamadas internacionales desde celulares. ¿La tecnología 4G? Sólo en las principales zonas del país y son notorias las diferencias de acce-

Los videojuegos son nuevas herramientas de aprendizaje que aprovechan la ficción, que siempre tiene un asidero en la realidad



■ **El juego de Ender.** Gavin Hood (2013)

so a esta tecnología entre áreas rurales y urbanas.

Un dato de interés, que se especifica en el comunicado, son los racionamientos eléctricos de hasta 4 horas diarias que limitan el acceso a Internet. ¿Se puede hablar en Venezuela, entonces, de sociedad de la información? o tenemos que hablar de ¿cómo resolver la brecha digital? Súmele a todo esto las privaciones a las que está sometido el venezolano, la inflación, la violencia y un largo etc., que corresponde a este artículo porque hemos asomado el tema de la ciudadanía y para ser ciudadanos felices, no sólo basta con estar formado y ser capaz de enaltecer ciertos principios, también es importante contar con las condiciones mínimas para encontrar sentido a lo que nos rodea, además de exigir y disfrutar los derechos que a cada quien corresponde.

2. Ciudadanía: una forma de vida

El ciudadano hace referencia y pertenece a la ciudad, siendo ésta, un ámbito de aglomeración, de intercambio de cultura y de significaciones, un espacio para la formación de comunidades.

Hablar de ciudadanía y medios de comunicación pasa necesariamente por entender la realidad por la que atraviesa la persona y su entorno comunicacional, en este sentido, Martínez de Toda (2004) ha señalado que los medios de comunicación

corresponden a la forma más relevante de comunicación pública. Desde esta perspectiva, vale la pena destacar lo que se ha afirmado durante décadas: lo que no aparece en los medios no existe y sus contenidos se convierten en ocasión de imitación y de formación de estereotipos. De ahí que resulta indispensable reconocer su rol en los procesos de socialización así como comprender que gran parte de los va-

lores que la ciudadanía construye, pasan por lo que presentan a diario.

Afirma Martínez de Toda (2004, p. 2) que «la TV no hace la revolución pero la cataliza». Así, si se quiere hablar de ciudadanía, habría que pensar qué tipo de educación es necesaria para alcanzarla, qué tipo de formación facilitaría la toma de decisiones que considere al otro, a partir de la revolución tecnológica en la que estamos inmersos.

Sobre ciudadanía y educación, señala Tucho (2006), una ciudadanía alfabetizada políticamente, responsable, social, moral y participativa, parece que va más allá de inculcar valores, elemento que ha sido considerado una de las bases de la educación a lo largo de los últimos años. Aristóteles afirmó que el hombre es un ser social, una persona que debe vivir en comunidad, por lo que no puede ser determinado por un individuo o grupo, apuntando a la mayor libertad e igualdad posible.

Ciudadanía y democracia son dos caras de la misma moneda. La democracia implica que los ciudadanos adultos, que habitan un determinado territorio, ejercen el poder con corresponsabilidad por medio de representantes libremente elegidos, que sus derechos individuales son defendidos, así como se protegen los derechos humanos básicos, aludiendo igualmente a los deberes de participación de cada sujeto (Oficina de Programas de Información Internacional, Departamento de los Estados Unidos, s/f).

Horrach (2009) señala que es el ejercicio de la libertad y las obligaciones que corresponden a esta condición lo que genera que la democracia se mantenga, entendiendo que este sistema es una construcción cultural por lo que la educación representa un papel decisivo para su arraigo.

Lo anterior implica reflexión, pensar críticamente y, desde esta perspectiva, asumir juicios y decisiones, y sobre todo, el ejercicio de la libertad. La libertad, según Burgos (2003) «sugiere independencia, apertura,

Una ciudadanía alfabetizada políticamente, responsable, social, moral y participativa, parece que va más allá de inculcar valores



autonomía, capacidad de elección, poder, querer, amor, voluntad; por ser libre puedo amar y por ser libre soy responsable»” (p. 165), lo anterior apunta definitivamente a un criterio de apertura y reconocimiento.

