



## DIMENSIONES EDUCATIVAS DE LOS CONTENIDOS EDUCATIVOS MEDIÁTICOS Y SU EVALUACIÓN ÉTICA

ISABEL CANTÓN MAYO (\*)

**RESUMEN.** En la postmodernidad, los saberes de los antiguos se cuestionan y, en la sociedad de la información, la educación deja de preocuparse por el presente y comienza a mirar al futuro. Se basa, fundamentalmente, en la sociología y en el contexto. La cultura basada en la imagen frente a la cultura basada en la palabra es la oposición entre el sentimiento y la razón. Los alumnos son ya ciudadanos del ciberespacio, viven mejor la realidad virtual que la real, ya que aquella integra el mundo real y el imaginario. ¿Cómo responder los educadores a estos nuevos retos que nos plantea la sociedad actual? Se exige una ética evaluatoria, ya que los contenidos circulan de forma caótica y transmiten ideas contradictorias, presentadas triunfantemente, cargadas de valores hedonistas dirigidos solamente a la emotividad de los alumnos y a su ego personal. El caos y desgobierno en que se mueven por Internet termina por convertirse en el modelo de sus mentes que también dejan aflorar una desintegración y un caos inagotable. En este artículo, se analizan algunas de las consecuencias de esta caótica circulación de contenidos y se hacen propuestas desde la moralidad, la ética, la equidad y la igualdad.

**ABSTRACT.** In the post-modern era, ancient people's knowledge is questioned; and in the society of information, education stops worrying about present and starts looking at the future. It is mainly based on sociology and context. Culture based on image against culture based on word is the opposition between feeling and reason. Nowadays, pupils are citizens of cyberspace, they live virtual reality better than reality, because the first one integrates both the real and the imaginary world. How should we teachers face the new challenges of the current society? Our time requires an evaluative ethics since contents are disseminated in a chaotic way and transmit contradictory ideas, which are plenty of hedonistic values, directed only towards pupils' emotion and personal ego. Pupils move chaotically through internet. In this article we analyze some consequences of this arbitrary distribution of contents and make some proposals, parting from the perspective of morality, ethics, equity and equality.

---

(\*) Universidad de León.

## LOS NUEVOS CONTENIDOS Y SU REPERCUSIÓN EN LA EDUCACIÓN

Hemos recorrido un largo camino en la visión, selección y transmisión de los contenidos educativos. Hasta llegar a la sociedad industrial, la clave de los conocimientos estaba en los antiguos, según nos dice la Biblia y los sabios reconocidos. Beber en las fuentes de la antigüedad clásica era requisito imprescindible para saber. La inteligencia como cualidad abstracta se utilizaba para conocer, no para actuar. El objetivo de la enseñanza ha sido, y aún lo es, transmitir los saberes almacenados por la humanidad durante siglos. La educación se dedicaba tradicionalmente al desarrollo de la mente, de la inteligencia, de la capacidad de pensar y entender, y se clasificaba a las personas por su capacidad. Por ello, era fácil la clasificación de las personas en más o menos inteligentes, en más o menos listos, en posturas dicotómicas simplistas, que han regido los fines educativos durante siglos. Castells (2000, p. 399) atribuye a la invención del alfabeto la creación de la infraestructura mental para la comunicación acumulativa basada en el conocimiento: éste permitió un orden racional, separó la comunicación escrita de la visual de símbolos y percepciones y propició nuevos caminos de desarrollo de la personalidad y el progreso.

Con el advenimiento de la postmodernidad, se introducen cambios en estas premisas. Ya no basta con saber; ahora hay que saber hacer y demostrarlo. Más tarde, en la nueva sociedad de la información, la educación deja de preocuparse tanto por el presente y comienza a mirar al futuro. El saber hacer va a dejar paso al aprendizaje y, aún más, al aprender a aprender. Se había establecido una jerarquía social entre la cultura alfabetizada y la audiovisual, fundando las prácticas humanas en los discursos escritos y relegando el mundo de los sonidos y las imágenes a los marcos artísticos, para ocuparse del mundo más

bien privado. Pero la cultura audiovisual se tomó una revancha histórica a finales del siglo XX, primero con el cine y la radio, más tarde con la televisión. Finalmente, en la sociedad del conocimiento, en las sociedades complejas, se da un paso más y se llega a «aprender a querer aprender», y el saber hacer pasa a «saber convertirse en» con visiones específicas y muy fragmentadas de la realidad. La educación, desde esta perspectiva más moderna, se basa en el contexto y en los presupuestos sociológicos, que nos dicen que el medio social facilita o dificulta el desarrollo de los alumnos y de su capacidad. Ya lo había dicho Cervantes: «El hambre agudiza el ingenio». Pero también conocemos que los contextos desfavorecidos propician más fracasos en educación. De ello se deduce que no sólo se requiere tener inteligencia, sino saber usarla para resolver los problemas cotidianos, para enfrentarse a los desafíos del medio y para aprender de una situación para otras similares. La pedagogía ahora se basará ya no sólo en la psicología, sino fundamentalmente en la sociología y en el contexto. La tensión que se había generado entre la comunicación alfabética noble y la comunicación sensorial irreflexiva subyace en la frustración de los intelectuales opuestos a la influencia de los *mass media*. Sartori (1997) alerta contra los peligros del amanecer de una nueva cultura, la cultura basada en la imagen, que se opondría violentamente a nuestra entrañable cultura escrita desarrollada a partir de la imprenta, que tantos beneficios ha comportado. La cultura basada en la imagen frente a la cultura basada en la palabra es la oposición entre sentimiento y razón, entre contemplar y comprender, entre espectáculo y reflexión. En suma, la tesis de Sartori se basa en el manido «antes todo iba mucho mejor» y critica la transformación del «homo sapiens» en «homo videns». Frente a los nostálgicos del pasado, también llamados «tecnófobos», hemos de reconocer los grandes cambios en

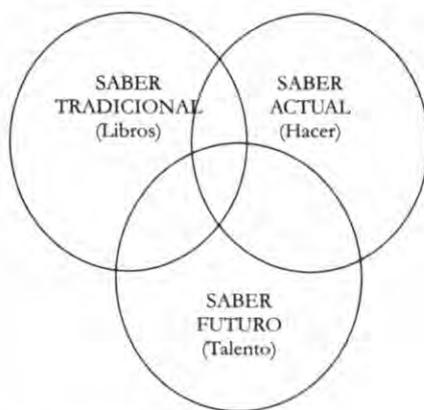
la sociedad y su incidencia necesaria en el mundo educativo. La educación ahora deberá preparar para el desarrollo de los alumnos procurando que aprendan a aprender, a comunicarse, a expresarse, a discutir, a actuar en sociedad. El mundo que ahora Sartori era más reflexivo, más intelectual, pero muy minoritario, muy clasista. Ahora se le piden más cosas a la educación, se extiende a todos los ciudadanos, se desarrolla desde niveles nuevos y paralelamente se enseña a usar métodos nuevos de conocimiento a los alumnos que moldean su forma de pensar. A veces, también se cae en hacerlo simplemente de forma científico-razional sin despertar en ellos el sentido crítico y reflexivo personal.

Los alumnos aprendices en la sociedad del conocimiento son ya ciudadanos del ciberespacio, viven mejor la realidad virtual que la real, ya que aquella integra el mundo real y el imaginario, eliminando las distancias físicas entre ambos y hasta las distancias temporales, con la transmisión de la información *on line*. Estos nuevos alumnos, «homo videns», se caracterizan por ser navegantes sin reglas de circulación; de ahí la inestabilidad caótica del ciberespacio, y además son *autodidactas*. Para ellos el juego, el trabajo y el aprendizaje son prácticamente la misma cosa. Prefieren los esquemas y modelos visuales (por medio de la modelización icnológica) a los modelos conceptuales que les resultan muy abstractos ya que están basados en razonamientos deductivos y usan el lado izquierdo del cerebro, el del conocimiento racional y lógico; mientras que ellos están acostumbrados a usar el lado derecho y a conocer de forma emotiva, inductiva, icónica y afectiva. El recurrir al manido éxito de los «reality shows» de televisión es algo frecuente para explicar estos cambios en la forma de aprender, que requerirán, paralelamente, nuevas formas de enseñar. Esta innovación en la manera de conocer nos trae la nueva ciencia del caos, que permite a los investigadores

realizar trayectorias caóticas en los sistemas iterativos que, por un lado, permiten conocer la magnitud de la complejidad y, por otro, nos permiten un conocimiento cualitativo del comportamiento de los sistemas y sociedades complejas. Las cosas han cambiado tan profundamente que «hace treinta años la juventud se lanzaba a la calle por un mundo más humano y mejor. Ahora, medio millón de jóvenes inundan la ciudad con una única meta: pasárselo bien» (Gahona, 1998, p. 236).

