

AINHOA DE JUAN GOICOECHEA

Universidad del País Vasco UPV/EHU.
ainhoadejuan@gmail.com

IMANOL LEGARDA DÍAZ-AGUADO

Universidad del País Vasco UPV/EHU.
imanol.legarda@gmail.com

El papel de las **TICS** en el rol del **docente**

Una aproximación holística, identitaria y generacional

vol 14 / Jul. 2016 97-108 pp Recibido: 27-06-2016 - revisado 29-06-2016 - aceptado: 30-06-2016

Arte y políticas de identidad

© Copyright 2012: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia (España)
ISSN edición impresa: 1889-979X. ISSN edición web (<http://revistas.um.es/api>): 1989-8452

THE ROLE OF THE ICT IN THE PERFORMANCE OF TEACHING AN HOLISTIC, IDENTITY RELATED AND GENERATIONAL APPROACH

ABSTRACT

After studying the role of the ICT in Education (Legarda) and the Visual Culture in the identity of the teachers (De Juan), this article approaches both issues from a holistic, identity related and generational perspective. From the theoretical review, the new educational context is analyzed, the Web Society, focusing on the Digital Gap and the potential of the ICT to deal with the challenges of the 21st century, where the School as an institution will change. The analysis deepens in the visual characteristics of the technology and in its effect on the identity formation in the Visual Culture Society.

Keywords

Education, ICT, Visual Culture, Identity, 21st Century Teaching, Digital Gap, Critical Pedagogy.

RESUMEN

A raíz del estudio de las TIC en Educación (Legarda) y el estudio de la Cultura Visual en la identidad de las docentes (De Juan) nace esta aproximación holística, identitaria y generacional del papel determinante que juegan las TIC en el rol de la docencia. Desde la revisión teórica se analiza el nuevo contexto educacional en la Sociedad Web, con especial hincapié en la problemática de la Brecha Digital y la potencialidad de las TIC para hacer frente a los retos y pronósticos para este siglo XXI, donde la Escuela como institución va a mutar. El análisis profundiza en las características visuales de la tecnología y en su efecto en la Sociedad de la Cultura Visual en la conformación de identidades.

Palabras Clave

Educación, TIC, cultura visual, identidad, enseñanza del S. XXI, brecha digital, pedagogía crítica.

1 INTRODUCCIÓN: EL NUEVO CONTEXTO DE LA SOCIEDAD RED

La Comunicación es la base de las relaciones humanas, y es por ello que los avances tecnológicos que afectan a la manera de comunicarnos son percibidos como los más determinantes para la sociedad, aquellos que mayor efecto tienen en nuestra vida diaria. La invención de la imprenta moderna de Gutenberg supuso un cambio sustancial en el acceso a la cultura, hasta la época limitado a unas élites. El desarrollo de los Medios de Comunicación Masivos volvió a cambiar radicalmente todos los aspectos de la sociedad, desde las esferas políticas hasta los hábitos familiares en los hogares. Los efectos a gran escala de estos cambios de era son difícilmente analizables cuando nos encontramos inmersos en ellos, resultando complicado distanciarse del objeto de estudio y no caer en percepciones predispuestas. Sin embargo, parece que podemos afirmar que el efervescente desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación están marcando un nuevo cambio de similar escala.

A pesar de las diversas definiciones del término “Educación”, resulta lógico aceptar que se trata de un acto de Comunicación entendida ésta en su sentido más amplio, puede tratarse de Comunicación Interpersonal, Intrapersonal, Unidireccional o Dialógica, pero Comunicación al fin y al cabo, sin olvidar su componente de vehículo para la transformación social: “Education IS Communication and dialogue” (Freire, 1974, p. 137).

Así mismo, la importancia de lo visual en las sociedades contemporáneas es innegable, las sociedades desarrolladas están incrementando su vinculación con la Cultura Visual construyendo un mundo donde tanto el conocimiento como muchas formas de entretenimiento son construidas visualmente, y lo que vemos llega a ser más importante que lo que oímos o leemos.

Hoy cuando se habla de Cultura Visual se hace, al menos, en tres sentidos: (a) como un campo de estudio transdisciplinar que indaga sobre las prácticas de mirar y los efectos de la mirada sobre quien mira; (b) como un paraguas bajo el cual se incluyen imágenes, objetos y artefactos del pasado y del presente que dan cuenta de cómo vemos y somos mirados; y (c) una condición cultural que, especialmente en la época actual, está marcada por nuestra relación con las TIC, afecta a cómo nos vemos a nosotros mismos y al mundo (Hernández, 2008).