La educación para la ciudadanía es difícil aprenderla estudiándola —las teorías en este caso son insuficientes—, la opción más adecuada parece ser ejercerla, porque el mundo de significaciones se hacen vida y experiencia. Ferrés (1994) afirma que en principio, la escuela es el ámbito inicial que refuerza la educación recibida en casa y que constituye un espacio propicio para las relaciones de la educación para la ciudadanía.

Una educación para la ciudadanía realista, pasa por comprender las distintas y muy complejas variables que atraviesan niños y jóvenes de cualquier población, en cualquier parte del mundo, es una educación que persigue el ideal, pero que parte de la dimensión primera que define al ser humano y que le ayuda a reconocer la grandeza y las limitaciones de cada circunstancia, para favorecer la construcción de un presente cónsono con las propias necesidades. Si la tecnología y los medios de comunicación son parte de esas variables, su protagonismo será tal en la medida en que no se instrumentalicen, sino en que favorezcan la verdadera formación de quienes así lo requieren. El reto se encuentra, en cómo propiciar estas intenciones a partir de realidades como las que se viven en países que respiran la brecha digital y deben subsanar temas prioritarios. La tecnología para la formación para la ciudadanía es un reto que llena de esperanza y en el que creemos firmemente, es una realidad que hemos visto funciona para la educación y la formación de comunidades, pero requiere esfuerzos y necesita espacios de diálogo, reflexión y justicia.

3. Educación para medios como posibilidad para formar sujetos comunicacionalmente responsables

¿Qué puede hacer la educación para medios ante esta necesidad de libertad y comprensión del proceso comunicacional, exigencia de la democracia y el ejercicio de la ciudadanía?

Una mirada crítica de la realidad pasa por una educación que permita abarcar todos los factores involucrados en ella. Obviar los signos de las situaciones que se viven implica sufrir de ceguera y de poca capacidad de razonamiento, todo esto reversible en la medida en que haya sinceridad y apertura hacia los acontecimientos.

Por otra parte, la Guía de recursos de alfabetización audiovisual, elaborada por el Ministerio de Educación de Canadá (1989, citado por Hernández 2008), señala que la enseñanza en los medios masivos debe estar dirigida a:

(...) Ayudar a los alumnos a desarrollar un conocimiento y comprensión crítica de la naturaleza de los medios de las técnicas que utilizan y de la incidencia de dichas técnicas. Es decir, la educación pretende fomentar el que los alumnos comprendan cómo funcionan los medios, cómo producen significados, cómo se organizan y cómo construyen realidad y también el que sepan aprovechar todo ello (...) (p. 4).

En este sentido, según Hernández (2008), «la legitimación de la Educación en medios de comunicación en la escuela sólo será posible a partir del desarrollo de propuestas educativas que se orienten a la formación de docentes y a la elaboración de materiales didácticos de apoyo para profesores y alumnos» (p. 10).

González (2011) expone que la democracia es un sistema que se legitima gracias a la comunicación por lo que la formación en comunicación parece ser esencial para el desarrollo de sociedades democráticas. Se debe tomar en cuenta que el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación pueden generar la conformación de «nichos digitales» (González, 2011), a través de los cuales se generan “espacios discursivos cada vez más reducidos en donde el derecho a decir se desvincula de la responsabilidad de escuchar críticamente (...) Una de las metas de la educación en la cultura digital es precisamente fre-

La democracia se legitima mediante la comunicación por lo que formarse en comunicación es esencial en las sociedades democráticas

nar esta tendencia» (González, 2011, p. 131).

Es así como la educación para medios se configura en un legado vivo, ante lo cual, Tucho (2006), invita a revisar las obras de Freire y Kaplún, las cuales promueven una ciudadanía crítica y creativa y plantean alternativas en la construcción de las mismas de forma responsable. Como ya se ha dicho estos planteamientos apelan a un ciudadano libre.

Silverstone (2004, citado por Tucho, 2006) señala que la «educación para medios es un requisito para la participación plena en las sociedades modernas actuales», lo que implica inculcar las competencias de análisis de las relaciones sociales y la comprensión de la actividad mediática en la cotidianidad.

