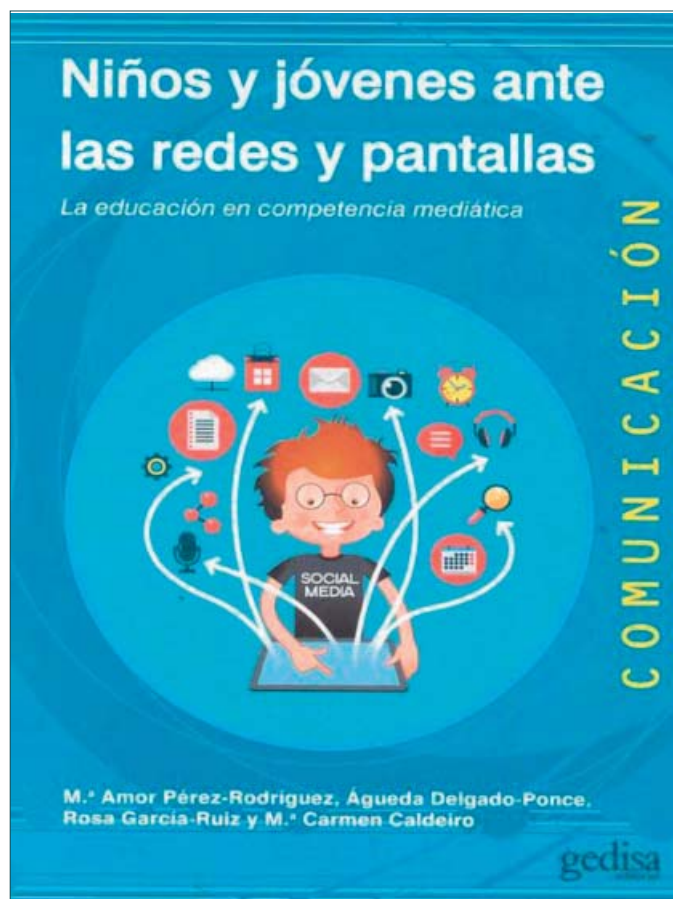


**Rosario Medina Salguero**

Universidad de Huelva
rosario.medina@dedu.uhu.es



Niños y jóvenes ante las redes y pantallas. La educación en competencia mediática.

Pérez-Rodríguez, M^a. A., Delgado-Ponce, A., García-Ruiz, R. y Caldeiro, M^a. C. 2015. Barcelona: Gedisa. 162 páginas
ISBN: 978-84-16572-08-3

Este «manual» surge del Proyecto de I+D+i «La competencia en comunicación audiovisual en un entorno digital. Diagnóstico de necesidades de tres ámbitos sociales: enseñanza universitaria, enseñanza obligatoria y profesionales de la comunicación», que nos ofrece un repositorio de uso práctico con enlaces a materiales audiovisuales y multimedia relacionados con la Educación Mediática recomendado por 1000 expertos y profesionales.

Nos adentra en el mundo de la competencia mediática, factor principal para lograr una sociedad más democrática, donde las TIC son cada día más asequibles tanto en casa como en el trabajo. Da una visión sobre el fenómeno de Internet y las redes sociales y su influencia en los niños y jóvenes de hoy en día. Orienta sobre la reflexión de las nuevas formas de comunicación que existen y sobre su formación y sus interacciones con los medios, y la implicación de la comunidad educativa en todo esto. Los hábitos y comportamientos de los jóvenes en los últimos años se han transformado en función al progreso mediático y tecnológico, algo que profundizan los autores, donde el acceso a nuevas fuentes de información, el consumo, las interconexiones con contenidos inseguros, etc. hacen prioritario que los currículos establecieran dentro de sus competencias básicas destrezas para el tratamiento de la información y la competencia digital.