### GRÁFICO I

*La evolución de los saberes humanos*



Fuente: Elaboración propia.

Además, los nuevos tiempos exigen contemplar las teorías, la ciencia y los esquemas de comprensión del mundo y del conocimiento, no como sistemas ya hechos y cerrados, sino en su devenir, como algo que se hace día a día, dinámico, evolutivo y desde una perspectiva crítica y hasta escéptica sobre lo que se presenta como obra ya acabada. Entramos en el reino de las incertidumbres. La gestión del conocimiento pivota esencialmente en torno al uso de herramientas informatizadas. Ante ello, no cabe «gestionar el

conocimiento», sino «gestionar el conocimiento diferente», desarrollar la revolución en las organizaciones, entre ellas y preferentemente en las educativas. Por ejemplo, IBM: hace 15 ó 20 años esta compañía representaba el 45% de la capitalización bursátil de las empresas de informática; hoy representa sólo el 8%. Se trata de sustituir valores y prácticas convencionales por otras más creativas, más revolucionarias. En la vieja sociedad, los valores prevalentes eran la diligencia, la replicación (copia), la jerarquía, la virtud, la eficiencia en la utilización de los recursos, la adaptación al entorno, la búsqueda de lo más aceptado; ahora, se buscan mentes rompedoras, conflictivas, dispuestas a trastocar el orden establecido y a moverse en parámetros nuevos.

¿Cómo responder los educadores a estos nuevos retos que nos plantea la sociedad actual? Hemos de desarrollar y producir el capital humano en nuestros alumnos. El capital humano se entiende como el conjunto de aptitudes, conocimientos, competencias y actitudes de que disponen las personas y del que pueden disponer en cada momento para solucionar situaciones nuevas o problemáticas. La forma de adquisición de estos componentes es la educación, aunque seguimos debatiendo el papel que juegan en las personas las capacidades y disposiciones innatas, así como la fuerte influencia contextual representada por la familia y el ambiente social en que crece la persona. La educación ahora debe formar para aprender a aprender y aprender a evaluar entre estos conocimientos que circulan por el ciberespacio convertido en un caos de información: relevante e irrelevante; científica y vulgar; sistemática y desordenada; nueva y antigua; actual y obsoleta, etc. Con ello creemos que, ya que el conocimiento es en sí mismo acumulativo, la educación debe ser selectiva y enseñar a los alumnos a evaluar para disponer del conocimiento necesario para su desarrollo

y dejar fuera el conocimiento irrelevante. Ello exige una ética evaluatoria, ya que la evaluación y selección de los conocimientos pueden realizarse siguiendo criterios económicos, ideológicos, democráticos, religiosos, políticos, etc.

#### CARACTERÍSTICAS DE LOS CONTENIDOS MEDIÁTICOS HIPERMEDIA

Si hoy los alumnos reciben más de la mitad de la educación vehiculada a través de los *mass media*, hemos de analizar los efectos que éstos producen en las mentes de los escolares y el efecto modélico de los mismos. Se admite que la calidad en la educación va fuertemente ligada a la utilización en los centros y en las aulas de nuevas tecnologías y preferentemente de Internet (Cantón, 1999, p. 351). La propia Comunidad Europea, a través del programa *E-Europe* en Lisboa 2000, proclamaba esa necesidad y el objetivo de introducir en las aulas la tecnología informática y el acceso a Internet. Pero esta introducción de la tecnología también produce aprendizajes perversos: en una encuesta celebrada en Suecia, la mitad de los niños de hasta 10 años estaban convencidos de que la muerte tenía lugar siempre de manera violenta, por asesinato. Es difícil ver un programa de TV en el que no haya un ser humano que es atacado, en el que no haya una pelea, una persecución de coches o un alarde de fuerza. Los niños españoles ven una media de 90 acciones violentas por televisión al día. La escuela les ofrece valores de paz, solidaridad y colaboración, mientras que los medios le ofrecen competitividad, agresividad y potencia. Los currículos escolares piden esfuerzo, trabajo, actividad y desarrollo personal costoso; los medios ofrecen comodidad, relajación, anonadamiento y riquezas. Las asignaturas de ética, educación física, religión o música son

menos importantes que las matemáticas o las ciencias naturales. Tenemos grandes genios sin grandes maestros, sin norte ni guía: «Los medios de comunicación, ya sea la omnipotente televisión, la radio y los medios escritos, no informan, no analizan, no orientan (...). Nada de eso, entretienen, desinforman y desorientan en muchos casos» (Gahona, 1998, p. 436). ¿Cómo resolver esta controversia como profesores? Mal podemos ayudar a los alumnos a decidir si nosotros mismos no hemos dado una respuesta coherente a esta cuestión.

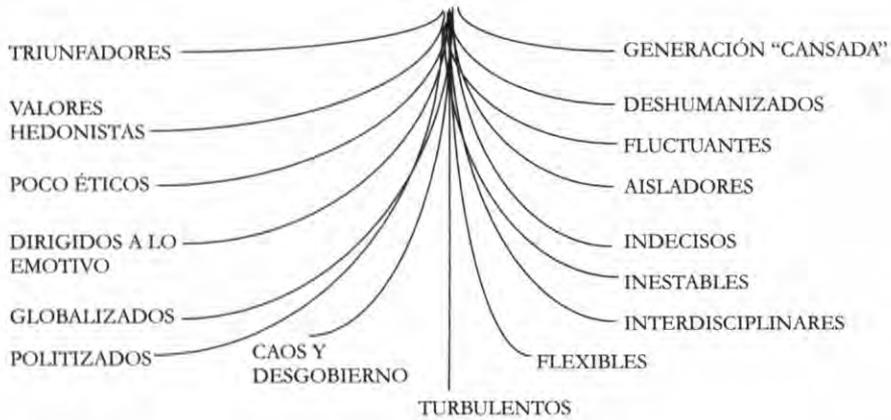
Tampoco podemos olvidar el caos que rige la principal de las redes de comunicación: Internet. «La comunicación a través de Internet es un fenómeno social demasiado reciente para que la investigación académica pueda haber tenido la oportunidad de alcanzar conclusiones sobre su significado social» (Castells, 2000, p. 430). Pero este autor se pregunta también si se está favoreciendo el desarrollo de nuevas comunidades virtuales o se induce desde Internet al aislamiento personal, cortando los vínculos con la sociedad o con el mundo real? Hay opiniones para todos los gustos. Rehgind (1993) afirma que comunidades construidas *on line* terminan con encuentros físicos y la comunicación se afianza, aunque las comunidades son efímeras. Los críticos sociales como Slouka (1995) denuncian la deshumanización de las relaciones sociales producida por las redes e Internet. La red es especialmente adecuada para establecer múltiples lazos débiles, ya que las comunidades virtuales han desarrollado lazos sólidos, pero con una alta tasa de mortalidad. La comprensión de los fenómenos de las tecnologías de red implica superar numerosos mitos y cuestionar la atmósfera de hermetismo que muchos prefieren. En todo caso, creemos que «los cambios son tan rápidos, radicales y en tantos frentes, que muchas veces despiertan sentimientos de angustia generalizada (...). La Sociedad

de la Información es una sociedad fáustica, vertiginosa en sus transformaciones, una mezcla de la fiebre del oro, de la carrera de Oklahoma y del juego de la ruleta rusa» (Aguirre Romero, 2001, p. 55). También Cabero y otros (2001, p. 49) afirman que debemos asumir el principio del desconocimiento del impacto de las tecnologías y cómo afectarán a la vida y a la educación, con un impacto directo, global y muy veloz. Sin embargo, su valor de cambio político, social y económico se ha convertido en el elemento primario en torno al que gira el desenvolvimiento de la cultura occidental. Si su papel es tan relevante, debemos seleccionar, conocer y evaluar este potencial de cara a la educación y sus repercusiones en la misma.

