

Estas Preguntas son solo para ORIENTAR las lecturas y sus reflexiones P

- Qué características distinguen de los medios de comunicación y sus soportes que sean capaces de modificar conductas? Por qué?
 - Nos determinan los dispositivos tecnológicos o los entornos virtuales? Por qué?
 - Cual es la propuesta de comunicación que acerca R. Aparici y cual representa las piezas producidas. (App, Cuento etc)
 - Cómo sería un **esquema de comunicación en RED** actual que represente WWW hoy. Pensando en la evolución de la web. y en 10 años??
-

Material para PENSAR

en la web

<https://hipermediaciones.com/2015/07/23/la-wikipedia-y-la-ecologia-de-los-medios/>

<https://hipermediaciones.com/2015/08/12/onlife-manifesto/>

<https://hipermediaciones.com/2016/03/13/cultura-participativa-en-la-era-de-las-redes/>

<https://hipermediaciones.com/2013/01/11/narrativas-transmedia-el-libro/>

<http://www.filosofitis.com.ar/2016/05/09/vr-un-rosario-de-promesas-incumplidas-ahora-si/>

Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones

Scolari, Carlos

<https://es.scribd.com/doc/31713415/LOS-USOS-DE-NIELSEN-Para-una-critica-de-la-ideologia-d-e-la-usabilidad>

<http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/tecnologia/hacer-clic-en-la-complejidad-de-las-int-erfaces-digitales-sobre-el-nuevo-libro-de-carlos-scolari.php>

TEXTOS en pdf

<https://drive.google.com/open?id=0B7bbZno0IWwKMIhRNk92STITdDA>

Solo para empezar a PENSAR los entornos virtuales y más allá..

Un museo como espacio educativo, recreativo o solo reservorio de información y objetos
El torno "virtual" de la información genera conflicto entre el soporte y el contenido? o facilita la transmisión y apropiación de la información. Puede generar aprendizaje?

¿Qué implica lo virtual? ¿Aporta nuevos sentidos a la información el cambio de soporte? ¿Asistimos a una revolución en la que lo impreso constituye el pasado y lo digital el presente o se trata de un cambio más complejo que implica hibridaciones, transposiciones y formas nuevas de producción de contenidos en las que podemos observar continuidades y rupturas? Cómo operan estos cambios en un museo?

Es relevante analizar esta temática básicamente porque considerando que las teorías (implícitas / tácitas) que tengamos sobre los espacios informativos/ educativos afectarán de algún modo nuestras propuestas de comunicación y definirán las interfaces que nos medien.

Algunos inicios teóricos sobre el determinismo tecnológico que no es nuevo, enmarca los conceptos a trabajar y pensar. Allí describimos cómo algunos discursos jerarquizan a la tecnología como promotor del cambio y cómo este tipo de enunciados no comienza con las TIC, sino que es posible rastrearlo en los estudios sobre la escritura.

En la actualidad, se están generando una serie de transformaciones muy importantes en las formas de diseñar, producir, distribuir y comunicar la información. GENERAR CONTENIDOS- COMUNICAR Estos cambios están fuertemente relacionados con las TIC pero no en términos de “impacto” o “determinación”, ya que de este modo, las tecnologías serían una fuerza independiente de la sociedad. Por ello, consideramos que en estas transformaciones, los sujetos tienen distintos márgenes de acción para optar y cambiar algunos aspectos del entorno en el que vivimos. Es decir, más allá de que hay cambios sociales de magnitud que nos trascienden como personas, en tanto sujetos sociales tenemos la posibilidad de re-pensar y re-definir aquello que se nos presenta como dado.

