



Ecología de medios para el aprendizaje

Escuela Normal Cuautitlán Izcalli

1-1

Castillo Ramos Ana Luisa

Fuentes Mosso Mayra Odette

García Moreno Cesar Arnulfo

Hernández González Irais Danae

Hernández Lara Mariana Daniela

Solís Ortiz María de la Luz



## ÍNDICE

|                                                    |       |
|----------------------------------------------------|-------|
| ¿Que son las ecologías de medios?.....             | 3     |
| ¿Para qué sirven las ecologías de los medios?..... | 4-5   |
| ¿Como se pueden usar en la escuela?.....           | 5-6   |
| Medios convencionales.....                         | 6-8   |
| Medios digitales.....                              | 8-9   |
| Reflexión.....                                     | 9-10  |
| Fuentes de Consultas.....                          | 10-11 |



## **ECOLOGÍA DE LOS MEDIOS**

### **¿Qué es la ecología de los medios?**

La ecología de los medios es un sistema complejo: cualquier actor nuevo en la red socio-técnica, o la activación de una interfaz que reúna tecnologías y sujetos en una nueva configuración, puede generar una transformación profunda de todo el ecosistema.

### **¿Cuándo nació la Media Ecology?**

Si bien el concepto de «ecología de los medios» fue oficialmente introducido por Neil Postman en una conferencia en el National Council of Teachers of English en 1968, el propio Postman reconocía que Marshall McLuhan lo había utilizado de manera privada a principios de esa década, en la época de mayor brillo intelectual del canadiense (The Gutenberg Galaxy es de 1962 y Understanding Media de 1964).

### **La nueva ecología de los medios**

En las últimas dos décadas los textos de los precursores y padres fundadores de la Media Ecology han sido sometidos a una relectura sub-especie digital. En un mundo marcado por profundos cambios en las formas de producir, distribuir y consumir el conocimiento, la comparación con otros procesos del pasado, como el descubrimiento de la escritura o la invención de la imprenta de tipos móviles, tiene mucho para aportar. En este contexto las obras de Eric Havelock, Marshall McLuhan, Walter Ong y otros ecólogos de los medios se convierten en lectura obligatoria para los investigadores interesados en las nuevas formas que asume la comunicación digital interactiva.



## **¿Para qué sirven las ecologías de los medios?**

En la última década la ecología de los medios se ha ido apuntalando como marco teórico innovador y útil para los estudios de los procesos mediáticos de comunicación. La difusión de la World Wide Web, el desarrollo de una nueva generación de medios digitales interactivos y los procesos mediáticos de convergencia e hibridación renovaron el interés por un enfoque integrado de los medios de comunicación. Este *revival facilitó* la reincorporación de pensadores como Marshall McLuhan a las conversaciones teóricas y, al mismo tiempo, la consolidación institucional de la ecología de los medios en el contexto de los estudios de comunicación y las ciencias sociales.



## **¿Cómo se pueden usar en la escuela?**

En la década de los años 80, cuando los medios de comunicación disponibles se contaban con los dedos de una mano, se dijo que debíamos aceptarlos como una escuela paralela. Hoy, con su digitalización, podemos decir que los medios son una nueva interfaz de la escuela. En el contexto pandémico, las tecnologías dejaron de discutirse como una posibilidad y pasaron a



convertirse en la única posibilidad de superar la distancia que separa a los estudiantes del aula material que conocían.

Los medios de comunicación tradicionales mutaron con la masificación de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). Se convirtieron en ecosistemas de producción y consumo más complejos e interconectados. Pero la forma como hemos venido hablando de estos nuevos medios en la educación sigue limitada al paradigma tradicional de emisión y recepción de contenidos. Una prueba ácida: cuando pronunciamos el acrónimo TIC, aún pensamos en un dispositivo con una función transmisiva y no en espacios de creación de significados e interacciones. Conviene, entonces, aproximarnos a los medios desde una clave más ecológica.

La ecología de medios es una apuesta teórica que tiene varias décadas en construcción. La metáfora ecológica aplicada a los medios admite dos interpretaciones: primero, que constituyen un entorno que modifica nuestra percepción y cognición; segundo, que los medios son especies que viven en un ecosistema y establecen relaciones entre sí y con sus usuarios.

El empleo generalizado de los dispositivos móviles constituye un elemento clave en las perspectivas de análisis del aprendizaje y en los formatos en los que se puede vehicular en la sociedad en red. Metáforas como aprendizaje ubicuo, aprendizaje invisible o aprendizaje expandido surgen para dar cuenta de las nuevas maneras y posibilidades de aprender. Y conceptos como los entornos de aprendizaje personal (PLE), las redes de aprendizaje personal (PLN) o los MOOC aluden a algunas de las opciones disponibles para acceder a la formación. En definitiva, cada persona, cada profesional, tiene una amplia gama de oportunidades de aprendizaje; y puede decidir cuándo, dónde, qué, por qué y cómo se activan algunas de estas oportunidades, dependiendo de una serie de variables que condicionarán sus decisiones.

