

El afecto y la educación en la cibercultura

Trabajo realizado para el seminario de post grado en la Universidad de San Luis Argentina dictado por el Dr. Joan Ferres
Julio 2008

Eduardo Ernesto Garcia, Licenciado en Relaciones humanas y Publicas; Psicopedagogo, profesor universitario en Psicopedagogia.

He realizado trabajos de investigación en **Innovacion Educativa y Mediacion Tecnologica**, en el ámbito de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentina), desarrollando tematicas vinculadas a las subjetividades relacionadas con los **procesos de aprendizaje** que contemplan el **afecto** como mediador psicológico. Universidad de Tres de Febrero Facultad de Ciencias de la Educacion.

Palabras Claves: **Educativa y Mediacion Tecnologica, afecto** , **procesos de aprendizaje**

El afecto y la educación en la cibercultura

Fundamentacion: La educación actual se encuentra en un proceso de dinámica crisis, que obedece a múltiples causas, una de las principales es la tecnologizacion que atraviesa a la sociedad, la cual modifica y reconfigura las estructuras vigentes, la actual escuela no puede adaptarse dinámicamente a estos cambios provocando una disminución en la calidad educativa.

El hombre es consecuencia de la cultura a la que pertenece y a la vez es agente modificador pasivo o activo de la misma.

La cultura instituida donde habita y se desarrolla, lo hará diferente a cualquier otro hombre que exista en otra sociedad con distintos valores, costumbres y elementos tecnológicos.

“ La cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden.

(UNESCO, 1982: *Declaración de México*)

Es imposible la existencia de un hombre aislado de la sociedad, que pueda sobrevivir sin relacionarse con otros en un proceso continuo y dinámico de introyecciones y proyecciones que le permiten configurar y reconfigurar su personalidad. En la medida que su capacidad de equilibración y reequilibración se lo permitan, podrá lograr adaptarse al medio circundante en forma sana y conveniente, logrando acomodarse para poder crecer desde ese estado de equilibrio hacia otro, generando un salto cualitativo.

La humanidad se desarrolla en un proceso sinérgico relacionado con cambios de valores, costumbres y tecnologías que anteceden y exceden la existencia de los hombres.

Recordemos la descripción que realiza Alvin Toffler acerca de la evolución de la humanidad en distintos estadios.

La primera evolución importante, se produjo cuando el hombre comenzó a cultivar la tierra, esto le permitió afianzarse en un territorio propiciando de esta manera, el desarrollo de técnicas y artefactos que aceleraron luego el desarrollo agrícola y económico. Las relaciones personales eran estrechas, el afecto permitió consolidar lazos afectivos, la ayuda era espontánea, las empresas eran de tipo corporativo familiar las escalas sociales eran poco diferenciadas, la solidaridad era mecánica (1)

La segunda gran evolución, lo produce la `revolución industrial`, se crean las figuras de productor y consumidor y la característica cultural fue la uniformidad, la especialización y la centralización. El éxito de este periodo se debió a la optimización de los procesos de producción, la solidaridad mecánica o espontánea propia de las sociedades primitivas se convirtió poco a poco en solidaridad orgánica, la ayuda comunitaria, ya no se realiza en forma directa y espontánea, sino a través de organismos gubernamentales (2).

La sociedad post industrial se encuentra identificada como el tercer estadio de evolución, su particularidad es el gran volumen de comunicación que se genera a causa de los potentes medios de información. Temporalmente se ubica a partir de los años 50 con el desarrollo de los mass medias y se fortalece en 1999, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET.

La evolución de la humanidad en la actualidad se desarrolla en forma geométrica.

Los primeros descubrimientos que impulsaron la creación y desarrollo de los posteriores, se produjeron siguiendo una curva levemente ascendente, la humanidad pudo adaptarse en proceso progresivo más lento que el actual, a los crecimientos y transformaciones económicas y sociales, con las dificultades propias que todos los cambios imprimen en los sistemas y a las personas. La sociedad de cada época, absorbió gran parte de los trastornos que estas evoluciones provocaron, implementando cambios en su organización, el sobrante no asimilado por algunos sectores o miembros, se manifestó en patologías, entre las que incluimos: histerias, psicosis y perversiones a nivel personal y a nivel social, hambre, pobreza, desprotección, discriminación, etc.

Podemos distinguir al actual estadio como una explosión, para diferenciarla de la revolución industrial, teniendo en cuenta que los cambios tecnológicos y culturales se producen en cortos periodos de tiempo. Un artefacto tecnológico se crea y se produce a nivel industrial, el mismo es reemplazando antes que se

(1,2) Emile Durkheim

Cumpla el fin de demanda en el mercado, el motivo es la aparición de un nuevo modelo o diseño que es superior al anterior.

Muchos autores piensan que el sistema económico mundial actual, se sostiene gracias a esa particularidad, crear una necesidad y satisfacer esa demanda en forma inmediata evita el retardo del deseo, con lo cual el bien obtenido satisface una necesidad por un breve periodo de tiempo, pasado el cual, se produce inmediatamente una nueva necesidad. Se genera un consumo sostenido y progresivo de estos nuevos productos. Para ello el sistema utiliza estrategias que van desde la promoción (propaganda), hasta la publicidad, intentando seducir al potencial cliente, creando la necesidad de poseerán determinado bien, que en la mayoría de los casos no cumple una utilidad determinada. Las estrategias están destinadas a: romper la paridad de productos tanto competitivos como sustitutos o implantar productos nuevos que incluyen su posterior afianzamiento en los mercados.