El determinismo tecnológico no es nuevo

En las Ciencias Sociales existe una serie de discursos que tienden a ubicar en un rol protagónico a las herramientas o instrumentos tecnológicos. De este modo, la tecnología aparece como el motor del cambio social desconociendo las acciones que llevan a cabo los sujetos sociales, no como individuos, sino como partícipes de prácticas socio-culturales

En estos discursos, la tecnología puede ocupar un rol positivo o negativo. En el caso de la escritura generalmente se asume una valoración positiva, vinculada a la cultura erudita y al pensamiento abstracto. Por eso llama tanto la atención la cita tantas veces mencionada, del Fedro de Platón, en la que denosta el valor de la escritura:

“Las letras, al dispensar del ejercicio de la memoria, serán causa de olvido en el ánimo de quienes las hayan aprendido, como aquellos que confiando en la escritura, recordarán por esos signos externos, no por ellos mismos, por un esfuerzo suyo interior...” citado por Eco Umberto (1985)

Los primeros debates académicos en torno a la cultura escrita se relacionaron con la escritura alfabética. Este sistema de escritura en el que a “cada letra corresponde un sonido” ha sido descrito por varios autores, como Walter Ong (1987) y Eric Havelock (1996), como el más económico y el posibilitador del pensamiento abstracto: “De todos los sistemas de comunicación usados por el hombre, sin duda el alfabeto griego ha resultado históricamente único en cuanto a su eficiencia y difusión” (Havelock, 1996: 91). Estos autores establecen una estrecha relación entre escritura y civilización.

Para Ong (1993) la escritura es “una tecnología de la palabra” que no se define por una transposición de un código a otro – del oral al escrito – sino por modelar las formas de conciencia. La escritura era y es la más trascendental de todas las invenciones tecnológicas humanas. No constituye un mero apéndice del habla. Puesto que traslada el habla del mundo oral y auditivo a un nuevo mundo sensorio, el de la vista, transforma el habla y también el pensamiento. (Ong, 1993)

En colaboración con Vygotsky, Luria estudió los impactos de la alfabetización en los programas gubernamentales de colectivización que, a consecuencia de la revolución bolchevique, se estaban llevando a cabo en Asia Central. En dicho trabajo, administraron tests psicológicos de razonamiento y clasificación donde compararon tres grupos, a saber: personas no alfabetizadas, otras que habían estado expuestas a la escritura y un tercer grupo con gente que había atravesado instancias de escolarización. Los resultados de este trabajo permitieron esbozar algunas aproximaciones a los modos de razonamiento de cada uno de los grupos. Mientras las respuestas de los no alfabetizados eran más concretas y tenían mayor vinculación al contexto, los grupos alfabetizados enfocaban los ejercicios de manera más abstracta y formal. El grupo menos alfabetizado se distribuía entre las dos categorías anteriores. Estos resultados permitieron a sus realizadores concluir que los avances técnicos y la urbanización que trae aparejada la colectivización posibilitan a los sujetos razonar más formalmente (Olson, 1998).

La investigación Scribner y Cole –The Psychology of Literacy (La psicología de la alfabetización)– parecería haber desterrado la afirmación tradicional acerca de la escritura como motor del desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Estos autores afirman que la introducción de la escritura en una sociedad tradicional por sí misma no producía modificaciones en los procesos cognitivos generales como la memorización, la clasificación y el razonamiento lógico. Por el contrario, sostienen que la adquisición de un conocimiento metalingüístico acerca de las propiedades de la proposiciones está relacionada con el aprendizaje de un tipo de discurso propio de la escolarización (Olson, 1998).

De este modo, el impacto de la alfabetización se encuentra estrechamente vinculado a los usos concretos que se efectúan sobre la lengua escrita. “No parece ser el dominio en sí mismo del sistema de representación o el instrumento mediador, como una lengua escrita, lo que produce mayor impacto sobre la vida cognitiva, sino las características de las situaciones de su apropiación efectiva, es decir, el tipo de uso que se realiza del instrumento de mediación apropiado.” (Baquero, 1996)

Este énfasis en las posibilidades de una herramienta tecnológica, en este caso, la escritura alfabética, también puede observarse en ciertas perspectivas que destacan el impacto de las tecnologías digitales. En este marco, la alfabetización es caracterizada como presencia o ausencia de propiedad, es decir, como un producto o resultado final, y no como un proceso que adquiere distintos significados a lo largo de la vida de los sujetos. Se utilizan categorías dicotómicas entre quienes poseen un capital simbólico y quienes no acceden a él:

“alfabetizados y analfabetos”, “nativos e inmigrantes”^{*1} “info-ricos e info-pobres”^{*2}, entre otras distinciones.