La investigación sobre ecologías de aprendizaje aún se encuentra en sus etapas iniciales, pero está resultando muy fructífera y relevante para



identificar los componentes y procesos que contribuyen al aprendizaje de los individuos, lo que facilitará el diseño de modelos más contrastados y sólidos para la personalización de la formación y el aumento de la toma de conciencia entre los aprendices de sus propias posibilidades. Por otro lado, está ayudando a revelar y valorar los aportes de las oportunidades informales y no formales para el aprendizaje, y la forma en que las instituciones y organizaciones deberán gestionarlas para continuar sirviendo a las personas que toman sus propias decisiones sobre qué, cómo y cuándo aprender

### **Medios convencionales que favorecen el aprendizaje y la educación a través de la virtualidad.**

El rol pedagógico del profesor, priorizado en las publicaciones entorno a los roles y competencias del profesor tutor en los entornos virtuales(Baw, Bawane y Spector (2009) resaltan el papel multidimensional del docente virtual. Muñoz-Carril, González-Sanmamed y Hernández-Sellés (2013),resulta de interés contemplar el modelo denominado Community of Inquiry (Col) de Garrison, Anderson y Archer (2000). Estos autores identificaron tres atributos principales en el aprendizaje mediado por las tecnologías: presencia social, presencia docente (o didáctica) y presencia cognitiva. En cuanto al atributo presencia social, la buena gestión de la presencia social puede mitigar la ansiedad vivida por los alumnos que trabajan de forma colaborativa en entornos virtuales, relacionada con la distancia y falta de contacto personal físico, así como con la complejidad de las dinámicas grupales. En este sentido la intervención del profesor debe encaminarse a que el profesor desarrolle los roles social y personal que fomenten la presencia social y que atiendan a los aspectos personales y afectivos, de modo que los alumnos se sientan apoyados como personas.



el atributo presencia docente, Es preciso intervenir para, al menos, presentar el desafío a los alumnos, apoyar los procesos de colaboración y la construcción de significado. El rol facilitador implicará que el profesor esté atento a los procesos de intercambio e intervenga en caso de que los alumnos necesiten indicaciones para reencauzar el trabajo y generar una respuesta significativa (Abdu, De Groot y Drachman, 2012). En este sentido, Donnelly y Fitzmaurice (2005) comentan la dificultad a la que se enfrenta el profesor a la hora de decidir acerca de la necesidad de intervenir ante a los conflictos o bien de permitir que el grupo los resuelva internamente. El atributo presencia cognitiva, alude a uno de los grandes retos con los que se encuentra el profesor en el aprendizaje colaborativo cuando tiene que asegurar que en el proceso de interacción los grupos construyan el conocimiento de alto nivel de forma colaborativa (Onrubia y Engel, 2012). King (2007) señala que incluso en procesos de colaboración bien articulados es habitual que los alumnos interactúen a un nivel muy básico y poco consistente con sus conocimientos y experiencias previos. El tutor en los entornos virtuales debe motivar y despertar el interés de los alumnos, ofrecer una retroalimentación de calidad y crear un ambiente de aprendizaje adecuado. Las generaciones digitales y el peso de la tecnología en el aprendizaje: enseñar y aprender con las TIC. Resulta necesario haber desarrollado un conjunto amplio de competencias tecnológicas para poner en práctica técnicas de aprendizaje colaborativo la imposición del uso de las tecnologías en la docencia conlleva un riesgo para el éxito de los programas, La edad puede influir en la disposición a utilizar las tecnologías, las profesoras se plantean si las generaciones digitales priorizan una serie de competencias que pueden conducir a una pérdida de profundidad en el aprendizaje. Las profesoras consideran que esta sensación de apoyo, de seguridad, de contención, también proviene del acompañamiento de otros miembros del grupo. Distintos autores relacionan la dimensión social presente en el trabajo colaborativo con el sentimiento de vinculación y pertenencia que



contribuye tanto en la dimensión académica como en la social (Garrison y Cleveland-Innes, 2004; Pérez-Mateo y Guitert, 2007).