La cultura se modifica con la utilización de los elementos tecnológicos, el hombre se transforma constantemente, ya que la tecnologización reconfigura sus parámetros de: Tiempo, Espacio, creando la necesidad de una adaptación eficaz y sostenida.

Las nuevas tecnologías han multiplicado la posibilidad de búsqueda y procesamiento de la información a través de la incorporación masiva de los dispositivos interactivos y multimediales. Estos entornos ponen a disposición de alumnos y docentes un universo inagotable de datos modificando las variables de tiempo y espacio y por lo tanto interviniendo en la construcción de la subjetividad.

Para los alumnos pertenecientes a las nuevas generaciones, las NTICs son elementos instituidos, preexistentes a su nacimiento. Su presencia no les causa asombro ni altera sus hábitos, en cambio, para las generaciones de actuales profesores, alcanzarían el status de instituyente, requiriendo para su incorporación, un proceso de desconfiguración y reconfiguración de las variables de tiempo y espacio. Este procesamiento interviene directamente en la construcción de la subjetividad desde los significantes como desde los significados culturalmente diseñados.

Sostenemos que sólo es posible la existencia del hombre, con otro y con otros. La sociedad se encuentra en continuo proceso de construcción, reconstrucción y reconstrucción, sus miembros deben adaptarse incorporando como propios y habituales, las nuevas tecnologías que surgen como respuesta a las necesidades de un proceso natural de crecimiento en un contexto económicamente dirigido.

Las instituciones dominantes son estructuras abstractas y se significan en organizaciones como: la familia, la escuela, las religiones, las empresas (3). Las mismas son atravesadas por la cultura circundante, reconfigurándose en nuevas formas de organizaciones sociales

Estos dinámicos y vertiginosos avances en materia de comunicación, impulsado por las Nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación, ocasionan también cambios en la construcción de identidad. Sin embargo estos rápidos cambios, no han modificado significativamente la estructura biológica del hombre, el mismo conserva zonas intactas de su cerebro primitivo, que son responsables de sus emociones y sus pasiones. "El afecto" es una de sus manifestaciones arcaicas, que lo acompaña a lo largo de los todos sus periodos históricos, que se registran desde la existencia de comunidades primitivas, hasta el presente inmediato, y desde el nacimiento hasta su muerte.

Estudios de laboratorio confirman que las personas que reciben afecto en forma continua y sostenida, generan cantidades importantes del neurotransmisor

Denominado acetilcolina, que cumple la función de acelerar las comunicaciones neuronales entre distintas zonas especializadas del encéfalo, aumentando la velocidad en la resolución de problemas y por consiguiente su inteligencia. Las personas realizan continuos esfuerzos para lograr un equilibrio entre las nuevas experiencias y el temor al fracaso, a no ser reconocidos por los otros. Aprender es un desequilibrio que se genera en un individuo, cuando el mismo decide cambiar una situación inicial de desconocimiento por una oportunidad de explorar y dominar lo nuevo. Esta decisión tiene dos salidas: huye de esta oportunidad y queda equilibrado sin adquirir el nuevo conocimiento o ataca lo desconocido, explorándolo, aprendiéndolo. Cualquiera de esas decisiones produce una requilibraci3n... (4)

(3) (Castro, G; 1997)

(4) (Garcia,E, 2008)

El afecto es una sensaci3n instintiva que remite a improntas de satisfacci3n, protecci3n y seguridad, imprescindibles para afrontar las nuevas situaciones desconocidas que en principio se vivencian con temor y duda. Los avances tecnol3gicos tomados como elementos instituyentes, exponen a las personas a nuevos y constantes desaf3os, que provocan la activaci3n de mecanismos de defensa inconscientes destinados a protegerlos de lo desconocido, ya que ello desequilibra su seguridad.

Desde la aparici3n del hombre hasta la actualidad, el tiempo y el espacio, componen las dos variables inmanentes que posibilitan su configuraci3n. El ser humano necesita verificar constantemente su posici3n f3sica, respecto de otras personas u objetos circundantes. Tambi3n necesita reubicarse en el tiempo a cada instante, para conocer su posici3n anterior, la actual y la futura.

Vivimos en cuatro dimensiones: ancho, alto, largo y tiempo, las mismas determinan nuestra posici3n relativa respecto al universo.

Desde la antigüedad el hombre intento definir el tiempo. "Qué es el tiempo? ¿Quién podrá explicarlo fácil y brevemente? ¿Quién podrá comprenderlo con el pensamiento para poder luego hablar de él? No obstante, ¿qué cosa más familiar y conocida que el tiempo mencionamos en nuestras conversaciones? Y en

hablando de él sabemos de qué se trata, como lo sabemos cuando lo oímos mencionar a otro. ¿Qué es, pues, el tiempo? Si nadie me lo pregunta lo sé, mas si quiero explicárselo a quien me lo pregunta, no lo sé. Lo que sí digo sin vacilar es que sé que si nada pasase no habría pretérito; y si nada adviniere no habría tiempo futuro; y si nada existiese no habría tiempo presente. Pero aquellos dos tiempos, pretérito y futuro, ¿cómo pueden ser, si el pasado ya no es y el futuro todavía no es? Cuanto al presente, si siempre fuere tal y no pasase a ser pasado, ya no sería tiempo sino eternidad. Si es necesario entonces que para ser tiempo, pase el presente a ser pretérito, ¿cómo decimos que existe este presente, si su causa o razón de ser reside en dejar de ser, de modo tal que no podemos decir con verdad que existe el tiempo sino cuando tiende al no ser?" (5)

El tiempo es como el agua de un río, el pasado es el agua que "ya paso frente a nosotros y corre hacia abajo, el futuro es el agua que aun no ha pasado, lo difícil de explicar es el presente, el presente es un instante en que el agua se encuentra frente a nosotros, para inmediatamente convertirse en la que ya paso. La naturaleza marca periodos que se relacionan con la puesta y la salida del sol, la oscuridad y la luz. La repetición regular de estos periodos temporales, imprimió en el hombre, una de impronta biológica o reloj interno, que determina sus costumbres, despertarse con la luz y acostarse con la sombra, fue durante largos periodos de su historia, un comportamiento automático, habitual y natural.