El observar a nuestros jóvenes apreciando una película o jugando videojuegos, más que una ocasión para hacer aflorar prejuicios, es una oportunidad para fomentar el diálogo -así lo afirman autores como Ferrés,

El pensamiento crítico favorece la elaboración de juicios, requiere diálogo fomentado por una persona o adulto significativo

Martínez de Toda, Kaplún, Freire, Hernández, entre otros- además de la participación organizada, razonable y necesaria para alcanzar una condición de vida digna. Lo anterior requiere una mirada profunda de la red de signifi-

nificados que componen el hecho comunicacional en el que estamos inmersos.

En este contexto, ¿qué significa pensar de manera crítica? Según Díaz (2001), quien retoma las conclusiones de McMillan (1987):

El pensamiento crítico involucra el reconocimiento y comprensión de los supuestos subyacentes a lo que alguien afirma, la evaluación de sus argumentos y de las evidencias que ofrece, la realización de inferencias y la posibilidad de alterar los juicios realizados cuando sea justificado. Por un lado, implica la posesión de conocimientos, la posibilidad de realizar una indagación lógica y razonar convenientemente pero, por otra parte, también requiere una actitud, del estar dispuesto a considerar los problemas de una manera perceptiva y reflexiva (sección de Conceptuali-

zación, párr. 3).

Desde esta perspectiva, el pensamiento crítico según Lipman (1998) favorece la elaboración de juicios sobre lo que acontece a diario, requiere diálogo fomentado por una persona o adulto significativo -en el caso de los niños y jóvenes-, comprensión del contexto y del contenido, sin lugar a dudas apertura desde todo punto de vista, responsable y capaz de asumir las condiciones que impone la realidad.

La educación para medios debe convertirse en política de Estado -como señala Morduchowicz (2009)-, los medios de comunicación en los procesos democráticos y en la conformación de redes sociales, influyen en los temas de debate, resaltan algunos y omiten otros. La Educación para medios tiene su relevancia en cuanto a que «sólo preguntándonos sobre la forma en que los medios de comunicación producen significados, se podrá comprender la manera en que influyen sobre nuestras percepciones de la realidad y el modo en que podemos transformarla» (Morduchowicz, 2009, p. 132).

Considerar la Educación para Medios como política de Estado requiere, para Morduchowicz (2009), derribar los prejuicios que muchos docentes e instituciones tienen sobre el uso de las pantallas, insertar la Educación para los Medios en los planes de estudio de los educadores, lo cual sigue siendo una asignatura pendiente y acortar las brechas digitales y culturales en América Latina, especialmente de los países social y económicamente más deprimidos.

En democracia, afirma González (2011), se requiere que los ciudadanos mantengan relaciones en ámbitos comunes. El hecho de que exista diversidad informativa es un valor, pero no es infinito, pudiendo generar fragmentación social y la imposibilidad de enfrentarse a situaciones comunes bajo criterios unitarios.

4. Unas palabras finales

El mensaje de «El Juego de Ender» (Hood, 2013) es sólo una muestra de un material comercial que puede ser empleado en el aula de clase para conversar sobre aspectos existenciales y comunicacionales. A



nuestros niños y jóvenes les gustan los materiales bien hechos, atractivos (Fuenzalida, 2005). Mientras nosotros profesores, insistimos en utilizar solo cierto tipo de audiovisuales, nuestros estudiantes viven la escuela como una realidad paralela (Ferrés, 1994), con la que parecen no comulgar en algunas ocasiones. La Educación para Medios es una oportunidad de enlace entre ambas realidades en donde viajan de manera transversal y concreta, a lo largo de las materias del currículo, una visión compleja de la realidad, orientada a la formación integral de la persona.