## **Medios digitales que favorecen el aprendizaje y la educación a través de la virtualidad.**

Los entornos virtuales de aprendizaje crean un aula en Internet, en la cual es posible realizar actividades programadas, intercambiar ideas y acceder a material de estudio complementario. Los sitios de E-learning representan el entorno virtual de aprendizaje, funcionan por medio de módulos que hacen más sencilla la comprensión de los contenidos. Los medios digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. Recursos audiovisuales como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto, robótica, etcétera, se pueden convertir en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes. El impacto de estos recursos en los resultados de aprendizaje ha sido foco de interés de la investigación educativa en las últimas décadas: 1. Recursos audiovisuales interactivos. Los recursos audiovisuales han estado en el punto de mira de la innovación educativa desde la década de los 80, cuando en España se puso en marcha el proyecto Mercurio. 2. Video y televisión digital. Las posibilidades didácticas del vídeo han sido puestas de manifiesto por diversos autores (Ferrés, 1994; De Pablos, 1995; Cebrián, 2005; Román y Llorente, 2007; García-Valcárcel, 2008, Solano, 2015, Tobías-Martínez, 2015), entre las que destacamos las siguientes: el vídeo



como instrumento para aprender sobre la comunicación audiovisual, el vídeo como medio de expresión, como instrumento para la investigación, como medio de evaluación, medio de información y como instrumento para el desarrollo profesional del docente. 3. Videojuegos y gamificación. Un campo audiovisual en gran auge es el de los juegos y, en concreto, los videojuegos. Éstos ejercen una importante motivación y pueden utilizarse para el trabajo de aspectos relativos al desarrollo de la personalidad (autoestima, capacidad de planificación y organización...) así como para potenciar el aprendizaje de contenidos curriculares.

## **REFLEXIÓN**

La ecología de los medios se puede entender como el conjunto de técnicas y dispositivos los cuales sirven para modificar ecosistemas, en este caso la ecología en el aprendizaje la podríamos dar a entender cómo las técnicas y los dispositivos que sirven para que los niños tengan un aprendizaje en este caso el aprendizaje debe de ser permanente.

En la actualidad y después de una pandemia vivida sabemos que existen dispositivos los cuales le proveen a un niño que tenga el conocimiento en la palma de su mano, celulares, computadoras, incluso consolas de videojuegos son las tecnologías que permiten que el alumno tenga el conocimiento fácilmente.

Esta tecnología modificó por completo el ecosistema de la educación el cual se venía trabajando antes de la pandemia, creando un nuevo ecosistema híbrido el cual consiste de tener material físico y material digital.

Las nuevas generaciones se han ido adaptando a este nuevo ecosistema a esta nueva ecología de los medios los cuales al ser cambios muy profundos



generan que otras generaciones les cueste entender los nuevos dictámenes del aprendizaje de los niños como ejemplos claros tenemos a los maestros de la vieja guardia los cuales sufren o sufrieron de la falta de conocimiento en la manipulación de estas tecnologías.

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente debemos aceptar que los cambios son no muy bien vistos para la mayoría de las personas pero afortunadamente para las nuevas generaciones este cambio dentro de la ecología del aprendizaje va a generar que exista un conocimiento permanente en más cantidad de niños los cuales a día de hoy están naciendo y creciendo junto a la tecnología la ecología de los medios es prácticamente una parte muy importante de lo que es el aprendizaje y gracias a este conjunto de técnicas podríamos llegar a decir que el rezago que se marcó durante la pandemia puede llegarse a ver reducido.

### Fuentes

García, A. V. (Sin fecha). *Recursos digitales*. Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje

<https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf;jsessionid=748C1B105EDD4786B007D0B754E7CF77?sequence=1>

Meza, A. (26 de noviembre de 2021). *Luca*. Ambientes virtuales de aprendizaje.

<https://www.lucaedu.com/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>

Scolari, C. A. (2015, 28 febrero). *Ecología de los medios*. Entornos, evoluciones e interpretaciones. Hipermediaciones.

<https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/>

Barclay, A. (2020, 21 agosto). *¿Qué es la ecología de los medios?* MÃ©trica - Agencia Peruana de Comunicación.



<https://metrica.pe/blog/que-es-la-ecologia-de-medios/>

*Ecología de los medios en la escuela.* (s/f). Fundaciontelefonica.com. Recuperado el 14 de diciembre de 2022

» Ecología de los medios en la escuela (fundaciontelefonica.com)

Scolari, A. (2015, Febrero 12). *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones.* Recuperado de

<https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/>

Temáticos, Editores. s/f. “Monográfico para «Comunicar» CALL FOR PAPERS Ecologías de aprendizaje en la era digital Learning ecologies in the digital age”. Revistacomunicar.com. Consultado el 14 de diciembre de 2022. [call-62-es.pdf \(revistacomunicar.com\)](#)