Las artes visuales forman parte de la propia naturaleza del mundo contemporáneo, se han instalado no sólo en lo que la humanidad recibe, sino en la forma en la que la humanidad representa el mundo (identidad, poder, belleza, relaciones); son la forma por excelencia para conocer el mundo. Ya no se habla de lectores pasivos sino de usuarios proactivos, los medios y la publicidad cuentan con con que los nuevos espectadores son multipantalla, multiplataforma y que consumen y producen a la carta al estilo de VoD. Tal vez la Escuela como institución tenga algo que aprender de los sectores audiovisuales.

Los profesionales de la Educación debemos estar en constante aprendizaje para adaptarnos a estos grandes cambios, y este artículo intenta aportar su granito de arena en esa dirección. Para ello, se propone integrar las TIC y la Cultura Visual de un modo natural en los procesos de enseñanza aprendizaje de manera holística con el fin de crear un nuevo contexto educativo donde se desarrollen habilidades para pensar y actuar de manera flexible y creativa.

2 LA CULTURA VISUAL COMO CONFORMADOR DE IDENTIDADES

El poder de persuasión de las imágenes también plantea ciertas cuestiones críticas. La imagen no es un artefacto puramente visual, puramente icónico, ni un fenómeno físico, sino que es la práctica social material que produce una cierta imagen y que la inscribe en un marco social particular (Dussel y Gutiérrez, 2006).

Aunque se considere habitualmente la fotografía como una representación digna de la realidad, la infinita repetición de la imagen fotográfica tiende a distorsionar y desensibilizar al espectador respecto a la realidad retratada. Los regímenes de visualidad, son configuraciones que contienen elementos políticos, epistemológicos, estéticos, éticos, y que suponen una pedagogía: hay que enseñar a conocer, a mirar reflexivamente, a distanciarse, a convertirse en espectador (Dussel, 2006).

Los productores de imágenes -o de artefactos visuales- pues también se trata de vídeo, cine, dispositivos, instalaciones, los propios entornos urbanos, su diseño, su capacidad para generar participación, la implicación de la ciudadanía- consiguen que nuestra mirada, generalmente ingenua, tenga enormes dificultades no sólo para vaciar sus significados, sino para descubrirnos reinterpretando e interactuando con la realidad. Por ello creemos que hay que enseñar a presente y futuro alumnado del siglo XXI. a mirar y a mirarse.

Figura 5. Laida Lertxundi, fotograma de *The Room Called Heaven*, 2012.

Estamos sumergidos en un mar de significados, imágenes y símbolos, donde la cultura visual adquiere un papel fundamental como conformador de identidades. La identidad no es más que el lado subjetivo (o, mejor, dicho intersubjetivo) de la cultura, la cultura interiorizada en forma específica, distintiva y contrastiva por los actores y actrices sociales en relación con otros actores y actrices, por lo que no existe cultura sin sujeto ni sujeto sin cultura (Giménez, 2005).

En cuanto a la cultura visual respecta, Hernández (2008) afirma que la cultura visual enseña a mirar y a mirarse, y ayuda a construir representaciones sobre sí mismos (la identidad) y sobre el mundo (lo que constituye la realidad). Por otro lado, Paredes (2011) destaca la imagen como requisito contemporáneo para objetivar la realidad y afirma que es una forma de ver. Por lo tanto, se cree que lo que vemos nos confirma lo que somos. Lo que vemos hace lo que somos.

Banks (2010) señala la importancia de las imágenes como datos visuales en la investigación cualitativa ya que son omnipresentes y podría revelar tal vez alguna comprensión sociológica que no fuera accesible por ningún otro medio. Además, existe una metodología artística de investigación en educación llamada fotodiálogo que consiste en una técnica con bases freirianas que mezcla imágenes y creación literaria para meter a un colectivo en el análisis de situaciones que permiten reflexionar sobre su pasado y su presente (Roldán y Viadel, 2012).

La narración encadenada de imágenes y palabras será pues otra forma de escribir desde la multiplicidad de los lenguajes, otra forma de leer y de leer-se en este texto continuo que es la propia vida. En definitiva, las imágenes construyen también conocimiento a partir de experiencias concretas, de pequeños relatos o micro-historias que permiten entretejer elementos narrativos que representan las distintas voces o aportaciones de cada persona. La imagen-palabra sirve también para albergar un proceso que invita a pensar sobre la experiencia lectora como reflexión y reconstrucción la de propia narración y por tanto, de la construcción

de la identidad. Es decir, la experiencia de poder saber quién soy y quienes somos como seres en tránsito (Abad, 2013).