Todos los organismos vivos poseen ritmos internos, relacionados con el día y la noche, con ciclos de temperatura y luz, proveniente de la emisión de los rayos ultravioletas del sol. A estos ciclos se los conoce como ritmos circadianos y poseen las siguientes características: Se transmiten de generación en generación; En condiciones normales los mismos se presentan en lapsos de aproximadamente 24 horas; La variación de estos espacios, se modifica solo ligeramente con las variaciones de temperatura y luz.

Los griegos, observaron y estudiaron este fenómeno. Aristóteles y Galeno escribieron acerca de las patologías relacionadas con el sueño y la vigilia.

En el año 1890 se realizaron los primeros experimentos científicos con personas que trabajaban en turnos rotativos o nocturnos y se observaron las patologías que derivaban de la alteración de los ritmos circadianos o naturales.(6)

El ritmo circadiano se habría originado en células primitivas, con el objeto de proteger la duplicación del ADN de la alta radiación ultravioleta que se produce

Durante las horas diurnas. Los ciclos se relacionan con la actividad cerebral normal, interviniendo en la memoria y la razón.

En los mamíferos el reloj interno, se ubica en el núcleo supraquiasmático, que es un grupo de células neuronales, del hipotálamo medio. El cultivo in Vitro de estas células cerebrales mantiene el ritmo aun en ausencia de señales exógenas, con lo que se comprueba que el sistema nervioso confronta el reloj biológico interno en cada instante de su existencia.

La melatonina es una hormona encontrada en todos los organismos vivientes, en concentraciones que varían de acuerdo al ciclo diurno/nocturno. Participa en una gran variedad de procesos celulares, neuroendocrinos y neurofisiológicos.

Una de las características más sobresalientes respecto a la biosíntesis pineal de melatonina es su variabilidad a lo largo del ciclo de 24 horas, y su respuesta precisa a cambios en la iluminación ambiental. Por ello, la melatonina se

(5) (San Agustín, Confesiones, LXI c XIV)

(6) (Golombeck, D.A 1998)

considera una neurohormona que estimula el sueño, con función pertinente en la fisiología circadiana.

La alteración de este sistema endógeno, trae indefectiblemente desordenes cardiovasculares, psiquiátricos y psicológicos de variados tipos y grados.

La filosofía relaciona al **tiempo** con: "Lo lleno" y "Lo vacío" haciendo una analogía entre el espacio y la materia. El **espacio** era explicado por Aristóteles como un campo en donde se particularizaban los hechos y las cosas.

En la actualidad, grupos de. Psicólogos, sociólogos y ecologistas, le otorgan gran importancia al espacio vital, entendiéndolo como el lugar donde se desarrollan actividades sociales y comunitarias.

Las distintas especies animales, mantienen una distancia óptima entre sus integrantes. La separación entre personas que habitan zonas rurales es mayor a la que mantienen las personas de las zonas urbanas. La violación de esta distancia produce en los individuos una serie de cambios tendientes a poner en marcha los mecanismos de "ataque o fuga" mecanismos primitivos que le permiten activar un alerta temprana ante una situación nueva o desconocida, consecuentemente, las glándulas suprarrenales, producen grandes cantidades de adrenalina, sustancia neurotransmisora que provoca cambios fisiológicos tales

como: La aceleración de la circulación sanguínea, un aumento de la presión arterial, acompañado por la dilatación de los bronquios. etc.

En la actualidad conviven los conceptos de: realidad y la realidad virtual, entendiendo a la segunda como una nueva oportunidad de entender el espacio y el tiempo. El espacio virtual, ya no es el espacio físico o antropológico que compartimos habitualmente en la realidad cotidiana, no obedece a las tres dimensiones de longitud sujeta a parámetros por nosotros utilizados desde nuestra infancia, es el lugar del no lugar, ***ni mejor ni peor, pero fundamentalmente distinto y nuevo.***

El tiempo virtual también difiere del tiempo real, podemos comunicarnos simultáneamente con personas que habitan en tiempo real distintos continentes claro que no todos los que nos comuniquemos estaremos respetando nuestros relojes internos, dado la diferencia de usos horarios.

La realidad indica que los cambios sucederán y seguramente en forma cada vez mas vertiginosa. La salud de los individuos que integramos la humanidad, dependerá de las estrategias protección e higiene que permitan una adaptación sana y creativa de los personas a la cultura de la comunicación.

“ Sostenemos que es de suma urgencia la generación de espacios sociales en los cuales los sujetos encontremos ámbitos alternativos de contención, en los cuales la angustia y el desvanecimiento vayan tomando forma y puedan ser enunciados / denunciados de modo tal que pueda existir una reestructuración y reacomodación de sus defensas ante el obstáculo que se le presentara. De otra manera nos sostenemos como un colectivo social a un estado de alerta permanente que genera altísimos niveles de stress psicoemocional y que deriva en las más diversas patologías que se construyen en el lenguaje de los síntomas.
(7)

La invitación es reflexionar acerca del lugar que ocupa el afecto en la cibercultura, considerándolo indispensable para el aprendizaje escolar y social, examinando el modo en que se reconfiguran en el este nuevo escenario, estas sensaciones arcaicas que nos califican como seres sociales.