Este libro nos sumerge en las nuevas formas de comunicarse, tanto en los móviles (con la revolución del Smartphone), Internet y la llegada de la Web 2.0, los videojuegos y su poder de interacción (aparecen los juegos con fines educativos, El Proyecto Kokori) y la TV interactiva como reinención de la TV tradicional. El siguiente apartado profundiza sobre los jóvenes, los niños y las pantallas, donde existe un ecosistema mediático actual por el cual los dispositivos se relacionan entre sí, interactúan con las diferentes pantallas, dotando a las personas de movilidad y autonomía frente a los contenidos. Nos diferencia los términos de nativos y residentes digitales, y habla sobre la alfabetización como una realidad imprescindible en los medios de comunicación, que favorezca una transversalidad y asignaturas específicas. El tercer bloque se enfoca en el desarrollo de la competencia mediática, su conceptualización, su presencia en el currículum actual, las dimensiones de la alfabetización mediática, y su integración en el ámbito educativo, tanto en la LOE como en la LOMCE.

Por último, nos habla de la educación en competencia mediática, distintas recomendaciones y declaraciones que abogan por una formación más específica dirigida a jóvenes y niños para un uso responsable y crítico, dan unos antecedentes sobre la investigación en competencia mediática, su grado en la enseñanza obligatoria (tanto en niños, jóvenes, como en el profesorado y en las familias) y unas propuestas para desarrollarla (una serie de misionetas y otros recursos).

En definitiva, un manual imprescindible para quienes, interesados en profundizar en la temática de la competencia mediática y sus relaciones con la educación, así como de uso principal para la búsqueda de terminología específica en cuanto a alfabetización, competencia, comunicación, TIC y lenguaje digital se refieren.



Redacción Aularia

Grupo Comunicar
info@aularia.org

Pixel Theory: La Caja de Pandora

2013

España

Guión y dirección. Daniel Hernández Torrado

Un multipremiado cortometraje de ciencia ficción, que ya está en internet tras su paso por festivales de todo el mundo.

<https://vimeo.com/153746872>

«Pixel Theory: La Caja de Pandora» es un proyecto español financiado por *crowdfunding*, que con tan sólo tres mil euros de presupuesto ha sorprendido en festivales de todo el mundo. Recientemente se ha alzado con el premio a Mejor Cortometraje de Ciencia Ficción en Toronto, que se suma a los de Mejor Cortometraje de Lengua Extranjera en el Orlando Film Fest de Florida, Orquídea de Oro a Mejores Efectos Visuales en el Golden Orchid Film Festival y docenas de selecciones en destacados festivales internacionales como Sitges o Gijón.

En un mundo futurista y decadente donde el Programa ha terminado con la creatividad, la humanidad se ha refugiado en la realidad virtual para vivir sus sueños y aventuras mientras el mundo real se desmorona.

Un jugador profesional de la liga de *laserball* es descalificado durante la partida y obligado a desconectarse durante unas horas. Al volver al mundo real se reencuentra con su padre. El choque entre sus realidades reabrirá viejas heridas. «Cuando la misma vida no despierta el interés de los vivos, es señal de que el fin no puede andar lejos».

Su director Daniel Hernández Torrado presenta una historia basada en los videojuegos y el aislamiento provocado por las nuevas tecnologías que no deja a nadie indiferente. No sólo por su impresionante despliegue técnico, también por su crítica a una sociedad atrapada en las redes digitales. Una combinación de cine de acción y cine social que aborda el aislamiento y las brechas intergeneracionales desde una nueva perspectiva.