Aunque el análisis es más complejo que el planteado (social, cultural, histórico, semiótico, estructuralista, deconstruccionista, intertextual, hermenéutico, discursivo, transdisciplinar, relacional), se trata de la reconstrucción de la realidad con la imagen o los artefactos visuales y, de esa forma, la apropiación de la propia vida de cada uno o una, que es a la vez productor e intérprete. (Hernández, 2008). Es por todo ello, que se cree que el diálogo que pueda surgir con la imagen a través de la mirada puede colaborar a la construcción de la identidad y a la comprensión que realiza cada individuo del mundo.

3 TIC EN EDUCACIÓN: HACIA UN PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL SIGLO XXI

3.1 La Brecha Digital

“La Escuela debe adaptarse a los alumnos, y no al revés”. Son palabras del catedrático en Psicología de la Universidad de Málaga Pablo Fernández Berrocal (“Educar las emociones disminuye la violencia en las aulas”, *Diario de Navarra*, 2015) pero podrían serlo de cualquier profesional de la enseñanza, esta frase se ha convertido en una constante en pedagogía que casi roza el cliché. Imaginémosnos ahora un aula llena de adolescentes. Escuchan música en sus mp3 o smartphones, revisan sus últimos likes en Instagram, se envían Snapchats a escondidas, se graban en Dubsmash, alguno intenta ligar por Tinder, Brenda o Grindr, actualizan Tumblr, Facebook, Twitter, Vine; comentan en un grupo de Whatsapp lo aburrida que está siendo la explicación mediante emoticonos con el resto de compañeros y, si consiguen disimular lo suficiente, alguno estará jugando una partida de Preguntados sin que el profesor se entere. De hecho es muy probable que el profesor ni siquiera conozca la mitad de las aplicaciones que acabamos de nombrar. ¿Cuál es la respuesta habitual del profesorado ante situaciones como ésta? En la mayoría de los casos algún tipo de amenaza para que dejen de utilizar los móviles, aderezada con un comentario sobre lo fácil que se distraen los jóvenes de hoy en día. Los propios alumnos parecen admitir su dependencia, un 33% de los jóvenes españoles afirma distraerse con el móvil a la hora de estudiar y otro 27% necesita desconectarlo para no caer en la tentación en los periodos de exámenes (Estudio Sentisis-Tuenti Móvil, 2014, p. 2). El uso de herramientas como teléfonos móviles en Educación (mLearning) no es más que un ejemplo esclarecedor de la barrera generacional que se da cada día en la enseñanza.

La edad media de los profesores de Primaria en Europa es de más de 42 años, cifra que aumenta al pasar a Secundaria (en España la cifra asciende a los 45.6 años según los datos de la OECD (OECD.stat, Level of GDP per capita and productivity)). Además, un 36% de los profesores de Secundaria europeos superan los 50 años de edad. Esto significa que gran parte de los docentes en activo nació durante el final de la dictadura franquista y creció viendo a Torrebruno y a Mayra Gómez Kemp en los únicos dos canales de televisión disponibles, mientras que recibió una educación radicalmente diferente a los nuevos planteamientos pedagógicos. Para ilustrarlo más gráficamente “Me at the Zoo”, el primer vídeo publicado en la plataforma Youtube, cumplió 10 años el 23 de abril de 2015 por lo que probablemente ningún alumno de primaria recordará una época en la que no existiera Youtube, mientras que la mayor parte de los profesores habrán vivido más de tres cuartas partes de su vida sin él. Cada cual es hijo de su tiempo, y es

comprensible que el contexto de la juventud actual se perciba como un gran desconocido para parte de las generaciones anteriores: bienvenidos a la Brecha Digital.