Antes del desarrollo del lenguaje, los homínido vivían en la inmediatez, no poseían capacidad de evocación, solo obedecían a las necesidades de satisfacción.

Cuando intentamos definir "el afecto", recurrimos a una reedición de la primer sensación de afecto experimentada. Cada vez que nos emocionamos hacemos referencia a una situación primitiva, anterior a nuestro lenguaje. Surge una

pregunta: Como podemos recordar algo que sucedió antes de la adquisición del lenguaje la respuesta es la siguiente, lo hacemos utilizando un circuito paralelo a la memoria lógica conceptual, el circuito de la memoria emocional.

La actual cultura prioriza la imagen sobre el concepto. La palabra solo es entendida por las personas que comparten determinada lengua, la imagen es entendida por cualquiera de ellas que la visualice. La palabra es complicada, lógica, la imagen es simple representación visual.

"La sugestión y la seducción de la imagen prevalecen, buscando respuestas emocionales y no conscientes del espectador". (8)

(7) (Esnaola, G 2006)

(8) (Gubert, G 1997)

Las nuevas formas de comunicación mediadas por tecnologías, posibilita que las personas atraviesen el espacio virtual interpersonal de los otros, sin que los mismos activen sus mecanismos de defensa, generando confianza, y la sensación de seguridad.

Si hacemos una analogía entre el afecto y las comunicaciones mediadas por tecnologías, observaremos que en ambas se generan las mismas sensaciones de seguridad y confianza indispensables para crecer y aprender sanamente.

La propuesta se orienta a investigar el lugar que ocupa el afecto en la cibercultura, este nuevo escenario virtual, donde el tiempo y el espacio se encuentran alterados respecto de la configuración natural del hombre, y cual es el efecto de las innovaciones educativas mediadas por artefactos tecnológicos en los aprendizajes escolares y sociales.

En la actualidad la velocidad vertiginosa con que se modifican los parámetros instituidos crean un desequilibrio vertiginoso que no permite en todos los casos una adaptación adecuada a las situaciones. Esta circunstancia, genera **nuevas**

formas de malestares culturales, que se manifiestan en recientes formas de patologías individuales y sociales: Nuevas fobias, Déficit atencional, disfunciones en la conducta, hiperactividad, anorexia, bulimia, nuevas y variadas adicciones, síndrome de conductas violentas, etc.

En todos los estadios del desarrollo de la humanidad existieron estas patologías, en forma muy poco frecuente, lo inédito es el gran número de casos que se observan y el grado profundo de disfunción.

La escuela no es la única responsable ni causante de estas disfunciones, pero es un lugar importante de registro y denuncia de estas situaciones, además también es un ámbito desde donde deben proponerse cambios eficaces, eficientes y efectivos que tiendan en el corto, mediano y largo plazo a lograr formar personas capaces de realizar lecturas críticas de la realidad, en forma autónoma que les permitan resolver problemas y efectuar cambios en una sociedad cada vez mas injustamente diversa económica y socialmente.

"La sociedad necesita personas que se hagan cargo de los ancianos y que sepan cómo ser compasivos y honestos. La sociedad necesita gente que trabaje en los hospitales. La sociedad necesita todo tipo de habilidades que no son sólo cognitivas, son emocionales, son afectivas. No podemos montar la sociedad sobre datos"...Alvin Toffler

El sorprendente avance de la tecnología y las demandas de los públicos, hacen posible que las economías no caigan en una debacle cíclica, propia de un sistema en el que la saturación de los mercados reacciona en forma adversa ocasionando quiebres devastadores.

Los jóvenes utilizan en forma simultánea, numerosos artefactos tecnológicos que les facilitan la comunicación y le brindan satisfacciones inmediatas.

Algunos autores denominan a usuarios de múltiples elementos tecnológicos como "Gadgets", haciendo alusión a un detective de caricaturas que posee una inmensa cantidad de adminículos que le permiten extender sus posibilidades convirtiéndolo en súper hombre.

El término gadget también se ha dado a una nueva categoría de mini aplicaciones, diseñadas para proveer de información o mejorar una aplicación o servicios de un ordenador o computadora, o bien cualquier tipo de interacción a través de Internet, por ejemplo una extensión de alguna aplicación de negocios, que nos provea información en tiempo real del estatus del negocio. Algunos ejemplos: Teléfono celular, Walkman, MP4, Calculadora, PDA, Note book, algunas

personas que se encuentran en libertad condicional, se encuentran monitoreados por sistemas satelitales que lo ubican en el tiempo y espacio real en forma constante esto ultimo es producto del desarrollo de la tecnología espacial y satelital.

Lo particular de este tiempo, es la globalización de las conductas, consecuencia de la potente información que los medios tecnológicos, principalmente la televisión, el cine y la red de redes (Internet). Ponen a disposición de los usuarios. Marshall McLuhan se refiere a la `Aldea Global`, haciendo referencia a la idea de que debido a la velocidad de las comunicaciones, todas las personas se comunican en forma simultanea de la misma forma que se comunicaban los miembros de la aldea tribal.

La cultura según lo antes dicho, condiciona y dirige las conductas de las personas, si hacemos referencia a una cultura globalizada que excede los límites geográficos de los países, modificando las tradiciones y acelerando un proceso de cambio que no siempre es totalmente asimilado por todas las personas o grupos que cohabitan espacios reales, debido a que las condiciones culturales instituidas, no corresponden con las imposiciones forzadas por los medios.