Se ha afirmado que los nuevos contenidos mediáticos están más en consonancia con la vertiente afectiva de los alumnos que con su vertiente racional en consonancia con el «homo videns» de Sartori (1998). Esta nueva cultura del saber tiene nuevos idiomas, nuevas creencias y nuevos patrones de conducta. Por ello, los niños se adaptan mejor a ella que los adultos: en primer lugar, porque se han desarrollado inmersos en ella; y en segundo lugar, porque tienen mayor flexibilidad para aprender lo nuevo sin tener que desaprender lo antiguo. Para ellos el juego, el aprendizaje y el trabajo son aspectos muy cercanos, casi la misma cosa.

Los contenidos mediáticos actuales se caracterizan pues por transmitir ideas contradictorias, presentadas triunfantemente, que están cargadas de valores hedonistas que no tienen ningún componente ético ya que no añaden valor hedónico si no va dirigido a la emotividad de los alumnos y a su ego personal. Por otra parte, los contenidos que se transmiten en los medios son el mejor exponente de la cultura de la globalización: la misma música, la misma ropa, la misma comida, en todo el planeta, que los jóvenes adoptan con fervor cuasi religioso y sin posible

GRÁFICO II  
*Características de los contenidos mediáticos*



Fuente: Elaboración propia.

revisión ni discusión. También Internet ha propiciado la existencia de diversos medios locales y minoritarios, aunque el tráfico masivo se acumula en los grandes diarios o portales (Bustamante, 2000, p. 21). Esto ha producido el aflorar de una generación con grandes dosis de pasividad ante los medios que le dan resueltos (eso sí, con los patrones estándar de las multinacionales) los problemas diarios y trascendentes: es la generación «cansada», un poco indecisa, muy inestable, que se mueve entre convicciones turbulentas y contradictorias: abominan del capital y de los que lo tienen y a la vez viven muy cómodamente instalados en él y con las últimas ventajas que les aporta. El caos y desgobierno en que se mueven por Internet termina por convertirse en el modelo de sus mentes que también dejan aflorar una desintegración y caos inagotable que pretenden a veces justificar con la apelación a la interdisciplinaria.

El camino hacia la globalización de la sociedad, que está siendo tan contestado

desde sectores críticos (ver los sucesos de Génova 2001 o Porto Alegre 2002), ha desembocado en una nueva generación: «los creenagers» a los que se les acusa de pertenecer a una cultura anoréxica y cansada, de ser presas fáciles y de retornos a fundamentalismos ya pasados. Se les acusa de oponerse a la globalización desde la utilización de todos los recursos que ésta les proporciona: son acomodados, usan Internet para concentrarse, medios de transporte de alto coste y viven de forma burguesa. Pero están descontentos. ¿Qué les ocurre? Por ello se hace necesario que desde la educación intentemos dotar a esta nueva generación de metodologías evaluadoras de los nuevos saberes que circulan por las autopistas de la información, de comportamientos solidarios, éticos, valores morales y estrategias integradoras del gran puzzle de contenidos con los que son bombardeados a diario. Necesitan, en suma, saber gestionar el conocimiento de forma correcta que suponga una visión integradora y que no ahonde más el foso

entre los que poseen el conocimiento y los que desean adquirirlo.

## CARACTERÍSTICAS Y EVOLUCIÓN DE LOS CONTENIDOS MEDIÁTICOS

Para saber cómo intervenir en un mundo educativo tan cambiante y caótico, quizá la primera propuesta sea evaluar con qué contamos en el campo mediático para usarlo a favor de la escuela y de la educación, reconociendo que siempre es difícil evaluar la potencialidad de algo que aún no está desarrollado, que no es definitivo y de lo que no se conocen ni se precisan los límites. Aún así, nos parece interesante la propuesta de evaluar los medios desde una dimensión ética. Ya existen diferentes propuestas que han realizado códigos de ética y normas de actuación para la evaluación de aspectos educativos. En su mayor parte inciden en la protección de las personas, en que el evaluador haga explícitos sus finalidades y valores, en que se respete la intimidad, etc. Los problemas éticos fundamentales en la evaluación, los recoge Buendía (2001):

- Ocultar a los participantes la naturaleza de la evaluación o hacerles participar sin que lo sepan.
- Exponer a los participantes a actos que podrían perjudicarles o disminuir su propia estimación.
- Invasión de la intimidad de los participantes.
- Privar a los participantes de los beneficios.

La toma de decisiones que supone la evaluación contiene una serie de opciones, sean explícitas o implícitas, basadas en su opción teórica e ideológica. Mate (1999) plantea la necesidad de vincular la justicia con la libertad en este tipo de evaluaciones: «La justicia no es en primer lugar una distribución igualitaria de la libertad, sino

una distribución responsable del pan». Una Internet para todos basada sólo en el acceso, sin tener en cuenta las habilidades necesarias, o los equipos y sus posibilidades, puede ocultar una profunda injusticia al ocultar que no todos tienen el mismo punto de partida.

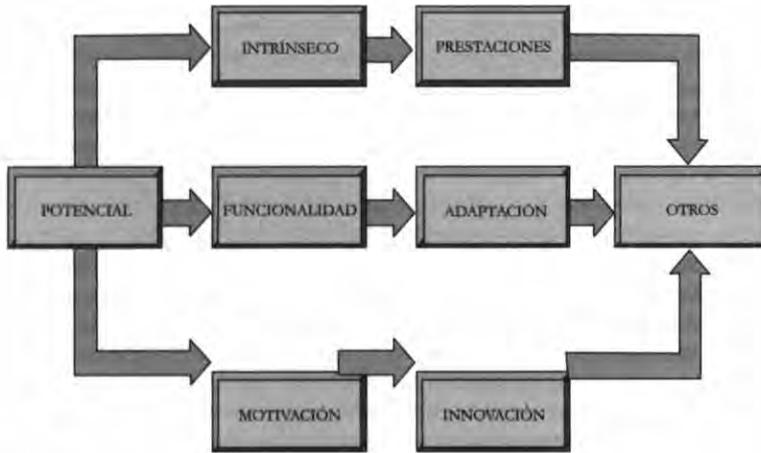
Decía Karl Popper (1982) que el perfeccionamiento es posible si nos sentimos lo suficientemente seguros como para enfrentarnos con la naturaleza de nuestros fallos y estudiarlos. Por ello es tan importante la evaluación de lo que sucede en los contenidos mediáticos y la actuación preventiva de sus posibles efectos. La llegada de Internet supuso la realización de utopías espacio-temporales que habían sido deseadas y soñadas durante siglos y a las que no se ha puesto límite. ¿Cómo evaluar entonces su potencial? En primer lugar, es necesario crear una cultura de evaluación que abarque aspectos tan distintos como pueden ser los contenidos mediáticos, la forma de presentarlos, las personas que los diseñan, los fines que se pretenden, las ganancias de las empresas promotoras, etc.

En cuanto a los contenidos que transmiten los medios, son tan variables y caóticos que sólo siendo osados aventuraremos algunas de las posibles incidencias y consecuencias que pueden tener en la educación los contenidos mediáticos actuales, pero también los cambios en los fines y, sobre todo, los medios y recursos educativos que estos contenidos conllevan.

- *Reducción de costes de los materiales mediáticos e hipermedia.* La difusión de los medios informáticos y la mayor participación de las personas y los Estados en los mismos ha permitido abaratar enormemente el costo de los equipos informáticos así como del *software*. La competitividad ha hecho aparecer las tarifas planas, los horarios de costes reducidos y la mayor posibilidad de acceder a los medios de los sectores

### GRÁFICO III

#### *Potencial educativo de los contenidos mediáticos*



Fuente: Elaboración propia.

menos favorecidos económicamente. El impacto más duradero de Internet va a ser el de deflactar, rebajar los precios, continuamente; va a ser el triunfo del «poder del consumidor»; va a destruir muchas ventajas competitivas por su indiferenciación. Esto permitirá mayores y mejores condiciones de acceso a los medios, lo que facilitará la igualdad de acceso a los materiales, tanto a los específicamente de aula, como a los hipermedia distribuidos, con lo que la educación se verá beneficiada al poder disponer de más recursos con la misma dotación económica. Cabero (2000, p. 87) se refiere también al ahorro organizativo, de mantenimiento, de puestos laborales, que repercute en ahorro por un lado en la diseminación, y por otro aumenta costes de producción de materiales y tutorización.