El fracaso de los docentes estadounidenses a la hora de comprender las necesidades del alumnado moderno (Prensky, 2001) generalizó la nomenclatura: “Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales”. Los Nativos Digitales son aquellos que han nacido tras la propagación de la tecnología digital a finales del siglo XX, quienes integran las nuevas tecnologías como elemento natural en sus vidas. El contexto tecnológico entendido en su más amplio sentido (el “Medium” en mayúsculas que utilizan McLuhan o Postman) se presenta cada vez más codificado por lo que no dista mucho de ser un lenguaje propio. En este sentido, los Nativos Digitales son nativos en esta lengua, mientras que aunque las generaciones previas puedan mostrar un grado de adaptación mayor o menor, jamás serán nativas en dicha lengua, por lo que Prensky describe a su propia generación como Inmigrantes Digitales. Las diferencias entre los primeros y los segundos son más profundas de lo que pueda parecer a simple vista y el consecuente conflicto derivado de estas diferencias es conocido como la famosa Brecha Digital.

3.2 Potencialidad de las características de las TIC en Educación

Para comprender la incidencia de la revolución tecnológica en el ámbito educativo conviene desglosar las características propias de estas tecnologías (Castells, 2000a). Según dicha clasificación, las principales características son las siguientes:

Inmaterialidad y Digitalización.

Si bien el uso de las TIC requiere una inversión económica previa, el almacenamiento digital de los contenidos supone una reducción de costes a medio plazo y facilita la búsqueda posterior de documentación, no requiere de espacios físicos para almacenar la información y reduce el gasto ambiental considerablemente. Además la digitalización no sólo supone facilidades de almacenamiento sino que su uso y estudio resulta mucho más rápido y eficaz, como muestra la posibilidad de búsqueda interna de determinadas palabras en un texto puede aumentar considerablemente la efectividad del estudio.

Interactividad.

Hasta la irrupción de la Escuela Moderna a principios del siglo XX el modelo pedagógico hegemónico ha mantenido un modelo unidireccional, en el que el profesor es el único emisor para un grupo de receptores, los alumnos, que deben interiorizar pasivamente los contenidos. Con el tiempo modelos más proactivos han ido tomando fuerza como pueda ser el modelo Bolonia, si bien su ineficaz y pobre aplicación práctica en las Universidades españolas sea otro cantar. Las TIC han experimentado un proceso similar, en el que cada vez más el espectador se convierte en participante activo, decidiendo el qué, cómo, cuándo y dónde, interactuando con otros usuarios y convirtiéndose en nuevo emisor y productor de contenidos. Esta interactividad es la principal característica de la Web 2.0, sin entrar ya en la Web Semántica o en la Web 3.0. Si trasladamos este panorama al contexto educativo observamos que las TIC pueden favorecer una actitud mucho más activa por parte de los alumnos, adaptando las ventajas que presentan ciertas características del Web al ámbito educativo.

Instantaneidad.

La característica de las TIC que a priori más impacto ha tenido sobre la sociedad es el cambio de

ritmo que ha generado. El acceso ilimitado al conocimiento colectivo tiene un efecto notorio, positivo y negativo, en nuestra vida diaria, lejos quedaron las discusiones que se zanjaban sacando la enciclopedia de la estantería. Esta instantaneidad se ha trasladado a los procesos de todos los ámbitos laborales, y es tal vez donde más se evidencia la falta de adaptación de la Escuela y de la Universidad. Muchos de las líneas curriculares de cualquier nivel y sector siguen forzando al alumnado a la memorización de datos que en la vida real jamás deberán saber de memoria, ya que el acceso a dicha información es como decimos instantáneo. Una Escuela verdaderamente 2.0 profundizará en los conceptos que deban ser tratados, pero incidirá en la importancia de la búsqueda, selección y jerarquía de la información ante la creciente Infoxicación, enfatizando la necesidad de una actualización del concepto de Alfabetización Informacional, una de las ocho competencias básicas que todo estudiante debe alcanzar al acabar la Educación Secundaria Obligatoria y competencia hoy en día en innegable correlación a la Alfabetización Digital. La Escuela que realmente aplique correctamente este criterio agilizará notablemente los tiempos, no de rápido y superficial consumo de información, sino del proceso de enseñanza-aprendizaje adaptado al ritmo del nuevo alumnado.

Interconexión.

Una de las corrientes mejor aceptadas en Educación es aquella que apuesta por la interdisciplinariedad entre asignaturas, estableciendo conexiones entre conceptos, una Educación Holística. Cada vez más escuelas apuestan por pedagogías más horizontales en este sentido, y aquí el paralelismo con el mundo digital salta a la vista. Toda la Web está basada en la hipertextualidad y en el hipermedia, la propia navegación web no sigue una estructura lineal en absoluto sino que se realiza una lectura o consumo selectivo saltando arbitrariamente de una web a la siguiente. Esta arbitrariedad supone un reto para la docencia y el alumnado debe adquirir mecanismos de concentración y coherencia, pero una Escuela que previamente ya haya adoptado esta filosofía de enseñanza interdisciplinar encontrará en las TIC una gran aliada.