De la misma forma que el hombre no puede existir como un ser aislado, la humanidad no detendrá su evolutivo proceso tecnológico, por lo tanto deberemos trabajar desde todos los ámbitos adaptando los cambios a las personas para evitar situaciones capaces de interferir en un sano desarrollo de los individuos y la sociedad.

Hipótesis: *`La Educación actual, debe acomodarse a los cambios culturales producidos por la cibercultura para lograr procesos educativos exitosos`.*

Sub. Hipótesis: *`Seducir a los estudiantes hacia la formación de una actitud crítica frente a la información y el conocimiento, incorporaría posturas de juicio y reflexión permanentes`.*

Variables operacionales:

Cibercultura: Cultura globalizada, producida por los cambios tecnológicos, Su denominación, hace referencia especialmente a la aparición del espacio Virtual creado por las computadoras y los medios de comunicación masiva.

Acomodación: Proceso de adaptación que se produce luego de una etapa de cambios y desequilibrios.

Éxito: El logro de las expectativas en los tiempos y formas planeadas.

Diagnostico:

En el ámbito de la educación se observan cambios importantes que dificultan el normal proceso de aprendizaje, se observa principalmente abulia en los niveles medios del sistema educativo, los preadolescentes y adolescentes, se muestran poco curiosos a la hora de escuchar las consignas educativas que los programas exigen, Los profesores y pedagogos manifiestan las dificultad que existe para

lograr un nivel de motivación adecuado que permita un proceso de aprendizaje exitoso.

Gran parte de esta disfunción se debe a que el sistema educativo actual corresponde a una cultura moderna y los adolescentes pertenecen a una cultura postmoderna, propiamente a una cibercultura, una cultura de la imagen, una cultura digital, ellos manejan en forma habitual artefactos tecnológicos que les proporcionan múltiples estímulos simultáneos, de gran velocidad de resolución que producen vértigo y emoción. La sensación de los alumnos es que las clases transcurren a una velocidad muy lenta, que ofrecen pocas instancias atractivas para que su atención se focalice en ella, las mismas se desenvuelven dentro de una estructura lógica, propia del uso de la palabra: libros, apuntes, clases magistrales etc. Los jóvenes se manejan corrientemente con imágenes, que apelan específicamente a la emoción.

Las causas del `fracaso escolar`, (fracaso del sistema educativo, compuesto por escuela, profesores, alumnos y padres), son múltiples y variadas, la mayoría de los alumnos duermen un promedio de entre 4 a 6 horas diarias, según estudio realizado por la UBA en Junio de 2008, las razones que producen esta situación, se deben principalmente que los mismos permanecen gran cantidad de tiempo mirando televisión hasta altas horas de la noche, comunicándose a través de Internet o utilizando la computadora para distintos usos.

La Lic. Beatriz Sarlo, denomino a estos niños Búhos, comparándolo con el ave que permanece con los ojos abiertos sin prestar aparente atención al medio que lo rodea.

Como comentamos anteriormente, las anomalías en los ciclos del sueño, dificulta el procesamiento de la información y trae como consecuencia deficiencias en la focalización de la atención, causa ansiedad, transformando su conducta en disfuncional, dado que generalmente se contrarresta la el sueño con kinesias. La memoria se ve notablemente afectada y disminuida a causa de no cumplirse completamente los ciclos naturales del dormir, durante los cuales se produce la fijación de los conocimientos adquiridos durante la vigilia.

Los medios masivos de comunicación cumplen con las condiciones de informar, divertir y educar al público, presentan y exhiben los productos que luego generalmente se transforman en modelos culturales adoptados por la gran mayoría de los usuarios del medio. La estética corporal que muestran los actores, vedettes, bailarinas y todo el resto de los personajes que componen los elencos

mediáticos, son modelos que los jóvenes pretenden imitar para lograr ser exitoso en los distintos ámbitos de su desenvolvimiento, muestran cuerpos esbeltos, musculosos, extremadamente modificados con cirugías y exagerados ejercicios físicos, no es la imagen de un cuerpo naturalmente y sano, es la imagen de un cuerpo culturalmente deseado, admirado, envidiado. Un cuerpo referente, un cuerpo ideal. La patología manifiesta es la bulimia y la anorexia

El concepto de imagen corporal, se construye a partir de la imagen aceptada Socialmente. La disonancia que existe entre la imagen real del adolescente y la imagen ideal que los medios construyen e imponen producen disfunciones psicológicas y tensiones internas que pujan por equilibrarse con la realidad. Se manifiestan en forma de depresión, angustia, falta de aceptación y baja autoestima.

El aburrimiento y la falta de interés que manifiestan los alumnos por el conocimiento que se propone desde la escuela, trae como resultado un importante aumento en los índices de repitencia y abandono como así también bajos niveles de comprensión.

La globalización de la información contribuye más aun a la uniformidad de los mensajes, las referencias los gustos y las conclusiones. Cada día somos menos conscientes de nuestras decisiones, los medios nos invitan, nos tientan, nos seducen a consumir pasivamente los mensajes y nos inducen a tomar decisiones que parecieran ser producto de conclusiones lógicas elaboradas conscientemente por cada uno de nosotros.

Las falacias son las tácticas más utilizadas en los medios de comunicación, la deducción no responde a una elaboración lógica, como sería el caso de enumerar las virtudes del producto en cuanto a la mejora que provocaría en la calidad de vida, o a las bondades de su calidad, rendimiento económico, etc. La estrategia se dirige a producir en el potencial consumidor, reacciones emocionales como: envidia, placer, aceptación, etc.