- *Reducción de beneficios de las empresas dedicadas a la producción de materiales.* Paralelamente también se han

democratizado las fuentes originarias de los medios. La proliferación de empresas y negocios dedicados a la venta de aparatos que se basan en las tecnologías ha hecho a éstas bajar los precios y los beneficios para resultar atractivas y competitivas ante un mayor abanico de clientes y de personas lo que les permite ganar menos pero aumentar la cantidad de clientes. «A largo plazo, Internet va a destruir el «centro de beneficios» más importante de muchísimas empresas: la ignorancia de los consumidores». Si hoy ya es sensiblemente más barato comprar un billete de avión por Internet, aprovechar las ofertas de las compañías y conocer cuál es la mejor tarifa en una determinada modalidad, en los recursos educativos va a ocurrir lo mismo: más recursos y más cantidad de materiales con un margen menor de beneficios para los productores que irán hacia la innovación y la cantidad. El peligro de convertir las clases

en «cacharrería pedagógica» es nuevamente una de las posibilidades que hemos de sopesar y por ello la importancia de la evaluación de esos contenidos de los media.

– *Mayor agresividad comercial.* La desestandarización de los productos fabriles de que habla Martín-Moreno (1989) se encamina hacia prácticas agresivas en la vertiente comercial. Triunfan dos tipos de productos: los realizados a medida (en forma, en color, en diseño, en adaptación personal, etc.) y los ecológicos y tradicionales. Veamos lo que relataba Carlos Herrero (2001) cuando fue invitado a visitar una tienda de perfumería y cosmética en Carnaby Street: «Puede ser la enterradora de “The Body Shop”. Al día siguiente fui a ver esa tienda y realmente es innovadora. Tiene jabones, perfumes, lociones que anuncia como “naturales” y “recién hechos” (por cierto, algunos de los jabones que vende al peso tenían el aspecto de las pastillas de nuestros viejos jabones “Lagarto” o “Chimbo” que hace años dejamos de usar). Todos los productos tienen un aspecto, un tacto de artesanales». Ya ahora los centros educativos son objeto de acciones agresivas por parte de los fabricantes de todo tipo de materiales: concursos de dibujo que disfrazan la venta de enciclopedias y dejan un sabor amargo en padres y niños que han acudido al reclamo del premio, que creían avalado por el colegio...

– *Desarrollo preferencial del talento humano.* El talento se define como una capacidad individual, vinculada a la inteligencia, que necesita de una organización para desarrollarse plenamente y va más allá de la inteligencia. En la Biblia se usa como moneda que hay que invertir

y mover para que produzca. Jericó (2000, p. 51) define al profesional del talento como una persona «comprometida que pone en práctica sus capacidades para obtener resultados superiores en un entorno y organización determinados». Para Francisco Umbral, el talento, en buena medida, es una cuestión de insistencia. Por ello, el talento es algo tan común como inespecífico, pero que se aproxima a una buena utilización de la inteligencia para los fines previstos. Los cambios mundiales y sectoriales han dado preeminencia a la materia gris sobre todos los otros recursos del planeta. Sus posibilidades de desarrollo son infinitas e ilimitadas, por lo que, aunque el talento se use para fines dañinos (desarrollar virus para los ordenadores), se cotiza fuertemente, como muestra el hecho de que los *hackers* se hayan convertido en profesionales altamente buscados, sea para neutralizar su acción, sea para encauzar sus potencialidades para nuevos inventos que produzcan ingresos importantes. «La tecnología, la globalización y el aumento del sector servicios han convertido al trabajo (...) en un factor de producción secundario en las economías occidentales, cediendo su protagonismo al talento» (Jericó, 2000, p. 22). La caza de los talentos brillantes desde las propias aulas será otro de los fenómenos a los que los educadores tendremos que hacer frente, puesto que las tentadoras ofertas económicas por los genios de los videojuegos, de los confeccionadores de virus y otros fenómenos similares no ha hecho más que empezar.

– *Preeminencia del saber hacer sobre el saber (efecto experiencia).* Ya nos he-

mos referido al saber en sentido abstracto, al saber teórico; en él se basaban los estudios humanísticos, los del saber pensante; hoy la primacía la tienen los saberes técnicos y tecnológicos; por eso las Universidades tienen una alta demanda en las ingenierías y una notable bajada de alumnos en las humanidades. Sabemos que una de las características más extendidas de la tecnología es la que relaciona la aplicación de la ciencia o de la técnica con la resolución de problemas o demandas sociales. Esta demanda de un tipo de saber no es universal, depende del momento histórico y de la cultura de la sociedad. Sería muy difícil, por mucho talento e inteligencia de que hiciese gala, que una mujer dirigiese un ministerio o una empresa en un país musulmán donde las mujeres no tienen derecho a conducir un coche o votar. Es el reino del conocimiento que sintetizando resulta de la confluencia de un cuadro de elementos vinculados a través de un circuito dinámico, formado por la *experiencia*, entendida como efecto de la acción humana en un contexto determinado y basada en saberes adquiridos previamente del entorno; la *confrontación* de las experiencias propias con experiencias ajenas, es decir, con los efectos de acciones desarrolladas en otros contextos, que permite construir la *teoría*, entendida como elaboraciones de pensamiento aplicables a contextos diversos; la *aplicación* (que es acción cualificada por experiencias confrontadas y constituidas teóricamente) es lo que permite reconvertir la teoría en *práctica*; y el *aprendizaje*, retroalimentación de y con los mecanismos de formación social que exis-

ten en el entorno y que se estructuran en la práctica, constituye la fuente del nuevo *saber*.

- *Diversificación de los trabajos y empleos*. Las tecnologías están propiciando un mundo laboral más complejo: desde las nuevas formas de trabajo a los reciclajes para los nuevos trabajos ligados a las redes e hipermedia. La preparación para el trabajo, que antes se asociaba a la infancia y la juventud, ahora dura toda la vida en una especie de educación permanente. Y es que el mercado del trabajo será cada vez más exigente: «El trabajador se está transformando en un operario intelectual de la sociedad de la información, del conocimiento y de los medios de formación» (Gisbert, 2000, p. 57).
- *Desarrollo de la capacidad de aprendizaje personal y organizacional*. Hemos asumido el aprendizaje individual como una capacidad humana y sólo recientemente se ha comenzado a hablar de la organización que aprende (Senge, 1998). El aprendizaje personal e individual va asociado al desarrollo del talento: compromiso con la tarea, capacidad de acción y deseo de aprender. En el nivel individual, el desarrollo de los conocimientos sobre la inteligencia emocional ha abierto campos hasta ahora insospechados: desde el conocimiento y la gestión de uno mismo, de sus emociones, la motivación, la empatía y las relaciones personales hasta las cualidades de tipo social, han aparecido ingredientes que condicionan o facilitan el aprendizaje individual y han mostrado fehacientemente que estas capacidades pueden incrementarse. Es la época de la originalidad y de planteamientos rompedores. Benard Shaw decía: «Las personas

razonables se adaptan al entorno. Las personas poco razonables adaptan el entorno a sí mismos. Por ello, todo el progreso viene de las personas poco razonables».

Paralelamente, las organizaciones comienzan a contabilizar no sólo el capital tradicional, sino el *capital intelectual* como un activo intangible en la organización y el desarrollo de las organizaciones corre paralelo al aprendizaje organizativo de las mismas. Los estudios sobre el aprendizaje organizacional buscan aumentar el valor añadido y el capital intelectual de la organización. Las organizaciones que aprenden se verán abocadas a contabilizar entre sus componentes aspectos tan sumamente diferentes a los actuales como la formación, la adecuación de sus integrantes, el nivel de innovación, etc.