Innovación.

Muchos centros escolares resaltan en sus cartas de presentación el número de ordenadores, tablets o demás equipamiento electrónico con el que cuentan como indicador inequívoco de una educación más moderna y actualizada. No cabe duda de que la partida material juega un papel importante, pero ello no conlleva necesariamente mayor innovación. En el mundo periodístico ofrecer exactamente el mismo periódico que se vende en papel en la web no responde a las necesidades digitales, y son los medios que han adaptado sus publicaciones al nuevo entorno los que van encontrando un hueco en el difícil panorama actual. De la misma manera, es habitual encontrar material educativo digital que tan solo réplica en otro formato lo mismo que encontraríamos en un libro. Se trata de materiales o planteamientos concebidos por Inmigrantes Digitales cuyo “acento” digital es realmente notorio a los ojos de un Nativo Digital. La tecnología nos brinda la oportunidad de innovar a niveles excepcionales, pero las ideas deben avanzar al ritmo que avanzan las herramientas, por lo que la optimización del uso de las TIC en Educación irá de la mano del fomento de nuevos modelos pedagógicos.

Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido.

Los primeros signos de cambio en los materiales escolares fueron la incorporación de Audios e Imágenes (ya sean fotografías o vídeos) como complemento a los textos utilizados en las aulas, si bien las ilustraciones ya formaban parte de los mismos previamente. Materias como la enseñanza de lenguas extranjeras encontraron en estos elementos una herramienta indispensable, quién no ha escuchado el famoso “Listen and Repeat” de los casetes de las clases

de inglés. Sin embargo, se trata de un elemento en el que cabe profundizar, ya que no se trata tan solo de complementos decorativos. Pese a que se trata de una temática en la que aún hay que seguir investigando, a día de hoy está ampliamente probado que cada individuo procesa la información de manera diferente y que por lo tanto no contamos con un alumnado homogéneo al que llegar de una única manera. Si atendemos al modelo de las Inteligencias Múltiples o a los Estilos de Pensamiento de Steinberg y a la Teoría de la Inteligencia Exitosa, veremos que el uso de materiales de diversa índole sumado a diferentes aproximaciones pedagógicas ayudará al profesorado a llegar a un mayor número de estudiantes.

Influencia sobre los procesos.

La última característica en la lista de Castells nos sirve a modo de recapitulación de todas las anteriores, ya que recalca la influencia de las TIC sobre los procesos en los que son utilizadas. En sectores industriales estos cambios se observan en la ruptura de los procesos y fases tradicionales, bajo la filosofía del libre mercado muchas industrias han encontrado en las TIC una manera de abaratar costes. Ejemplos de ello son la eliminación de intermediarios o la desaparición de las líneas claras existentes entre Producción, Distribución y Consumo. Podríamos hablar aquí del concepto Glocal, del cambio del Modelo Fordista o de las nuevas vías de financiamiento únicamente posibles gracias a los avances tecnológicos, pero dejando a un lado el sector industrial la influencia sobre los procesos va mucho más allá. Castells ahonda en los cambios propiciados por las TIC en la formación de Comunidades e Identidades, y si nos paramos a pensar en ello entenderemos que estamos hablando de palabras mayores. Los seres humanos necesitan una narrativa constante de su propia existencia y debemos entender que los Nativos Digitales construyen esta narrativa en su propio lenguaje intrínsecamente ligado a la Cultura Visual. Si aceptamos la enormidad de lo que estamos hablando, no cabe duda que por su parte todo el proceso de escolarización necesita un cambio de la misma escala, cambio que requiere *Sine qua non* una aproximación a la enseñanza desde la Cultura Visual.