Las grandes cadenas de noticias emiten informaciones en forma simultáneas en varias partes del mundo, estas son replicadas en forma continua, multiplicando la sensación de magnitud del hecho, que generalmente es mostrado con una determinada tendencia, formando opiniones generalizadas en los espectadores. Existen equipos de periodistas, sociólogos y psicólogos que opinan, analizan los

hechos y finalizan con una conclusión. Entendemos el concepto de información como un conjunto de datos organizados que conforman un determinado mensaje acerca de un hecho o situación. Esto nos proporciona el conocimiento necesario para, poder opinar acerca de un determinado acontecer, tomar partido, concluir, rebatir, defender, sostener una opinión libre y autónoma.

El exceso de información, la tendencia y la opinión de otros adherida a una noticia, nos escinden de la posibilidad de pensar y desarrollar una visión crítica de la realidad, nos convierte en esclavos de la opinión de terceros.

Es común que el público relacione la verdad, con la cantidad de veces que escucha una conclusión. `Si todos lo dicen es verdad`.

La sensación es más importante que la deducción.

"Es más difícil asesinar a un fantasma que una realidad"(9), eso puede aplicarse a los medios, ya que manejan realidades virtuales que no son fácilmente detectables. La dificultad estriba en descifrar aquellos mensajes mediáticos que vinculan la belleza con la aceptación social, el prestigio y el éxito con el uso

(9) Virginia Woolf

De un determinado producto.

El espacio público es aquel que se forma por la opinión pública, en Grecia existía el espacio de formación y expresión que contribuía a formación de la opinión pública. También en otras ciudades del mundo existían costumbres similares. En la actualidad podríamos decir que esos espacios físicos reales de reflexión, son un privilegio de comunidades de intelectuales o solo se desarrollan en pequeñas aldeas para el logro de mejoras o simplemente para el desarrollo de ideas.

Los medios de comunicación en estas condiciones han tomado el espacio vacante de reflexión y debate y lo han convertido en un ámbito unidireccional de súper información.

La formación de la opinión pública es casi exclusiva de los medios y el ámbito de desarrollo es virtual. Las opiniones se encuentran monopolizadas y se observan posiciones particularizadas. La formación se ha convertido en imposición y la opinión de los públicos en opinión de los medios.

“El panorama se vuelve más complicado con la aparición de las llamadas encuestas «de opinión». Las encuestas pretenden ofrecer

una fotografía de la opinión, pero sabemos que las respuestas a los encuestadores dependen a menudo de cómo estén formuladas las preguntas, los contextos elegidos, la intencionalidad de las preguntas etc. La televisión es cada día más charlatana, pone a hablar a testigos u organiza «grupos seleccionados» de individuos que supuestamente expresan la diversidad de la opinión pública, sin ninguna garantía de representatividad estadística. Las nuevas técnicas de comunicación, fundamentalmente a través de Internet, constituyen un extraordinario canal de intercambios de todo tipo, pero no están abiertos a todos, pueden ser confiscados por grupos organizados y se prestan a manipulaciones (10).

Como educar en una cultura del espectáculo?, ` Una de las mayores contradicciones del sistema educativo actual radica en el hecho de que los alumnos salen de la escuela sin ninguna preparación para realizar de manera reflexiva y crítica aquella actividad a la que más horas dedican ` (11).

(10) Marc Augé

(11) Joan Ferrés

Que cosas deberán motivar al educador en los tiempos actuales para adecuar las estrategias a las necesidades del momento, que a su vez se transforman en prioridades de los países y regiones, el problema no es menor, formar personas que puedan desempeñarse profesionalmente y socialmente a una sociedad cambiante. La formación deberá ser lo suficientemente flexible, para permitir a la vez un desenvolvimiento eficaz a corto plazo y una posibilidad de rápida adaptación a mediano plazo.

El ser humano ha cambiado fundamentalmente y rápidamente debido al atravesamiento de la cultura, pero no ha modificado esencialmente su estructura biológica, sus percepciones siguen siendo producto de la combinación de sus sentidos y de su atención, su cerebro primitivo permanece inalterable, sigue siendo quien lo orienta hacia las decisiones mas importantes como son la activación mecánica de: Reproducción, alimentación, defensa (ataque o fuga). También su cerebro secundario se encuentra a disposición de las

resoluciones lógicas, que complementan su conclusión, igual que hace cientos y miles de años.

Nuestros alumnos han crecido en la cultura del espectáculo, los artefactos tecnológicos se encontraban instituidos en su entorno antes de su nacimiento. Estos niños y adolescentes que aprueban asignaturas con mucha dificultad en la escuela, son capaces de enseñarnos el uso de los elementos tecnológicos con una precisión y seguridad que nos sorprenden, habitualmente se muestran molestos cuando los mayores les preguntamos como se activa un elemento o como se resuelve una determinada falla del sistema. Se revierte la historia de que exclusivamente los padres y mayores, enseñábamos a nuestros hijos o a nuestros alumnos.

Podríamos expresar cualquier tipo de quejas de estas nuevas generaciones, haciendo referencia al comportamiento, a su forma de expresarse, etc. pero estamos seguros que poseen suficiente inteligencia para superar las expectativas planteadas por la escuela.

Entonces, donde esta el problema? , son inteligentes, los educadores somos claros en la explicación de los contenidos, donde se encuentra la solución de esto que se plantea como un problema urgente a resolver? Como aprendieron a utilizar los sistemas y elementos? Como entienden los juegos sin conocer las reglas?.