- *Capacidad y habilidades de comunicación.* «La comunicación es la transferencia de una idea de una mente a otra a través de un canal determinado, esta idea debe estar claramente concebida en la mente del emisor, ser presentada de modo que estimule la receptividad de la otra persona y expresada en términos tales que permitan a ésta comprenderla claramente» (Cubo, 2000, p. 5). En un mundo globalizado, ésta parece una de las habilidades considerada como requisito imprescindible. Se trata de aprender y dominar la comunicación en varios lenguajes y no sólo en el de la cultura tradicional escrita (que sigue siendo imprescindible), sino también en el de las emociones, los sonidos, las artes, las impresiones afectivas y un sin fin de formas comunicativas que convivirán en el futuro propiciadas por la tecnología. «Parece que poder comunicar

no importa con quien, a no importa qué hora, desde no importa dónde, sobre no importa qué, debe tener algo de maravilloso y fascinante» (Mingolarra, 2001, p. 58). Las nuevas tecnologías propician una comunicación tanto sincrónica como asincrónica entre las diferentes personas que interaccionan por medio de las diferentes herramientas telemáticas: e-mail, videoconferencia, ftp, chat, bsw, webct, etc. (Cabero y otros, 2001, p. 49). Se trata de crear una cultura innovadora y audaz que permita a la vez el desorden, el conflicto y la inestabilidad en la generación de nuevas perspectivas de las que dependerán estrategias creativas comunicativas.

- *Marginalidad sociocultural y económica,* ya que sólo determinados países y entre ellos ciertos ciudadanos con presencia en los mercados y en la industria tienen acceso a la red, quedando fuera de ella el llamado Tercer Mundo y las minorías de los países sin desarrollar en el modelo occidental. El entramado que conlleva esta desigual distribución de la tecnología se traduce en cuestiones políticas que afectan al gobierno de los Estados, a su distribución de la riqueza y protección social, a fenómenos migratorios, a la industrialización o a la carencia de ella, con unos niveles de pobreza que lindan los límites de la supervivencia. Las posibilidades de control por medio de la tecnología aumentan paralelamente al desarrollo de la misma, por lo que será necesario arbitrar sistemas de moderación liberalizante, que permitan la participación sin controles sesgados, la colaboración y la tendencia a la igualdad, ya que sin estos mecanismos podemos llegar a modelos parecidos al de Aldous

Huxley en *Un mundo feliz*. Como ejemplo, las realizaciones de clonación de mascotas ya en marcha y la clonación humana que se prevé con bebés a la medida propiciados por el desarrollo tecnológico y aún sin legislar en cuanto a sus posibilidades y trascendencia.

- *Facilidades para la atención a la diversidad*. En paralelo a la desigualdad que pueden generar las tecnologías está su uso para favorecer el desarrollo de las personas con discapacidades. «Ante la diversidad, las aportaciones desde la tecnología pueden suponer una respuesta a necesidades de algunos miembros de nuestra sociedad, y que en muchos casos permiten resolver el acceso y la participación dentro de la cultura» (Alba y Sánchez, 1996, p. 355). Estas autoras hacen una clasificación de los recursos tecnológicos como respuesta a la diversidad que clasifican, tomado como referencia el ordenador, como de entrada, de procesamiento y de salida. Entre los primeros, tenemos los de acceso directo e indirecto, como pueden ser modificaciones en presión, posición, agarre, neumáticos, de tacto, de proximidad, sensores, etc.; entre los segundos, codificados: emuladores de teclado, teclados de conceptos, sistemas de reconocimiento de voz, scanners, agendas parlantes, etc. Los recursos de procesamiento pueden ser sobre software estándar o específico: digitalizadores de voz, sintetizadores, barrido, etc., casi todos ellos destinados a desarrollar capacidades o a resolver problemas de lenguaje. Finalmente, entre los recursos de salida de la información destacan los magnificadores de pantalla, la línea braille en el teclado, la impresora Braille, etc. Las autoras ofrecen una amplia revisión de pro-

gramas informáticos para permitir acceder al currículo a las personas con necesidades especiales. Pero también tenemos programas y herramientas para el ocio, la diversión o el transporte para las personas con dificultades que han permitido su incorporación progresiva a los sistemas sociales cada vez con más tendencia a la integración y la inclusión de las personas con necesidades especiales. La respuesta a la diversidad se puede dar también desde presupuestos didácticos y organizativos que las tecnologías hacen accesibles a los alumnos con dificultades. Gracias a la tecnologías se ha pasado del gran encierro a la inclusión y la atención a la diversidad con una educación normalizada en todos los ámbitos que son posibles. Entre los modelos didáctico-organizativos para la atención a la diversidad, pueden destacarse varios cuya base son las redes e hipermedia (Cantón, 1999).

- *Integración de varios tipos de información*. La posibilidad de integrar información educativa en distintos medios físicos en un único soporte digital multimedia facilita la presentación, la comprensión y el manejo de información para todos los alumnos en todos los niveles. La posibilidad de adecuar los contenidos hipermedia en cada caso es muy valioso en el campo educativo ya que también puede ser consultado y almacenado con ventaja sobre los medios tradicionales. Otra posibilidad es la edición de partes concretas, sean gráficas, sonoras, visuales o impresas. Este trabajo debe ser programado y planificado de forma minuciosa para conseguir sacar el mayor provecho posible de esta herramienta que se presenta como muy potente y fácil para los alumnos.

- *Es atractivo y agradable para los jóvenes.* La buena disposición de los jóvenes a sentarse ante la pantalla del ordenador o a recibir la información mediante videoproector contrasta con la reticencia de los profesores a utilizarlo. Sin embargo, por su poder de seducción, por permitir períodos más largos de trabajo que los habituales en las clases, debería aprovecharse más en la docencia de todos los niveles. La posibilidad de interacción convierte a los multimedia en seductores juguetes con los que, bien planificado, se puede producir aprendizaje práctico y técnico.
- *Expansión progresiva por la deslocalización espacial, la destemporalización de la comunicación, el transformar a los actores de sujetos pasivos a participantes, diversidad de códigos y lenguajes, rapidez de implantación, globalización y creciente influencia en todos los sectores* (Cabero, 2000, p. 83).

## PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

En este mundo de incertidumbres, el realizar propuestas es siempre un ejercicio arriesgado como cualquier prospectiva. Pero si no se hacen puede ser peor, por lo que nos aventuramos en algunas propuestas que no invalidan otras posibles. En primer lugar, nos referiremos a la *interdisciplinariedad* de forma que en los centros se establezcan relaciones entre varias disciplinas y se aborde el objeto del conocimiento prescindiendo de a quién corresponde su estudio disciplinar concreto. Esto puede generar indecisión y confusión por parte del alumno, que tiene infinitas posibilidades de optar y que tiene también infinitos guías en el centro y fuera de él, que le señalan caminos distintos.

Según los valores que la escuela considere prioritarios y en los que el alumno haya sido educado, se decantará por una u otra opción. La *moralidad y la ética* en las prioridades educativas serán elementos decisivos en la toma de decisiones, en primer lugar personal, pero también en las grandes decisiones políticas, gubernamentales y sociales a las que tendrán que hacer frente. La complejidad y los sistemas complejos eliminan los criterios de certeza y los cambian por los de incertidumbre; los de objetividad por los de subjetividad; lo cuantitativo por lo cualitativo, y los principios científicos deben ser matizados por principios éticos. La reducción del espacio entre el ser y el desear, entre lo científico y lo cultural hace que decaigan en su valor las leyes eternas e inmutables y sean sustituidas por otras de consenso o comportamiento colectivo.

Los profesores de los nuevos tiempos tienen que aprender a organizar los aprendizajes en un mundo sin fronteras y a la vez estar atentos para incluir en el currículo los contenidos y sensibilidades específicamente locales. La integración en la educación de las demandas locales con las globales supone nuevos retos para los educadores, tanto en el campo evaluador como en el de la selección de la integración de los contenidos del currículo. El aprendizaje ya no será transmisivo y formal, se adquiere tanto por experiencia y acción como por la sistematización que de esos saberes realicen las instituciones educativas, y por el consenso social que determina la cultura comunitaria a la que se pertenece.