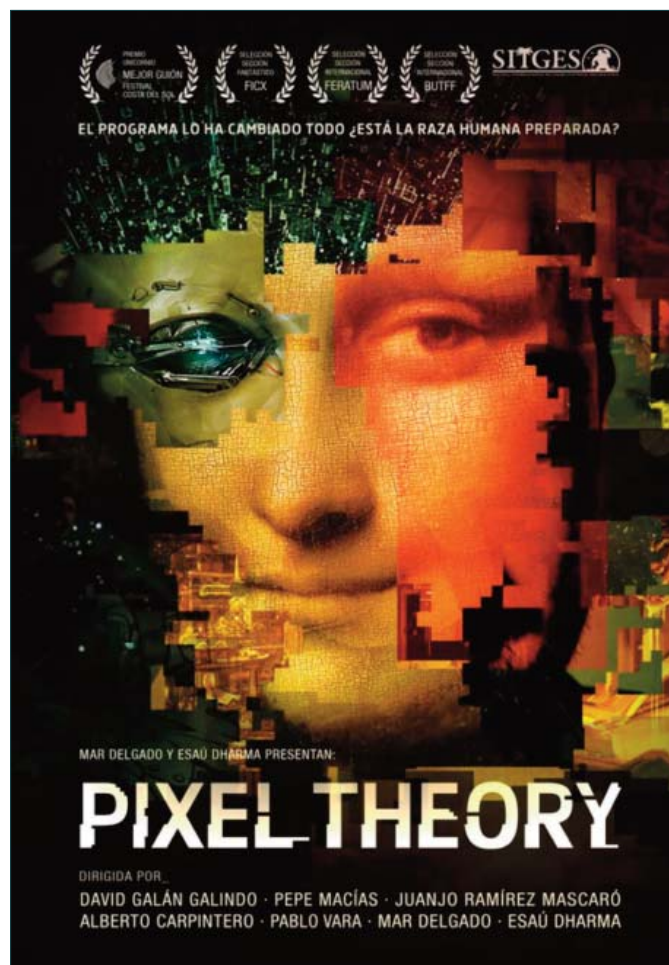
Reconocidas productoras se han interesado ya por la producción del largometraje, en fase de desarrollo, y cuyo proyecto ha logrado una mención especial en el festival de Sitges. Daniel Hernández ha adaptado el formato a libro, colocándose entre los títulos más vendidos de la plataforma Amazon en el primer mes de lanzamiento. Inaugurando así la nueva saga española de ciencia ficción y videojuegos «Virtual»

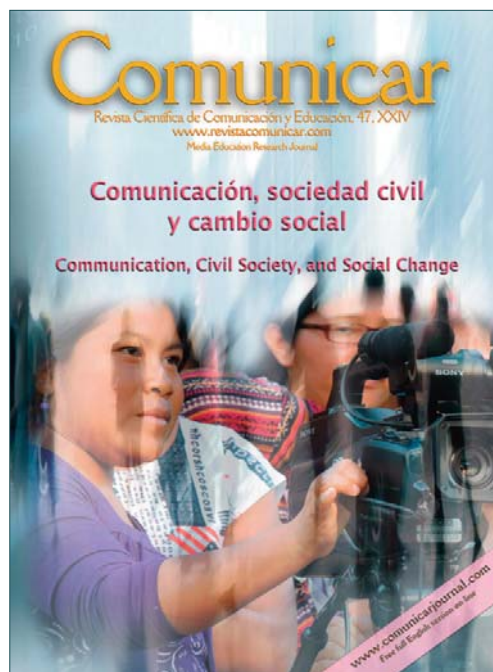
www.sagavirtual.com.

El cortometraje trata en clave de ciencia ficción sobre brechas generacionales en una era en la que miles de personas prefieren encerrarse en mundos virtuales y vivir victorias falsas por medio de avatares a sufrir penalidades en un mundo real que odian. Es decir: un reflejo nada encubierto de la época actual. Material con enjundia y una atmósfera logradamente opresiva con un crescendo final notable.

«Pixel Theory: La Caja de Pandora» resulta una combinación altamente creativa entre la acción y el gran drama. El director plantea algunas preguntas difíciles. ¿A dónde vamos como sociedad? ¿Con el tiempo se convertirá la fantasía virtual en lo cotidiano, y la realidad se considerará una pérdida de tiempo?

El cortometraje se presenta como la apertura de una saga en torno a la ciencia ficción y los videojuegos, y actualmente se está evaluando su conversión al formato cinematográfico.





Francisca M^o Rodríguez Vázquez

Univ. de Huelva/Grupo Comunicar
paki.rodriguez@dedu.uhu.es



Comunicación, sociedad civil y cambio social

Revista Comunicar, Vol. XXIV, n^o 47, 2^o trimestre, I abril 2016

En el segundo número de este año, la Revista Comunicar se detiene en reunir trabajos centrados en temas que dan respuesta o están muy presentes en la actualidad como son la eficacia cultural de los movimientos sociales vinculados a la justicia social, las emociones y la no-violencia, el impacto de las redes y las lógicas digitales en la comunicación civil, el papel de la imagen como agente de transformación social entre otros.

Estudios donde se hacen presentes las injusticias y las desigualdades que han forzado que la ciudadanía (tanto nacional como internacional) reivindique sus derechos mediante los movimientos sociales. Y donde, creemos que hay razones más que suficientes para hacer una comunicación más crítica y reflexiva, por encontrarnos en esta supuesta crisis.