Para abordar las transformaciones que están atravesando a los materiales educativos, conviene apartarse de las dicotomías y analizar los cambios en su complejidad. La reconstrucción histórica nos permite comprender que estos cambios no se producen “de la noche a la mañana” sino que en su devenir se presentan continuidades y rupturas.

^{*1} La distinción entre “nativos” e “inmigrantes digitales” marca una discontinuidad generacional entre jóvenes y los adultos, causada por las tecnologías digitales. Pero, además, porta una carga valorativa que minusvalora las prácticas de los adultos, que son los “inmigrantes” que deben adaptarse a prácticas culturales hegemónicas de los “nativos”. Dentro de estas prácticas está la escuela, que debe adaptarse a estas modalidades a través de la creación de materiales educativos en el idioma de los “nativos”. El concepto de nativos e inmigrantes ha sido desarrollada por Prensky (2001) y ha sido rápidamente acogido por autores locales (Piscitelli, 2009). Sin embargo, esta clasificación ha sido extensamente criticada (Ver Buckingham, 2008; SIEMENS, George (2007) “Nativos e inmigrantes digitales: un concepto aún lejos de lo óptimo. En <http://www.connectivism.ca/?p=97> . Traducción al castellano por actividad traduwiki del PENT en <http://www.educant.org/contro-de-recursos/primerdocumento-traducido-nativo-s-e-inmigrantes-digitales-un-concepto-aun-lejos-> y Tarasow Fabio “Disparen Nativos Digitales: el Imperio Contraataca, en <http://www.pent.org.ar/fabiotarasow/disparen-nativos-digitales-imperio-contraataca>)

^{*2} También el concepto de brecha digital señala el acceso desigual a la “revolución de la tecnología de la información” (Declaración de principios. Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información, 2004).

Las pantallas no siempre fueron como ahora

Uno de los cambios más singulares en la cultura escrita, acontecido en el siglo IV de nuestra era, es la organización textual establecida por el código a través de la página. La página –o, mejor dicho, la doble página– se convirtió en la unidad de información a la que el lector tiene acceso. Implica la fragmentación de una linealidad, de un continuo presente en las formas de organización textual anteriores al código, como por ejemplo el rollo. Esta organización más vinculada a lo visual que a lo oral posibilita las referencias internas a través de las notas al pie de página, índices y la organización en párrafos y capítulos.

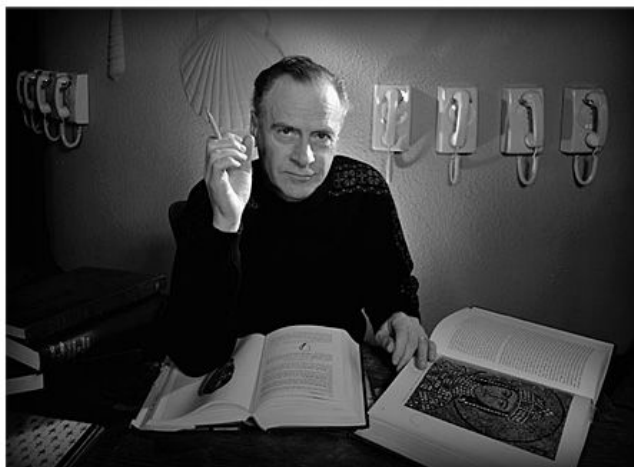
Las palabras como unidades son una invención propia de la escritura. La separación entre palabras es un procedimiento que se inicia entre los siglos VII y VIII. Anteriormente, en las tablillas de cera, los papiros y los pergaminos los textos

se componían de líneas que presentaban una serie ininterrumpida de letras *3 . A la lentitud propia de este procedimiento debemos agregarle que se trataba de manuscritos que en muchos casos contaban con gran cantidad de errores y que además no tenían criterios unívocos de estandarización de ortografía y puntuación *4. La escritura, entonces, fija las palabras en el espacio y hace que se asemejen a las cosas, porque el soporte les brinda una materialidad. Tal como señala Ong, “Aunque las palabras están fundadas en el habla oral, la escritura las encierra tiránicamente para siempre en un campo visual” (1987: 21).