La segunda propuesta es el acceso en condiciones de *equidad e igualdad* a la educación y a los hipermedia. Estas condiciones son de tres tipos (Greaney y Kellagan, 1984): de *acceso*, de *participación* y de *resultados*. En cuanto al *acceso*, vemos que las desigualdades entre los que pueden acceder a los media y los que no en lugar de disminuir se acrecientan. Aunque

la educación primaria puede decirse que ya es universal, las condiciones y la calidad de la enseñanza en distintos centros y lugares dejan mucho que desear. La participación se alcanza cuando existe correspondencia entre el cuerpo del alumnado en cualquier momento dentro del sistema educativo y la estructura de la sociedad en general. Los resultados constituyen el criterio más radical de igualdad y equidad: deberían ser los mismos resultados los obtenidos cuando se cumplen los otros dos requisitos, pero lamentablemente esto no es así porque fallan los dos primeros. La *participación* se refiere a las posibilidades de recibir educación secundaria o universitaria sin que factores como la distancia o los precios correlacionen positivamente con los más desfavorecidos. Los *resultados* académicos tampoco pueden estar influidos por la residencia, el sexo o la clase social, pero todas las investigaciones apuntan a que sí lo están. ¿Cómo conseguir la equidad e igualdad en este marco tan cambiante, turbulento y borroso que enmarca los contenidos mediáticos?

#### ALGUNOS EFECTOS NEGATIVOS DE LOS CONTENIDOS MEDIÁTICOS

Aún con el componente de desconocimiento del impacto de estos contenidos en los jóvenes educandos, hemos de ir apuntando las cuestiones que apuntan a limitaciones en la expansión educativa de los medios. El potencial mediático incide en la educación de las jóvenes generaciones, por lo que debemos también evaluar los aspectos negativos que trae consigo la sociedad de la información y del conocimiento. En estas complejas redes, se generan fenómenos deseducativos que nos hacen señalar la luz roja por sus efectos perversos y ocultos, a veces, en la educación. Ya lo advertían Chomsky y Ramonet (1996, p. 12): «Grupos más poderosos que los estados están enzarzados en una

guerra a muerte por el dominio del bien más prediado de la democracia: la información». Algunos de los efectos de este dominio los conocemos de forma implícita y otros ya han sido señalados de forma sistemática. Los más destacados son los siguientes:

- *Pasividad e indolencia* ante el trabajo, el esfuerzo y los medios. Los jóvenes han adoptado la cultura de la televisión que les permite estar cómodamente en un sofá mientras en su retina se fijan millares de imágenes de todo tipo que les distraen y les apartan de la realidad, sin que tengan que hacer otra cosa que apretar el botón del mando para encender, apagar o cambiar de canal. Esta actitud genera hábitos de pasividad, cierto distanciamiento, un «pasar» ante las noticias, dramas, dificultades, que se ven como en la distancia y con cierta complacencia, ya que no les ocurren a los espectadores. La forma de comunicación dirigida al hemisferio derecho (emotivo), después de más de 2.500 años utilizando el izquierdo (racional) ha producido cambios que se manifiestan en conductas poco comprensibles para los educadores (Cantón, 1999<sup>a</sup>, p. 133). Claro que esta manifestación, siendo críticos, podría deberse a la rutinización y escasa creatividad de las tareas escolares, pero esto nos llevaría a un estudio diferente.
- *Nulo estímulo a la creatividad*. La sensación de que ya está todo inventado, de que en los medios se encuentra todo, ha hecho proliferar sitios en Internet con nombres tan curiosos como «el rincón del vago», «apuntes» «trabajos», etc., donde los estudiantes pueden encontrar, con sólo navegar el tiempo suficiente, cualquier tema del que tengan

que recopilar un resumen o ensayo. Los profesores, poco habituados a estas estrategias, dan por buenos trabajos que sólo tienen de tales el de una fructuosa búsqueda y el copiar y pegar. Estos aspectos pueden considerarse anuladores de la creatividad, del esfuerzo y del trabajo originales, ya que se consiguen resultados pasajeros con sólo imitar o apropiarse de los trabajos ajenos. «Enseñar a los alumnos a controlar mecánicamente un ordenador no es enseñarles nada pues seguramente el próximo modelo al que accedan funcione de modo diferente» (Bartolomé, 2001, p. 62). El mecanicismo que propician los ordenadores no tiene ningún sentido si no se asocia a una toma de decisiones y a una organización sistemática del trabajo y los productos.

- *Estímulo del copiar y pegar.* Es casi un acto reflejo que ha arrinconado en los jóvenes la creatividad puesto que consiguen resultados en sus estudios con sólo manejar estas simples herramientas de forma adecuada. Aunque parezca imposible, ya han llegado a presentarse con sólo este recurso varias tesis doctorales que han corrido suertes dispares: la mayoría han sido rechazadas pero algunas han tenido el visto bueno de tribunales poco avezados a la navegación por Internet. Este fenómeno preocupa hondamente a los profesores de todos los niveles, ya que proliferan los trabajos, tanto individuales como en equipo, en los cuales los alumnos no han redactado ni una sola frase.
- *Abundancia y saturación de hechos violentos en los media.* Nos referíamos antes a la cantidad de escenas violentas que se vehiculan a través de los medios y a la habituación que este hecho produce en los jóvenes

que se insensibilizan ante los desastres, las catástrofes, el dolor, las injusticias y demás circunstancias similares ya que tienen dificultad para separar la realidad de la fantasía. Todo se transmite por el mismo canal y se ve con la misma pasividad e indolencia. Las propuestas de limitación de la violencia no han tenido eco, a pesar de ser muy fundadas y serias las advertencias de los educadores. Es más, se ha llegado a valorar la belleza de las imágenes de terror y los adolescentes acuden en masa a espectáculos que incluyen escenas de este tipo de violencia en sus montajes. La ingente cantidad de violencia que pasa por los medios de comunicación se tiende a ver *muy lejos* de los que la ven, a la vez que como ficción. Por ello, el gusto por estas escenas, cuanto más truculentas mejor, nos lleva al género del terror como uno de los favoritos de los adolescentes visto con una lejanía despreocupada.

- *Confusión entre espectáculos violentos reales y ficticios.* Los medios de comunicación consiguen, a través de una gran diversidad de soportes, que nos enteremos en el instante de lo que ocurre en cualquier parte del mundo. Pero esta inmediatez consigue también un efecto perverso: nos acostumbra a los espectáculos violentos que, al ser transmitidos por el mismo canal que los ficticios, terminan en la misma catalogación emocional y ética. Estos espectáculos terminan moldeando nuestras percepciones y se convierten en empresas de moldeación ya que no sólo dan información acerca del mundo, sino también transmiten una manera de verlo y entenderlo (Ballesta, 2001, p. 9). La necesidad de valorar, seleccionar y desarrollar

modelos de evaluación de los espectáculos transmitidos por los medios se hace cada vez más necesaria, dada la importante función social que ejercen estos medios masivos.

- *Fascinación por valores sociales que transmiten los media que impide actuar en contra produciendo en los jóvenes una paralización cautiva, llena de morbo.* Decía la directora de *Ogilvy & Mather* que la publicidad no podía cambiar los valores sociales, pero que sí podía acelerar o desacelerar su desarrollo. Aquí los valores hedonistas que se transmiten a través de los *media* influyen de manera decisiva en la selección de actividades, de trabajos, de profesiones y de libros o contenidos que se buscan afanosamente por los escolares en Internet. Pero los valores que transmiten los media no son neutros: buscan los negocios, la ciber-economía, la influencia, la captación de voluntades que pasan tiempo ante los media y que cada vez están más perdidos y solos. Esta fascinación paraliza la acción a la vez que excita el morbo convirtiendo a los más jóvenes en insolidarios, cotillas y morbosos contempladores de espectáculos cuanto más reales mejor.
- *Complejidad y pérdida de referencias inmediatas.* Aunque este mito de la complejidad está ya muy superado, persiste la idea de que Internet es compleja en su utilización, y de alto coste. Quizá hoy la complejidad se refiera más a la idea de la navegación y del exceso de oferta mediática que nos hace dudar y muchas veces decidir sin tiempo para la comparación y la valoración adecuada.
- *Exhibicionismo, voyeurismo y velocidad.* La contemplación de escenas íntimas, de desnudos pornográficos y otras imágenes que se prodigan en

los hipermedia, además de esa parálisis y generación cansada a la que nos referimos antes, despiertan sentimientos de imitación y de contemplación de las propias escenas y de las de los demás. La imparable ascensión de tipos de imágenes con escenas pornográficas, de pedofilia, de animalismo y de violencia en directo ha hecho que se intente poner frenos y códigos éticos a los media. Sin embargo, se ha demostrado que son incontrolables. La más incontrolable es Internet, pero también los otros vehículos de transmisión de exhibiciones circulan por canales restringidos y por peticiones telefónicas o de correo, con el consiguiente alcance y captación de clientes cada vez más jóvenes que se hacen adictos a la velocidad, el exhibicionismo y el voyeurismo. Los grupos de decisión, que tienen una fuerte interrelación con sectores económicos, facilitan, aportan y desarrollan programas de captación, de muestra, de incitación, para conseguir la introducción de los más jóvenes en ese mundo, entrando en ellos, como dice Bartolomé (2001, p. 60) «por la puerta trasera». Por otra parte, la velocidad, casi podemos decir la instantaneidad con que se producen, hacen más satisfactorios los contenidos vehiculados, que tienen, además, la etiqueta de novedosos.