“El educador que pretenda ser eficaz en este marco social ha de ser capaz de repensar la cultura. Y sólo podrá hacerlo desde una doble capacidad, de seducción y de conciliación: seducción liberadora frente a seducción adormecedora, y conciliación entre emoción y razón, precepto y concepto, relato y sentido, placer y esfuerzo igualdad, respeto a la diversidad, justicia, responsabilidad y bien común. (13)

Estos son algunos de los objetivos que debemos lograr como educadores, sabemos que utilizando las herramientas y estrategias tradicionales, no estamos siendo exitosos en el logro de los citados objetivos.

La Seducción liberadoras, es una postura que modificaría la anterior postura Motivadora. Seducir es crear un ámbito de curiosidad, es una invitación sutil y cautivadora. Motivar esta mas relacionado con

un discurso lógico que tiende a convencer a través de un argumento apropiado que muestra las conveniencias de una determinada elección.

Seducir provoca fascinación, mecanismo relacionado con la idealización, una fuerte energía que desplaza el pensamiento lógico para ser dirigida por la emoción, hacia un determinado foco atencional, es difícil dejar de atender al fenómeno fascinante.

En muchas ocasiones, los medios manipulan la información, con el objeto de desviar la opinión pública a favor de determinados intereses particulares de personas o grupos, en otras se crea la noticia o ponen en primer plano una parte de misma, restándole importancia a la connotación principal del suceso. Los usuarios pasivos son víctimas de una seducción adormecedora que los hace tomar partido por decisiones completamente condicionadas por grupos de medios monopolizados y unidireccionados.

La creación de una metainterpretación crítica de los mensajes de los medios, mejoraría la actual postura pasiva generalizada de los mensajes mediáticos, la

13) Joan Ferrés.

Creación de una postura crítica, tal vez no sea suficiente, ya que algunos de los mensajes emitidos, son subliminales, solo registrados por nuestro inconsciente, salteando el filtro de la razón y la lógica. Una vez que las personas realizan metainterpretaciones, siempre recurrirán a este ejercicio cuando deban llevar a cabo análisis deductivos.

La seducción de los medios en este caso, podrá ayudarnos a prestar atención al metamensaje. Desde la escuela podremos analizar las informaciones que se emiten en los medios, realizando una lectura grupal y colaborativa, podremos realizar análisis de las noticias e informaciones proyectando lo que sucederá en el futuro, podremos relacionar la información de actualidad con la historia.etc

Debemos aprovechar la cantidad de horas que los adolescentes pasan relacionándose con los medios, para modificar sus actuales posturas de indiferencia por visiones que tiendan al desarrollo de

valores de libertad, solidaridad, respeto a la diversidad, bien común, etc.

La incorporación de la moderna tecnología a la escuela es prioritaria e imprescindible, pero mal utilizada, la misma supliría la función de las actuales herramientas. La proyección de un video destinado al desarrollo de los contenidos de una asignatura si no es presentado de una forma adecuada, podría cumplir solamente con una función de esparcimiento, pero tal vez no cubra con las expectativas o aspectos didácticos pretendidos. Debemos explicar cual es el objetivo de la proyección, que relación guarda con la asignatura, realizar una breve descripción del tema a modo de introducción y recapitulación, mencionaremos los aspectos mas importantes a tener en cuenta durante la proyección (guía de observación), Los alumnos, deberán realizar un cierre que podrá tener una modalidad, verbal, escrita, personal, grupal o colaborativa, que nos permita interrelacionar el conocimiento visual/emocional, con el conceptual/racional.

Analogía de la fascinación de los medios y la historia del flautista de Hamelin
`La historia sobre el flautista de Hamelín aparece en crónicas y registros de la edad media. En la ciudad de Hamelín aparece un día un hombre misterioso vestido con ropas relucientes. Por cierta suma de dinero, promete liberar a la ciudad, de una plaga de miles de ratas que causaban muertes y estragos, utilizando una flauta mágica de plata. El hombre cumple su promesa, pero los concejales de la ciudad, se negaron a entregarle la suma de dinero acordada. El flautista, enojado y decepcionado, se retira de la ciudad. Pero luego vuelve, encanta a los niños de la aldea con su flauta mágica, llevándolos a la montaña y nunca más aparecieron. "Un total de ciento treinta niños nacidos en ese lugar Se fueron con un flautista a la montañas. Estas palabras están grabadas en un muro de la iglesia de Hamelín.

Fueron ciento treinta niños a los que el flautista encantó con su instrumento y se llevó consigo por la puerta municipal del Este. Los niños lo siguieron. Luego se perdió su rastro.

Las madres desesperadas buscaron a sus hijos por todas partes, andando de una ciudad a otra, pero en vano. Nadie más volvió a ver a aquellos niños`. Esta historia aparece también en la narración literaria de los hermanos Grimm. Del tema se apoderó asimismo el escritor y poeta checo Viktor Dyk.

Podríamos realizar una analogía entre el Flautista y la cibercultura, *“llego un día en forma misteriosa, con ropas y vestidos relucientes”*, monopolizando nuestra atención, *“utilizaba una flauta mágica de plata”* haciendo uso de muchos elementos que seducen y fascinan, *“promete liberar”* Produce la sensación de completad de necesidades, todas las respuestas parecen emanar de los medios *“vuelve, encanta a los niños de la aldea con su flauta mágica, llevándolos a la montaña y nunca mas aparecieron”*, Las personas cambiaron sus costumbres, usos y valores, transformándose en nuevas personas, *“Las madres desesperadas buscaron a sus hijos por todas partes, andando de una ciudad a otra, pero en vano. Nadie más volvió a ver a aquellos niños”*, Algunos adultos siguen buscando en vano a los niños de su infancia, realizando comparaciones entre las generaciones actuales y la generación a las que pertenecen ellos, pero nadie jamás volverá a ver a esos niños.