Scriptorium medieval

Para McLuhan (1998) la imprenta de tipos móviles radicalizó la capacidad de repetición y la uniformidad en los textos verbales, procedimientos que ya estaban instalados para la reproducción de imágenes a través de los grabados. El autor señala que la ruptura que se establece entre la cultura de los libros manuscritos y los libros impresos es tan importante como la diferencia entre las culturas ágrafas y las culturas dominadas por la escritura.



Marshall Mc Luhan

En la actualidad, la pantalla tiene un rol fundamental en la representación y comunicación de la vida social, tanto en lo relativo a los aspectos culturales como económicos. Las pantallas adquieren cada vez mayor centralidad en el análisis de las formas en que las personas se comunican e interactúan en el espacio público, y se convierten en objeto de estudio de varias investigaciones.

Los estudios sobre las interfaces de computadoras comenzaron en la década de 1990 con el fenómeno de la realidad virtual. En forma paralela, los navegadores con interface gráfica difundidos a mediados de la década permitieron la masificación de la World Wide Web. Luego, las diferentes generaciones de tecnologías de acceso y la reducción en su costo de adquisición incrementaron la cantidad de personas participantes, en un contexto de sucesivas oleadas: portales informativos, sitios de webmail, motores de búsqueda y auge de diferentes expresiones de empresas enfocando en el fenómeno internet como valor agregado (se trató del auge de las empresas “punto.com”). Luego del sinceramiento de esa primera gran burbuja especulativa y de expectativas, y a partir del desarrollo de modalidades transaccionales a través del comercio electrónico y de la multiplicación de nuevos dispositivos de acceso a la web, estas tecnologías se han consolidado como un elemento más del paisaje urbano y de la cotidianeidad de sus habitantes.

En el marco de los estudios sobre la pantalla, [Scolari \(2004\)](#) distingue cuatro tipos de metáforas al analizar las interfaces de computadoras: la metáfora conversacional, la metáfora instrumental, la superficial y la espacial.

La metáfora conversacional propone un modelo de interfaz basado en el diálogo entre la persona y la computadora. Su propuesta se sitúa en las décadas de 1970 y 1980, en el marco de la Inteligencia artificial que se proponía construir una máquina inteligente capaz de dialogar con el usuario en lenguaje natural:

En las primeras computadoras construidas en la posguerra, el operador –un técnico altamente especializado que conocía a la perfección el lenguaje de la máquina– “conversaba” con el ordenador solo a través del teclado. La computadora, por lo general un megadispositivo custodiado en una sala aséptica y refrigerada, le respondía por medio de la impresora o, algunos años más tarde, a través de un monitor con interfaz alfanumérica (similar a la del sistema Ms-DOS) (Scolari, 2004: 48).

Por otra parte, en la metáfora instrumental la interfaz es vista como una prótesis o extensión del cuerpo del usuario. Se relaciona con el desarrollo de los sistemas operativos basados en un entorno gráfico de interacción (Macintosh, Windows, OS/2, etc.) cuyos inicios se sitúan a mediados de la década de 1980. Varios de los supuestos de esta orientación son tributarios de las tesis elaboradas por McLuhan unos años antes. Básicamente, Scolari (2004) recupera por un lado, la idea de prótesis y por otro, el supuesto de la invisibilidad de las interfaces:

Una prótesis es un dispositivo que sustituye a un órgano ausente (por ejemplo, una pierna artificial) o que extiende sus capacidades (el telescopio, un audífono o un martillo). En el caso de las interfaces de las máquinas digitales se trata de instrumentos (como el ratón) que extienden nuestros órganos (la mano) hasta hacerlos entrar en la pantalla (bajo forma de cursor) para manipular objetos simulados (el botón “OK”) (Scolari, 2004: 61).