Por tanto, partiendo de esta contextualización, el monográfico que aquí se reseña, aúna cuestiones que enlazan con la comunicación, la sociedad civil y el cambio social; concebidas éstas desde una perspectiva de empoderamiento y con el claro objetivo de examinar propuestas y dilemas comunicativas pacíficas que desde la sociedad ayuden a las buenas prácticas e innovaciones comunicativas pacíficas que transformen las injusticias y las desigualdades sociales.



Internet del futuro. Los desafíos de la interacción humana

Revista Comunicar, Vol. XXIV, n^o 46, 1^o trimestre, I enero 2016

Con este primer número del presente año, la revista Comunicar se plantea como objetivo poder promover y divulgar los estudios e investigaciones relacionados con las disciplinas académicas preocupadas e interesadas por la interacción que existe entre la comunicación del usuario (persona) y la máquina (ordenador). Disciplinas que no solo son las tecnológicas sino también educación, sociología, comunicación audiovisual, bellas artes o psicología cognitiva, entre otras.

Como bien sabemos, el binomio «persona/ordenador» se encuentra presente en cualquier dispositivo con soporte tecnológico y en cualquier software, creando un sistema interactivo donde no solo es juzgado por su capacidad de realizar operaciones sino también por poseer la capacidad de comunicarla adecuadamente a la persona usuaria.

Este número hace un recorrido en su dossier de monográficos de los estudios más recientes realizados pasando por la popularidad que ha despertado entre los usuarios de Twitter; la importancia que han adquirido el estudio de las redes sociales como espacios de interacción en el que las emociones son expresadas; la adaptación de los medios de comunicación tradiciones a los nuevos soportes digitales junto a su interfaz; entre otros temas de igual relevancia.

Aprender con los medios

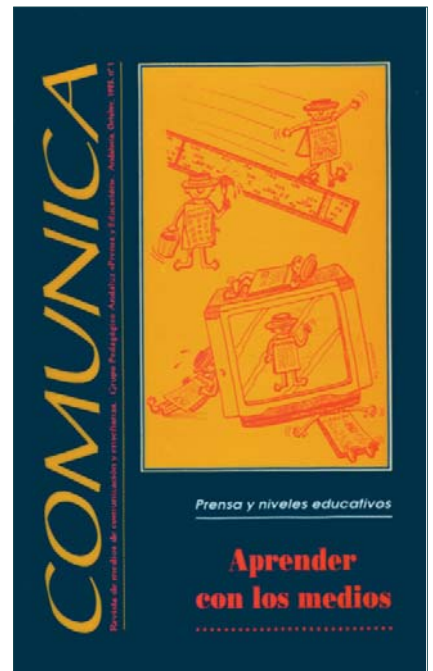
Revista Comunicar, Vol. I, nº 1, 2º semestre, 1 octubre 1993

Hace casi tres décadas nació la Revista Comunicar para recoger las inquietudes de profesores y periodistas de las ocho provincias de la Comunidad Andaluza. Fue creada como una asociación un lustro antes y se denominaron Grupo Pedagógico Andalúz «Prensa y Educación».

Sus funciones se centraron en la organización de actividades de dinamización de la comunidad educativa, especialmente las destinadas a la formación y actualización del profesorado en el uso plural e innovador de los medios de comunicación en el aula. Estas actividades se repartían en Congresos, simposios, seminarios, conferencias, jornadas, exposiciones, publicaciones, murales, certámenes, concursos, encuentros... aunando la vital importancia del profesorado como eje clave para la introducción de los medios en la actividad educativa dentro de las aulas pero también se plantearon el reto de conjugar las actividades de sensibilización social dirigidos a padres y madres.

En su primer número, la Revista Comunicar, recoge las investigaciones, propuestas, experiencias, informaciones, reseñas, ficheros prácticos, monografías... de todas aquellas personas que comparten esta misma inquietud por el apasionante mundo de los medios en las aulas.

Nace una revista educativa con carácter internivelar que va desde Educación Infantil, Primaria y Secundaria, hasta Universidad y Adultos. Con el objetivo principal de fomentar el intercambio de ideas, la reflexión compartida entre periodistas y docentes y el autoperfeccionamiento de los profesionales de la enseñanza en el ámbito de los medios de comunicación en la educación.