- *Proliferación de juegos que son enfrentamientos bélicos de eliminación de los adversarios.* La proliferación de juguetes en los que gana el más fuerte matando a los adversarios, que en algunos casos pertenecen a minorías étnicas, religiosas o políticas, contribuye a reforzar sentimientos poco solidarios. Aunque en España se ha realizado una clasificación por edades, sólo para el caso de los videojuegos,

no hay garantía de que sirva para algo que no sea de guía para cuando son los adultos quienes los adquieren. En Alemania, se ha intentado minimizar la violencia con la sangre de los videojuegos en verde, y a veces las empresas mismas deciden matizar esas escenas con algún tipo de alternativa. Pero el éxito en todo ello ha sido escaso.

- *Gusto por la intromisión en la vida privada de otros.* Ligados al voyeurismo se están contemplando fenómenos muy curiosos en los que el conocimiento de los hechos más íntimos de otras personas es tema de medios de comunicación. La proliferación de determinados programas del corazón, prensa rosa, *reality shows*, etc. muestra la fuerte pujanza comercial de un sector que, paradójicamente, es despreciado por todos, pero las evidencias muestran las altas tasas de seguimiento que consiguen en la realidad, implicando en el fenómeno a intelectuales de la talla de Gustavo Bueno, que comentaba y escribía sobre *Gran Hermano*. La continuidad con opciones televisivas como *Operación Triunfo* parecen inclinarse por publicitar valores más sociales como el esfuerzo y el trabajo frente a la pasividad e indolencia del anterior. Todos estos referentes nos muestran los grandes cambios que se están introduciendo en el sistema social y, por ende, en el educativo, ante los cuales no podemos permanecer impasibles.

#### CRITERIOS PARA UNA EVALUACIÓN EDUCATIVA DE LOS RECURSOS MEDIÁTICOS

Es bueno conocer la ética de las conductas, o el código deontológico, para realizar la evaluación de Internet y los contenidos educativos mediáticos, pero esa tarea es difícil por la carencia de universalidad en

los códigos, por la contextualización de los valores y por la misma ética y valoración personal de los propios evaluadores. Solamente desde una perspectiva racional-positivista podrían darse indicaciones universales para la toma de decisiones sobre este tema. Pero hoy no es la postura científica más apoyada, por lo que nos movemos en paradigmas interpretativo-simbólicos y críticos. Los parámetros de la evaluación deben ser considerados sólo desde las medidas generales objetivas para conseguir una mejora y por otra parte desde una perspectiva bastante subjetivista si nos atenemos a los paradigmas interpretativo-simbólicos.

Temáticamente, la evaluación se presenta, por un lado, para rendir cuentas a la sociedad de lo que se hace en educación (*accountability*) y, por otro, se pretende una valoración desde la perspectiva educativa, de tipo prospectivo, que proporcione prestigio (*assessment*) y ayude a enfocar desde una vertiente socio-educativa las potencialidades, peligros y peculiaridades de esta nueva cultura mediática que incide tan profunda y directamente en los escolares y en las sociedades en general. González Soto (2000, p. 170) nos proporciona unos criterios para el análisis y valoración de los medios y recursos didácticos en función de su utilización docente:

- Virtualidades intrínsecas (prestaciones que ofrece cada recurso).
- Funcionalidad curricular (adaptación de un medio a cada situación didáctica: a los sujetos, a la secuencia y su coste y rentabilidad).
- Otros criterios: funciones motivadora, innovadora, estructuradora, formativa y solicitadora.

#### PERSPECTIVA TÉCNICO-RACIONAL

Si la evaluación se hace desde la perspectiva objetivista, surgen problemas en la evaluación derivados de la concepción

misma de la evaluación y de la no consideración del contexto como elemento diferenciador e influyente. Aunque la evaluación esté bien hecha, surgen varios problemas básicos:

- Falta de clarificación de los fines y de al servicio de quién está hecho este proceso de evaluación de Internet y de los contenidos mediáticos.
- Utilización sesgada e interesada de los resultados de la evaluación, para potenciar o restringir recursos, personal o instalaciones.
- Mal uso de los propios procesos evaluadores, que pueden interferir en el proceso y en los resultados de la evaluación.
- La información proporcionada después de la evaluación y su distribución puede tener consecuencias vitales y definitivas.

En este modelo, se trataría de evaluar los contenidos mediáticos que producen aprendizajes, en el sentido tradicional del término, ya que facilitan la reproducción de saberes y no su procesamiento y valoración. Se aleja de dimensiones éticas o equitativas y busca la eficiencia de los media.

#### **PERSPECTIVA INTERPRETATIVO-SIMBÓLICA**

La evaluación desde esta perspectiva está teñida de las opiniones de los evaluadores y matizada por el contexto. La tarea de los evaluadores está más definida por las creencias y la cultura compartida que por la objetividad de la medida. La dimensión ética estará más presente al incluir la responsabilidad del profesor en la propia evaluación. Además, deberá hacer una clara exposición o justificación externa de la finalidad y propósitos de la evaluación.

Esto trae consigo consecuencias negativas como las siguientes:

- Conflicto entre los efectos deseados por la evaluación mediática y los realmente conseguidos.
- La equidad y justicia que de esa evaluación mediática y sus resultados puedan derivarse.
- La dimensión social de la evaluación mediática que afecta a un grupo de personas y recae en un único evaluador con fuerte carga de responsabilidad y con incidencia dispersa.

Como decía Barón (1990, p. 77), «mucho de lo que nosotros llamamos conducta inmoral no procede tanto de un acto de malicia sino de la falta de pensar las consecuencias y la relevancia de los principios morales y ausencia de una reflexión comprometida de cuestiones ideológicas». En resumen, desde las grandes potencialidades y oportunidades que ofrecen a la educación los recursos mediáticos e hipermedia, sin los cuales es hoy impensable el desarrollo, queremos hacer una llamada de atención a sus peligros, a los aspectos deseducadores de los mismos y a su vertiente negativa, sin que dejemos de reconocer su importancia, y su necesidad inexcusable en el sistema educativo. La propuesta de De Pablos (2000, p. 27) de una capacidad de control y manejo de una historia o de un proceso es una opción de interés, porque el educador siempre deberá tener un control sobre los procesos educativos. La dimensión ética de los recursos de la red e hipermedia en general tiene una importancia decisiva para la educación, pero, aunque ya tenemos acuerdos básicos en qué sería lo deseable en este ámbito, no conocemos la forma de seleccionar y de filtrar los contenidos mediáticos para que lleguen a nuestros alumnos en la forma más educativamente deseable.