Según McLuhan los medios establecen una suerte de “narcosis” o aturdimiento del área del cuerpo amplificada. Por lo tanto, para poder operar con ellos es

necesario que sean subliminales, invisibles, es decir, que no sea consiente su uso. Esta idea de transparencia fue evolucionando hacia considerar que operar una máquina es posible sin la necesidad de conocer y manipular los niveles más básicos de su funcionamiento. De este modo, quedaron establecidos dos tipos de sujetos en relación con las computadoras: por un lado, los usuarios capaces de operar, y, por otro, los técnicos orientados hacia la programación del sistema.

La tercera metáfora que menciona Scolari es la superficial, que ubicó al diseño de la interfaz en un lugar protagónico y supuso el pasaje de la ingeniería a la arquitectura de la interfaz. Sus inicios se sitúan en la década de 1980 y se nutre de las conceptualizaciones de la Psicología de la percepción. Se basa en el supuesto según el cual la buena aceptación de un modelo de computadora no se restringe a la capacidad de procesamiento sino a las posibilidades que ofrece en términos de intercambio entre el hombre y la máquina.

Por último, la metáfora espacial refiere al modelo de interfaz pensado como entorno. Se nutre de los estudios urbanos, de la arquitectura y del diseño de espacios no virtuales. Es la metáfora que actualmente se utiliza para dar cuenta de nuestros actos en los entornos digitales: navegar por Internet, los ciberespacios, la metáfora del escritorio, entre otras variantes. La territorialidad es una categoría que surge de nuestra experiencia corporal, ya que nuestro cuerpo determina un adentro y un afuera.

La mayor parte de los trabajos que analizan sitios web, no sólo los educativos, se basan en la teoría de la usabilidad de Jacob Nielsen. La usabilidad es un atributo de calidad que evalúa cuán fáciles son las interfaces para su uso. Se diferencia del concepto de accesibilidad, que refiere al grado de adaptación que éstas tengan para facilitar el acceso a las personas que por diversas razones pudieran tener dificultades visuales, auditivas o motoras que les obstaculizaran su participación en el uso.

Algunos principios para el diseño de las interfaces son :

- Visibilidad del estado del sistema. El sistema siempre debe mantener informado al usuario acerca de lo que está ocurriendo, a través de información adecuada en un plazo razonable.
- Coincidencia entre el sistema y el mundo real. El sistema debe hablar el lenguaje de los usuarios, con palabras, frases y conceptos familiares para ellos, en lugar de términos orientados al sistema. Debe seguir las convenciones del mundo real para que la información aparezca en un orden natural y lógico.
- Libertad y control de los usuarios. Los usuarios a menudo eligen funciones del sistema por error y será necesario señalar claramente una "salida de emergencia" para salir del estado no deseado sin tener que pasar a través de un amplio diálogo. Ayuda de las funciones "deshacer" y "rehacer".
- Consistencia y estándares. Los usuarios no deberían tener que preguntarse si diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo.
- Prevención de errores. Mejor que buenos mensajes de error es un diseño cuidado que impida que se produzca el problema.
- Reconocimiento más que memoria. Es necesario minimizar la carga del usuario, haciendo memoria de los objetos, acciones y opciones visibles. El

usuario no debería tener que recordar la información de una parte del diálogo a otra. Las instrucciones de uso del sistema deben ser visibles o fácilmente recuperables cuando sea necesario.