Comunicar en el aula

Revista Comunicar, Vol. I, nº 2, 1º semestre, 1 marzo 1994

En su segundo número donde la Revista Comunicar comienza a adquirir la importancia que tiene que para ser un buen docente no es suficiente con poseer grandes conocimientos sobre determinada materia sino que se requiere de la soltura en la aplicación de los recursos que podrán facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero sobre todo, podrá encontrar un estilo personal y eficaz para poder comunicarse con el alumnado.

Para conseguirlo será fundamental contar con el control y dominio tanto de la comunicación verbal como de la no verbal. Por ello, es sorprendente como el profesorado comienza a creer en la necesidad de enseñar en sus aulas con la ayuda de los medios audiovisuales y de la comunicación social.

Dando paso, de esta manera, a traspasar los umbrales de la escuela a la «revolución icónica y tecnológica» aunque de una manera muy lenta por las trabas de no dotar a los centros de las nuevas tecnologías.

En su contenido, el análisis se enfoca desde las diferentes áreas curriculares, partiendo de una propuesta generalizada y globalizada en Educación Infantil y Primaria e interdisciplinar para la Educación Secundaria, Bachillerato y Adultos. Esta propuesta tan general no puede contar con otra finalidad más genérica e introductoria para cada uno de los ámbitos analizados, los cuales pasarán a ser en un futuro reflexionados específicamente dentro de este proyecto compartido como dio comienzo Comunicar.

Quedando recogido en el resto de las secciones las experiencias, propuestas, reflexiones, investigaciones, plataformas, reseñas, informaciones y fichas elaboradas por profesoras y profesores que trabajan «a pie de aula».





Redacción Aularia

Grupo Comunicar
info@aularia.org

Kavasushi cueva mágica

Documental

2014

Oaxaca, México

https://www.youtube.com/watch?v=_TFoReK8-I0

El documental en video «Kavasushi, cueva mágica», realizado por alumnos de la Licenciatura en Gestión Cultural y Desarrollo Sustentable de la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (UABJO), se presentó en el Décimo Festival de Cine y Video Indígena (FECVI), organizado por la Comisión Interinstitucional para la Cultura de los Pueblos Indígenas de Michoacán (CICPIM).

El festival busca dar a conocer proyectos basados en las problemáticas, cultura y costumbres de las comunidades indígenas.

«Kavasushi» surgió como un proyecto para el fortalecimiento de la lengua mixteca en la comunidad de Buena Vista la Paz, San Pablo Tijaltepec, Tlaxiaco, con la intención de fomentar la vinculación entre los habitantes de esta localidad y las personas originarias de la misma pero residentes en los Estados Unidos de América.

Lo anterior al emplear como eje temático, el rescate de una antigua leyenda de la comunidad y en torno a la cual gira una de las ceremonias anuales más importantes para los habitantes de la localidad de Buena Vista la Paz, donde con cantos mixtecos y soni-

dos tradicionales se lleva a cabo una peregrinación.

Con la intención de documentar la apropiación de esta leyenda, los pobladores aledaños a la cueva kavasushi nos cuentan su cosmovisión en torno a ello, tradición y el origen a esta práctica, también nos muestran el arraigo de nuestras tradiciones ancestrales, la forma de ver el mundo desde la lengua mixteca en esta comunidad del Estado de Oaxaca, sembrando a nuestra mirada como portadores de cultura y conocimiento. Lejos de un trabajo documentativo, la significación de sentido al proyecto es muestra clara del respeto a la comunidad, a sus creencias y manera de experimentar esta vida.

La realización del documental fue una gran experiencia, debido a la convivencia lograda con los adultos mayores de la comunidad de Buenavista, quienes son verdaderos baluartes de la tradición oral de esta comunidad, un grupo de ciudadanos que trabajan por el enaltecimiento de los valores y rasgos que definen la identidad de las comunidades indígenas del estado.