Referencias

- Burgos, J. (2003). *Antropología: Una guía para la existencia*. Madrid, España: Ediciones Palabra S.A.
- Comisión Económica para América Latina y El Caribe. (2015). Base de datos y publicaciones estadísticas. Recuperado el 31 de octubre de 2016, de http://estadisticas.cepal.org/cepalstat/WEB_CEPALSTAT/Portada.asp
- Comisión Nacional de Telecomunicaciones. (2016a). El planeta cuenta con 97% de penetración de telefonía móvil. Recuperado el 12 de octubre de 2016, de <http://www.conatel.gob.ve/el-planeta-cuenta-con-97-de-penetracion-de-telefonía-movil/>
- Comisión Nacional de Telecomunicaciones. (2016b). Penetración de Internet en Venezuela supera 61%. Recuperado el 12 de octubre de 2016, de <http://www.conatel.gob.ve/penetracion-de-internet-en-venezuela-supera-61/>
- Díaz, F. (2001). Habilidades de pensamiento crítico sobre contenidos históricos en alumnos de bachillerato. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 6 (13), 525-554.
- Ferrés, J. (1994). *Televisión y educación*. Barcelona, España: Paidós.
- Fuenzalida, V. (2005). *Expectativas educativas de las audiencias televisivas*. Bogotá, Colombia: Grupo Editorial Norma.
- Giussani, L. (2002). *La autonciencia del cosmos*. Madrid, España: Encuentro.
- González, V. (2011). Educación para la ciudadanía democrática en la cultura digital. *Comunicar*, XVIII(36), 131-138.
- Gutiérrez-Rubí, A. (2016). *Millennials en Latinoamérica. Una perspectiva desde Ecuador*. Ecuador: Fundación Telefónica, Ariel.
- Hernández, G. (2008). *Aprender a ver televisión en la escuela*. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana.
- Hood, G. (Director / Escritor). (2013). *Enders Game [Cinta cinematográfica]*. EE.UU.
- Horrach, J. (2009). *Sobre el concepto de ciudadanía: historia y modelos*. Factotum, (6), 1-22.
- ALAIIC. (2016). Investigadores de la comunicación en Venezuela solicitan a la ALAIIC exprese su preocupación sobre el creciente deterioro de la situación de la libertad de expresión en Venezuela y las limitaciones para el ejercicio la investigación.
- Lipman, M. (1998). *Pensamiento complejo y educación*. Madrid, España: Ediciones de la Torre.
- Marín, V. (2004). Los videojuegos como medios de comunicación didáctica en el seno familiar. *Comunicar*, (23), 115-119.
- Martínez de Toda, J. (2004, Noviembre). Educación para los Medios –Manual-. IV Seminario Internacional sobre Educación para los medios y sobre Educación y Comunicación. Instituto de Investigaciones de la Comunicación –ININCO- Universidad Central de Venezuela –UCV-, Caracas, Venezuela.
- Morduchowicz, R. (2009). Cuando la educación en medios es política de Estado. *Comunicar*, XVI(32), 131-138.
- Oficina de Programas de Información Internacional, Departamento de Estado de Estados Unidos. (s/f). *La democracia en síntesis*. Recuperado el 24 de octubre de 2014, del sitio web <http://photos.state.gov/libraries/amgov/30145/publications-spanish/democracy-in-brief-sp.pdf>
- Tucho, F. (2006). La educación en comunicación como eje de una educación para la ciudadanía. *Comunicar*, (26), 83-88.

Nota.

La ponencia que fundamenta el presente artículo es un avance de investigación del trabajo de ascenso titulado «Videojuegos en el aula: Una propuesta asociada al desarrollo del pensamiento crítico». Dicho trabajo es parte del plan de formación en el área de «Enfoques teórico-metodológicos en educación para los medios», en la línea de Investigación «Educación, Comunicación y Medios» que se desarrolla al interior del Instituto de Investigaciones de la Comunicación –ININCO-, adscrito a la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela. Se presentó en el marco del Primer Seminario Nacional Cuadragésimo Aniversario ININCO 2014 «Democracia y Comunicación en la Venezuela Contemporánea», en homenaje al Profesor Antonio Pasquali Greco, Fundador del Instituto de Investigaciones de la Comunicación ININCO-UCV, el 03 de diciembre de 2014, Universidad Central de Venezuela.

Población nacida entre 1982 y 1998, cuya importancia suya en su peso demográfico -de acuerdo con la Organización Iberoamericana de la Juventud-, los millennials representan el 26 % de la población mundial- y también son los primeros que usan Internet en todas las actividades diarias de su vida (Gutiérrez-Rubí, 2016).