- Flexibilidad y eficiencia en el uso. A menudo se puede acelerar la interacción para el usuario experto de tal manera que el sistema puede servir tanto para usuarios inexpertos como experimentados.
- Estética y diseño minimalistas. Los diálogos no deben contener información irrelevante o escasamente necesaria. Cada unidad adicional de información en un diálogo compite con las dependencias pertinentes de la información y disminuye su visibilidad relativa.
- Ayuda para reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores. Los mensajes de error deben ser expresados en un lenguaje sencillo (sin códigos), indicar con precisión el problema y sugerir una solución constructiva
- Ayuda y documentación. A pesar de que es mejor que el sistema pueda ser usado sin documentación, puede ser necesario para proporcionar ayuda. Esa información debe estar disponible fácilmente y centrada en la tarea del usuario.

[Scolari \(2001\)](#) presenta algunos reparos acerca de los estudios sobre usabilidad. En particular, destaca la dificultad de aplicar los análisis inspirados en metodologías cuantitativas y cronométricas, a los que alude como “puro taylorismo digital” en los estudios de la web. Asimismo, cuestiona la posibilidad de establecer una metodología homogénea, ya que considera que es necesario analizar cada sitio web en función de su intencionalidad comunicativa. Sostiene que “Podría inclusive decirse que un sitio, a diferencia de otros canales tradicionales, no es solamente otro medio para construir la imagen de marca: un sitio es el branding”.

De este modo, el autor propone asentarse en una tradición más humanística en la que la interacción sea analizada como una narración. Con este fin, recupera la estructura del cuento folclórico de Vladimir Propp *6 para comprender la dinámica de la interacción con las interfaces digitales.

Si queremos que la web evolucione y las interacciones digitales mejoren debemos también apostar por la no-usabilidad... Romper códigos, jugar con las convenciones, crear "extrañamiento" en los usuarios (como dirían los Formalistas Rusos de los años '20) es necesario si queremos que este ecosistema evolucione. Obvio, si quiero diseñar un portal informativo me convendrá seguir los consejos de Nielsen and Co., pero si quiero crear un entorno interactivo diferente hay que tomar con pinzas toda la ideología de la usabilidad. (Scolari en <http://digitalistas.blogspot.com/2005/05/dos-links- dos.html>)

El estudio de la pantalla adquiere particular relevancia por ser un espacio central en la representación y comunicación de los flujos de información que circulan en la sociedad. Sin embargo, los diferentes grupos sociales y culturales operan con las pantallas a diferentes niveles y de diferentes modos (Kress, 2005). Por lo tanto, su

abordaje no sólo atañe a una dimensión tecnológica, sino particularmente a aspectos culturales y estéticos. Las TIC ponen a disposición distintos recursos para la construcción de significados.

*3 La separación entre palabras fue introducida como recurso didáctico para favorecer la adquisición de vocabulario latino por parte de los novicios. Esta transformación tuvo consecuencias en la forma de copiar manuscritos, ya que permitió la transcripción en silencio (Illich, 1995).

*4 La estandarización de la ortografía y la puntuación es un proceso que demandó varios siglos. Las discusiones en torno a la ortografía contaban con dos perspectivas diferenciadas: los que consideraban que la grafía debía ser lo más fiel posible a la pronunciación y los que abogaban por que las palabras dieran cuenta de aspectos históricos o epistemológicos.

*5 Tomados de http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html

*6 Para contextualizar estas construcciones teóricas, puede consultar: http://www.bdp.org.ar/facultad/catedras/comsoc/redaccion1/unidades/2008/04/breves_nociones_teoricas_sobre.php

y Lo visual en los materiales educativos

El diseño de materiales con imágenes para favorecer el aprendizaje posee una larga historia que se remonta a los inicios de la pedagogía moderna. En el siglo XVII Juan Amós Comenio – el padre de la Didáctica – desarrolla el primer manual escolar conocido: [Orbis Pictus o El mundo visible en imágenes](#). El libro incluía grabados que ilustraban los conceptos a enseñar en latín y lengua vernácula sobre la vida religiosa, las artes y oficios o la vida cotidiana. Esta tarea le demandó 25 años de trabajo – de 1631 a 1658.