Es importante dar valor y apoyar la realización de estos documentales, pues un rasgo fundamental de la población indígena es su diversidad y pluralidad. Los indígenas mexicanos no son un cuerpo homogéneo. Por eso, si bien, en México existen 68 Pueblos Indígenas que se corresponde con las 68 lenguas que se hablan a lo largo de todo el país, lo cierto es que entre ellos y a su interior se vive una pluralidad lingüística, cultural e incluso religiosa. El mundo indígena en México es complejo y diverso. Proviene de muchos orígenes y vertientes. Por un lado existen grupos indígenas con una muy rica veta milenaria que se refleja en sus lenguas y costumbres. Pero también existe otra veta que se desprende de las relaciones de convivencia y dominación de la etapa colonial. Se puede observar que los Pueblos Indígenas pese a compartir historias y relaciones de dominación y exclusión similares, plantean proyectos diferentes de desarrollo.

Existen planteamientos que reivindican sólo lo tradicional para superar los atrasos económicos y sociales preservando su identidad; a su vez, otras posiciones abogan por el cambio, por la incorporación o asimilación de nuevos procesos y visiones de desarrollo, esto es, preservar su identidad pero sin rechazar la integración y el cambio.



Redacción Aularia

Grupo Comunicar
info@aularia.org

Frida Kahlo para chicas y chicos.

Autora del texto: Nadia Fink
Ilustraciones: Pitu Saa
Editorial: Chirimbote/Sudestada
I.S.B.N : 9789874502186
Páginas:26

Un relato difícil de abordar pero fácil de resolver que cuenta la vida de la artista plástica mexicana en el marco de una revolución que impactó en todos los ámbitos de la vida social, a través de un relato ameno y colorido, dirigido a una nueva generación de niños sensibles y comprometidos con la verdad. Un libro que no le escapa a las batallas que tuvo que asumir Frida en toda su vida para llegar a ser una de las referentes más importantes del siglo XX: Arte y revolución, lucha de género, cultura originaria, enfermedad y capacidades diferentes son abordados por los autores con una sensibilidad especial. Incluso la muerte de la protagonista está abordada desde la mística azteca.

El libro incluye fragmentos divertidos y actividades didácticas, ideales para ser tomados por la práctica docente: El perrito preguntón (la mascota que tenía Frida), el análisis de obras (que tienen su versión infantil en una extraordinaria recreación de Pitu), actividades y juegos.

Colección Antiprincesas

Frida Kahlo inicia una colección que se ha llamado «Antiprincesas». Se ha comenzado por Frida pues para chicas y chicos expresa un desafío de vida que resulta interesante resaltar: es una de las muchas que no se conformaron con hacer lo que se esperaba de ellas. Por eso Frida Kahlo es la primera antiprincesa (o princesa azteca, tal vez) de la colección: una mujer que lució su cuerpo a pesar de su renguera, que pintó en una tela los momentos más tristes y más felices de su vida, que a pesar de todas sus dolencias físicas buscaba el arte, la alegría y luchaba por el bien del mundo no sólo para ella si no para muchos y muchas más.

Autores

La autora del texto, Nadia Fink, es actualmente redactora y editora de Sudestada, del portal Marcha Noticias y de la editorial El Colectivo. La historia nace a partir de los detalles (como por ejemplo el espejo) y aborda con sencillez los aspectos más difíciles de explicar a los niños, como la elección por una concepción más libre y más abierta del amor de parejas. La autora parte de la premisa de no subestimar a los niños, de no transferir a las nuevas generaciones los tabúes típicos de las anteriores: «Nos embarcamos en el desafío de contar historias para chicas y chicos. Esas que no siempre se cuentan o que se cuentan a medias, desde un punto de vista que pone a esos seres un poco lejos y un poco inalcanzables. Hablamos de quienes se animaron y corrieron sus propios límites, de quienes intentaron entender el mundo de otra manera, saltar obstáculos y dejar una obra que está más allá de cualquier tiempo», dice Nadia Fink.

En cuanto al trabajo de Pitu, ilustrador de revista Sudestada, ha sabido encontrar los colores y una síntesis de ideas y de trazos, especial para mostrar la simplicidad que subyace a los relatos complejos. Enorme desafío el de Pitu, que supo resolver sobre la base de una figura icónica de Frida niña, adolescente y adulta.

El libro ha sido elaborado por las editoriales Chirimbote y Sudestada, que unen la pasión por conocer los impulsos que llevaron a los hombres y mujeres de carne y hueso a producir transformaciones en el mundo.