Propuesta de proyecto acción

Realizar una experiencia educativa, proyectando dos películas a dos grupos distintos de alumnos.

Un grupo será denominado `grupo control` al cual se le proyectaran los films de la forma convencional, Al segundo grupo se le proyectaran los films utilizando estrategias destinadas a crear un clima colaborativo de analisis y critica. Se medirán los resultados logrados después de modificar las variables y se realizara un informe final.

Se realizara una experiencia piloto utilizandando la dinámica de: Cine Debate` proyectando de dos films en dos grupos de alumnos que pertenecen a la misma institución y cursan el mismo ciclo.

Lugar: Escuela Instituto Presidente Sarmiento, argentina, Provincia de Buenos Aires)

Público: Alumnos de 2º año polimodal, Edades que oscilan entre 16 y 17 años.

Cantidad de Films proyectados: Dos

Títulos: `El hombre Bicentenario` .

`Blade Runner` .

Nombre del espacio curricular: `Cultura y Globalización` .

Intención: A) Registrar las asociaciones de las sensaciones afectivas que producen determinadas momentos de los films.

B) Observar si se producen modificaciones en la postura crítica de los alumnos, luego de participar de un grupo colaborativo de cine y debate.

Metodología utilizada: Al grupo control se le proyectaran dos films, se realizaran una serie de preguntas referidas a ciertas secuencias y situaciones del mismo y luego se le pedirá que busquen relaciones con el espacio curricular que cursan (Cultura y Globalización)

Al segundo grupo se le proyectaran los mismos films, implementando una estrategia destinada a desarrollar la lectura crítica en el grupo.

Descripción de la estrategia aplicada al segundo grupo:

Se realiza una introducción que relaciona el film a proyectar con los contenidos pedagógicos del espacio curricular, luego se presenta la película, Género, Personajes, Autores, Actores, Breve desarrollo de la temática.

Se pide que observen el film de una manera especial, más comprensiva, que presten atención a determinadas escenas previamente seleccionadas y mencionadas en un instructivo con el ánimo de realizar un posterior comentario al respecto.

También se los invita a escribir en una hoja los momentos que perciban más emocionantes, con la intención de saber cuál fue el foco atencional más importante durante la proyección y con qué fenómenos se relacionan o correlacionan.

Del mismo modo, se le pide al grupo que en la medida que se desarrolla la proyección, observen relaciones entre las sensaciones que reciben y la realidad actual.

Se aclara que las interpretaciones son libres y que las opiniones pueden ser variadas y/o contradictorias con respecto a otros compañeros, invitamos a aceptar con respeto las opiniones distintas.

Para ambos grupos: luego de las proyecciones se los invita a la interpretación de la película, desarrollo de las problemáticas observadas y a relacionar los contenidos de la temática con el espacio curricular.

Observaciones realizadas comparando el rendimiento de ambos grupos:

En ambos grupos las situaciones que causaron más emoción, se relacionaron con escenas de Muertes, Amor y Humor.

La cantidad de observaciones registradas por el segundo grupo, supero en cantidad al grupo control en un 40 por ciento.

Se observo que el segundo grupo supero en desarrollo y calidad interpretativa al grupo control.

Evolución del grupo como público analista: Se observo una mejora en la técnica de observación y posterior análisis colaborativo en ambos grupos.

En el análisis del primer film el grupo control experimento cierta dificultad al comenzar el debate, después alcanzaron cierto análisis colaborativo en la intervención de sus miembros.

El segundo grupo comenzó el debate en forma espontánea, las elaboraciones se realizaban en forma colaborativa y sinérgica (las visiones e interpretaciones de algún miembro, disparaban asociaciones en los demás), las relaciones entre las escenas del film y los contenidos de la asignatura, fueron mas consistentes y profundos referencia al grupo control.

Conclusión: La implementación de esta prueba piloto y el futuro desarrollo de la técnica, podría pensarse como una herramienta apropiada para utilizar en las escuelas, como estrategia de seducción y desarrollo del pensamiento crítico.

Bibliografía

Ferres, Joan (2000) `Educar en una Cultura del espectáculo` editorial Paidós. España.

Auge", Marc (1993) Los "no lugares". Espacios del anonimato. Editorial Gedisa. España. Primera edición.

Bauman, Zygmunt (1999) La globalización. Consecuencias humanas. Fondo de Cultura Económica. Brasil. Primera Edición en español.

Castels, Manuel (1998) La era de la información: Vol.2: El poder de la identidad. Alianza Editorial. Madrid

Castro, Graciela (2002) TIC y vida cotidiana. Informática y telecomunicación en la Universidad. El caso de la FICES-UNSL. (Tesis de maestría) Universidad Nacional de San Luís.

Esnaola Graciela Alicia (2007) Claves Culturales para la construcción del conocimiento, Ed Alfagrama. Bs As.

García Eduardo Ernesto (2008) El afecto en la Cibercultura, completad y no complementaridad (prevención del fracaso escolar) Quadern Digitalis Nº 52.

Giddens, Anthony (1995) La modernidad e identidad del yo. Ediciones Península. Barcelona Primera edición.

Golombek, D.; Ralph, M. Circadian responses to light: The calmodulin connection. Neuroscience Letters 192: 101-104, 1995.

Gubern, R. (1997): *Medios icónicos de masas*. Madrid: Información e Historia. San Agustín, Confesiones, LXI c XIV.

TURKLE, Sherry (1997) La vida en la pantalla. Ediciones Paidós. España. Primera edición.)

Garner,D.F.y P. Garfinkel (1980) Sociocultural factors in the development of anorexia nervosa. Psychological Medicina,10,647-656