Basado en el ideal pansófico, se propone una enseñanza universal que se sintetiza en la frase “enseñar todo a todos”. El método se basa en la asociación entre la palabra y la imagen: «Las cosas que entran por los oídos tienen un camino más largo y conmueven menos que aquellas que entran por los ojos, que son testimonios más seguros y más fieles (citado por Szir, 2007)».

http://www.bnm.me.gov.ar/s/proyectos/hea_sitio/expos/libroslectura/home.htm

En la Argentina, el debate en torno a la utilidad de las imágenes en la enseñanza no estuvo ausente en los inicios del sistema educativo. “La imagen ha sido y es cada día más juzgada por los sabios pedagogos, como el alma de la enseñanza (...). Ella completa conceptos, relatos y descripciones; substituye en su poder sugestivo a la naturaleza ausente de la clase o del cuarto de estudio (...)» (Joaquín V. Gonzalez citado por Szir, op. cit.) Desde entonces, su uso en los materiales didácticos fue un procedimiento muy habitual, que se emplea cada vez con mayor frecuencia en la actualidad.

Considerando que existen tres supuestos que han atravesado los discursos sobre la integración de imágenes en la enseñanza, que no son excluyentes y continúan vigentes:

- El uso de los sentidos para mejorar el aprendizaje.
- El valor motivacional que presentan los medios icónicos y que, por lo tanto, favorecen un aprendizaje más comprometido por parte del estudiante.
- Su integración en el currículum como contenido por ser parte de la producción cultural de cada momento socio-histórico.

extra

<http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/sandra-szir-infancia-y-cultura.php>

Desde la Semiótica, las categorías más utilizadas para el análisis de la relación texto-imagen y sobre la fotografía fueron las desarrolladas por Roland Barthes en la década de 1970. Según Barthes (1995), desde el sentido común, la analogía con lo real es una de las características principales del mensaje fotográfico. Sin embargo, la lectura de la imagen siempre se realiza desde un determinado marco histórico, cultural e ideológico. De este modo, toda imagen requiere un código lingüístico del cual el lector es portador y es el que permite su interpretación.

Conectando conceptos

En Retórica de la imagen, Barthes desarrolla un análisis de la imagen publicitaria. Para aquellos que estén interesados en esta temática puede consultar [Lo obvio y lo obtuso. Página 30](#)

Así, la imagen no es una copia de la realidad “es una visión que ha sido recreada o reproducida”. Es una mirada que ha sido distanciada del momento y el espacio en el que asomó por primera vez. Toda imagen encarna un modo de ver aunque “nuestra percepción o apreciación de una imagen depende también de nuestro propio modo de ver” (Berger, 1972).

En “Multimodalidad, “lectura” y “escritura” para el siglo XXI” Jewitt afirma: “hasta hace poco la dominancia de la imagen por sobre la palabra ha sido una característica de los textos diseñados para niños pequeños. Ahora, la imagen eclipsa la palabra en una variedad de textos, en pantalla y fuera de pantalla: hay más imágenes en pantalla y las imágenes son cada vez más preeminentes por sobre los elementos escritos”.

Los autores que se inscriben en el [pensamiento videológico](#) sostienen que además de la capacidad de razonar linealmente, propia de la escritura, el pensamiento se construye con imágenes. Si tenemos en cuenta que las modalidades de pensamiento son sociales y varían de acuerdo a los distintos momentos socio-históricos, las formas de pensar, crear e imaginar en la actualidad van a estar vinculadas a los soportes en los que la información es representada.

¿Se trata simplemente de un cambio en las tecnologías presentes en el medio social y que marcan distintas formas de conocer? No, precisamente. Se trata más bien de una fuerte crítica a las formas de pensamiento moderno con su excesivo énfasis en la racionalidad técnica que privilegia lo inteligible por sobre lo sensible.