## CONCLUSIONES

Los contenidos mediáticos e hipermedia están presentes en nuestra sociedad, independientemente de la valoración que de ellos hagamos los educadores y de su utilización en el aula. Creemos que su uso y extensión es imparable, por lo que lo mejor será enseñar a usarlos de forma racional y educativa en lugar de confusa y caótica. Las posturas tecnofóbicas sólo pueden dejar el campo de la educación por medio de la tecnología a los grandes imperios comerciales. Por ejemplo, el ataque de Sartori (1998) a la televisión y, por extensión, a las formas comunicativas basadas en los media puede estar más o menos justificado. Puede resultar aceptable enjuiciar negativamente las imágenes, incluso concepcuar uno de los mayores productores de las mismas como es la televisión como un monstruoso e insaciable creador de cultura basura; pero la oposición entre *cultura verbal como equivalente a cultura y cultura visual equivalente a incultura* parece un silogismo altamente maniqueo. Más bien, lo cierto es que los que ahora se dedican a freír su cerebro ante un ordenador o un televisor en lugar de leer hace 100 años no leían nada de nada, porque no tenían ocasión ni posibilidad de ello. A algunos prohombres más que preocuparle que los hipermedia idioticen a las masas, les molesta que las masas hagan su aparición en los asuntos públicos, que sería patrimonio de los ilustrados.

Por lo tanto, hacemos una profunda apuesta por la incorporación de la cultura de los hipermedia a las escuelas, incluso en su forma caótica, por lo que la labor del profesorado será la de ordenar, evaluar, clasificar y enseñar a utilizar lo que los medios ofrecen, pero de ninguna manera ignorarlo, despreciarlo o posponerlo. La sociedad de la información avanza imparable y las nuevas generaciones van con ella; la escuela debe acompañar su ritmo, lento, reflexivo y reactivo a los cambios a éstos que nos ofrece la vida si no quiere quedar relegada en muchas de las

variantes y complejas funciones que, por su credibilidad y su historia, hoy le son confiadas por la sociedad.

## BIBLIOGRAFÍA

- AGUIRRE ROMERO, J. M.: «El libro que acabaría con todos los libros. La digitalización y sus efectos en la producción editorial», en *Comunicación Pedagógica*, 175 (2001), pp. 55-66.
- ALBA PASTOR, C.; SÁNCHEZ HIPOLA, P.: «La utilización de recursos tecnológicos en los contextos educativos como respuesta a la diversidad», en D. J. GALLEGO; C. M. ALONSO; I. CANTÓN: *Integración curricular de los recursos tecnológicos*. Barcelona, Oikos-Tau, 1996, pp. 351-376.
- ALBA, C.: «Utilización didáctica de recursos tecnológicos como respuesta a la diversidad (para que la educación incluya a todos y responda a las necesidades especiales)», en J. CABERO; F. MARTÍNEZ; J. SALINAS (Coords.): *Prácticas fundamentales de tecnología educativa*. Barcelona, Oikos-Tau, 1999, pp.
- BALLESTA PAGÁN, J.: *Los medios de comunicación en la sociedad actual*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia, 2001.
- BARÓN, J.: «Thinking about consequences», en *Journal of moral education*, 19 (1990), pp. 17-87.
- BARTOLOMÉ, A.: «Innovación tecnológica, comunicación y educación», en J. BALLESTA (Coord.): *Los medios de comunicación en la sociedad actual*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia, 2001, pp. 53-83.
- BUENDÍA EISMAN, L.: «La ética de la evaluación». Conferencia en el Congreso Internacional sobre currículum. Documento policopiado, 2001.
- BUSTAMANTE, E.: «Las industrias culturales y comunicativas en las nuevas redes: paralelos y consecuencias en la educación», en R. PÉREZ (Coord.): *Redes multimedia y diseños virtuales*. Dto. de Ciencias de la

- Educación de la Universidad de Oviedo, 2000, pp. 17-26.
- CABERO ALMENARA, J.: «La formación virtual: principios, bases y preocupaciones», en R. PÉREZ (Coord.): *Redes multimedia y diseños virtuales*. Departamento de Ciencias de la Educación: Universidad de Oviedo, 2000, pp. 83-102.
- CABERO, J.; BARROSO, J.; ROMÁN, P.: «Las influencias de las NN.TT. en los entornos de formación», en *Comunicación Pedagógica*, 175 (2001), pp. 48-54.
- CANTÓN MAYO, I.: «Modelos didáctico-organizativos para la atención a la diversidad», en J. CARDONA ANDÚJAR (Coord.): *Atención a la diversidad desde la didáctica y la organización escolar*. Talavera de la Reina (Toledo), Centro Asociado de la UNED, 1999, pp. 15-64.
- «Publicidad, educación y nuevas tecnologías», en J. CABERO; F. MARTÍNEZ; J. SALINAS (Coord.): *Prácticas fundamentales de Tecnología Educativa*. Barcelona, Oikos-Tau, 1999, pp. 133-168.
- «Adaptación y aplicación de Instrumentos e indicadores de calidad para las Universidades basados en el Modelo Europeo», en J. VIDAL (Coord.): *Indicadores en la Universidad: información y decisiones*. Madrid: Consejo de Universidades, 1999b, pp. 351-366.
- CASTELLS, M.: *La era de la información*. Vol I. *La sociedad red*. Madrid, Alianza, Segunda Edición, 2000.
- COMISIÓN EUROPEA: *El aprendizaje a distancia*. Bruselas, documento multicopiado, 2000.
- *Programa de renovación económica y social para Europa*. En <http://www.portugal.ue-2000.pt>, 2000.
- *Tendencias sociales: perspectivas y retos*. En <http://www.portugal.ue-2000.pt>, 2000.
- CHOMSKY, N.; RAMONET, A.: *Cómo nos venden la moto*. Barcelona, Ra-ma, 1996.
- GAHONA FRAGA, S.: *Los españoles en Europa: hacia el siglo XXI. Reflexión a las puertas del tercer milenio*. Barcelona, Oikos-Tau, 1998.
- GALLEGU, D. J.; ALONSO, C. M.; CANTÓN MAYO, I.: *Integración curricular de los recursos tecnológicos*. Barcelona, Oikos-Tau, 1996.
- GISBERT, M.: «Pupitre-net: plataforma virtual para la integración de los recursos educativos sobre Internet», en R. PÉREZ (Coord.): *Redes multimedia y diseños virtuales*. Departamento de Ciencias de la Educación: Universidad de Oviedo, 2000, pp. 55-70.
- GONZÁLEZ SOTO, A. P.: «Los medios y recursos materiales en la enseñanza», en M. PÉREZ; J. A. TORRES (Coords.): *La calidad en los procesos educativos*. Barcelona, Oikos-Tau, 2000, pp.165-204.
- GREANEY, V.; KELLAGAN, T.: *Equality of opportunity in Irish school. A longitudinal study of 500 students*. Dublin, Educational Company, 1984.
- HERREROS DE LAS CUEVAS, C.: «Generación de talento: una conversación con Gary Hammel: soñar sueños nuevos», en *London Business School*, 2001.
- «La generación del talento», en <http://www.Gestion del conocimiento.com>, 2001
- JERICÓ, P.: *Gestión del talento. Del profesional con talento al talento organizativo*. Madrid, Prentice-Hall, 2000.
- MARTÍN-MORENO, Q.: *Organizaciones educativas*. Madrid, UNED, 1989.
- MATE, R.: «Moralidad de las instituciones y poderes públicos», en *Cuadernos Cives*, 11 (1999), pp. 1-7.
- MINGOLARRA, J. A.: «Preguntas a media luz. La comunicación como problema», en J. BALLESTA (Coord.): *Los medios de comunicación en la sociedad actual*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia, 2001, pp. 53-58.
- PABLOS PONS, J. DE: «Educación y entretenimiento: la globalización de los valores», en R. PÉREZ PÉREZ (Coord.): *Redes multimedia y diseños virtuales*. Departamento de Ciencias de la Educación: Universidad de Oviedo, 2000, pp. 27-35.
- PÉREZ PÉREZ, R. et al. (Coords.): *Redes multimedia y diseños virtuales*. Departamento de Ciencias de la Educación: Universidad de Oviedo, 2000.
- POPPER, K.: *El conocimiento científico*. Madrid, Tecnos, 1982.

RHEINGOLD, H.: *The virtual Community*.  
Adison Wesley, Reading Mass, 1993.

SARTORI, G.: *Homo videns: La sociedad teledirigida*. Madrid, Taurus, 1998.

SENGE, P.: *La quinta disciplina en la práctica*.  
Barcelona, Granica, 1998.

SLOUKA, M.: *War of the Worlds. Cyberspace and the Hight-tech Assault on Reality*. Nueva York, Basic Books, 1995.