El sentido de lo visual no se reduce a la percepción y al análisis de los medios de comunicación. El término “video” es recuperado en sus acepciones etimológicas vinculadas a los conceptos de “vision”, “idea” y “eidos”; a procesos como idear e imaginar. Lo videológico es una modalidad de pensamiento en sí misma distinta del pensamiento paradigmático. De este modo, se pone de manifiesto que el encadenamiento formal abstracto no es la única lógica de pensamiento existente. La emergencia de investigaciones sobre formas de conocer que exceden lo formal se relaciona con las transformaciones acontecidas en las últimas décadas en las industrias culturales. Cambios que están desvaneciendo la era de la comunicación de masas y construyendo a través de nuevas formas de acceso a la producción y recepción de mensajes en la esfera pública. Uno de los cambios sustanciales es el movimiento del dominio de la escritura hacia la lógica de la imagen.

“Los modos de la escritura y de la imagen están gobernados, cada uno, por lógicas distintas y tienen permisibilidades características diferentes. La organización de la escritura, que todavía se apoya en la lógica del discurso hablado, está gobernada por la lógica del tiempo y por la lógica de la secuencia de sus elementos en el tiempo, en disposiciones gobernadas temporalmente. La organización de la imagen, por el contrario, está gobernada por la lógica del espacio y por la lógica de la simultaneidad de sus elementos visuales/representativos en disposiciones organizadas espacialmente” (Kress, 2005 p. 2).

Entel (2000) ilustra claramente como esta modalidad de pensamiento se presenta en las nuevas generaciones en la actualidad:

“Es como si pudieran pensar simultáneamente de dos maneras: una parecida al montaje fílmico y otra, a la típica linealidad de la escritura. Tal vez la palabra más adecuada no sea traducción porque se trasladan de una lengua a otra, más bien pasan de una visión del mundo a otra, de una valoración del cuerpo y la sensibilidad a otra, de un modo de componer y expresarse a otro, de una cognición a otra” (Entel, 2000).

En este sentido, los materiales multimediales en la era de los nuevos medios de comunicación dan cuenta de la recuperación de un tipo de sensibilidad que ha sido tradicionalmente relegada. El movimiento de una lógica basada en la linealidad de la escritura a una lógica basada en la espacialidad de la imagen no sólo refiere a una transformación cuantitativa dada por la presencia de mayor cantidad de imágenes en los materiales de enseñanza sino, como hemos venido desarrollando, a una transformación cualitativa sobre las formas legítimas de representar y transmitir la información.

Resumen extraído del Módulo Análisis de Materiales Digitales. FLACSO. Esp. Educación y Nuevas Tecnologías 2013

REFERENCIAS

- BAQUERO, R. (1996) Vigotsky y el aprendizaje escolar. Buenos Aires: Aique. BARTHES, R (1995) Lo obvio y lo obtuso. Paidós: Barcelona.
- BERGER, J. (1972) Modos de ver.
- HAVELOCK, E. (1996) La musa aprende a escribir. Barcelona: Paidós.
- ILLICH, I. (1995) Un alegato en favor de la investigación de la cultura escrita leg

En: Olson y Torrance. Cultura escrita y oralidad. Barcelona: Gedisa.

KRESS, G. (2005) El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación. Ed. Aljibe: Málaga.

MANOVICH, L (2006) The poetics of augmented space. Visual Communication; Vol 5(2): 219–240

MCLUHAN, M. (1998) La galaxia Gutenberg. Barcelona. Paidós.

ONG, W. (1987) Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra. México: Fondo de Cultura Económica.

SCOLARI, C. (2001) Los usos de Nielsen. Para una crítica de la ideología de la usabilidad <http://es.scribd.com/doc/31713415/LOS-USOS-DE-NIELSEN-Para-una-critica-de-la-ideologia-de-la-usabilidad>

SCOLARI, C. (2004) Hacer Clic. Barcelona: Gedisa

SCIEMENS, G. Nativos e inmigrantes digitales: un concepto aún lejos de lo óptimo. En <http://www.connectivism.ca/?p=97> . Traducción al castellano por TRADUWIKI del PENT en <http://www.educant.org/contro-de-recursos/primerdocumento-traducido-nativos-e-inmigrantes-digitales-un-concepto-aun-lejos->