4 CONCLUSIONES

Si hay algo sobre lo que incidir tras todo esto es en la idea de que las TIC y la Cultura Visual son aspectos que no se deben de infravalorar en la docencia. Consideramos que tanto las TIC como la Cultura Visual deben de ser integradas de un modo natural en los procesos de enseñanza aprendizaje con el fin de crear un nuevo contexto educativo donde se puedan desarrollar habilidades de pensamiento y actuación de un modo flexible y creativo. Tanto las TIC como la propia Cultura Visual y las imágenes emergentes de la misma pueden promover la creatividad del sujeto aportando un gran valor añadido al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las instituciones educativas deben estar preparadas para afrontar los retos que depara el futuro cercano de la Educación y para ello la necesidad de adaptar las Escuelas a las nuevas generaciones. No basta con invertir en equipamientos, debemos invertir en capital humano, el profesorado debe poder aprender los nuevos lenguajes y maneras de comunicarnos para que la experiencia de enseñanza-aprendizaje sea óptima, ya que no podemos conformarnos con lo que funciona hasta ahora. Como profesionales de la educación debemos estar en constante aprendizaje para adaptarnos a los grandes cambios de nuestra sociedad. Debemos aspirar a la mejor educación que podamos ofrecer a las nuevas generaciones, y para ello resulta imperativo mantener una constante mirada hacia el futuro cercano.

Este reto puede provocar vértigo y es comprensible que quienes hayan ejercido la docencia

durante décadas no se vean capaces de afrontarlo. Por eso es indispensable la colaboración entre generaciones diferentes, ya que la experiencia de quienes llevan en las aulas toda su vida sigue siendo igual de valiosa. Para todo esto las TIC y la Cultura Visual son nuestras mejores aliadas, y si sabemos aprovechar todas las oportunidades que nos brindan podremos hablar realmente de una nueva Era en el mundo de la Educación. Las imágenes tienen una enorme potencialidad en esta vía si sabemos trabajarlas desde el conocimiento, la emoción y la acción, para renovar el compromiso ético y político con una sociedad más democrática y más justa, y también más plural, que valore el aporte original que cada uno quiera hacerle.

Para ello es indispensable superar la eterna falsa dicotomía de Apocalípticos e Integrados tecnológicos (Eco, 1964) y afrontar la presencia tecnológica en nuestra sociedad, conociendo en profundidad todos los riesgos que ello implica para poder hacer valer la tecnología como arma social transformadora. La aplicación práctica de estas ideas puede tomar infinitas formas, desde mayor inversión en la formación de los y las docentes con una perspectiva peer-to-peer entre profesorado joven y veterano o una mayor relevancia práctica de los estudios que pronostican los cambios en el contexto educativo como puede ser el NMC Horizon Project, que analiza cada año las tecnologías emergentes y su impacto en educación a nivel global, recopilando datos en 195 países. NMC Horizon Project es una de las muchas plataformas donde buscar la respuesta a la pregunta de en qué estado se encuentra la implantación de las TIC en educación a día de hoy y poder prever así sus líneas de evolución. El uso del Social Media, el rol del profesor o profesora ante el entorno mediático, las Open Educational Resources, el uso del Big Data en Educación, el M-Learning, estrategias de Gamification, los Laboratorios Virtuales o el Aprendizaje personalizado no son más que una muestra de todas las maneras de afrontar esta compleja realidad.

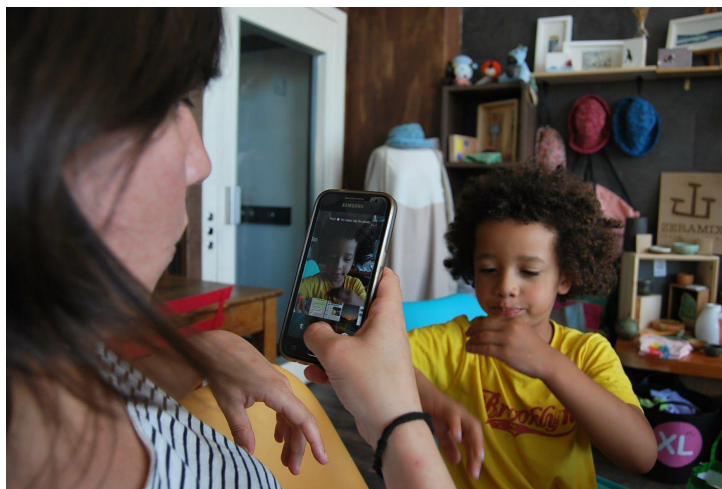


Figura 1. Profesora de preescolar utiliza un teléfono móvil con un niño fuera del entorno académico. FOTOGRAFÍA por Imanol Legarda Díaz-Aguado, Donostia, 2016

Sin embargo, aunque el mundo es cada vez más visual y esto es un dato que hay que tener en cuenta, no está claro que significa lo que se ve y lo qué, cómo y quién lo ve y quién no lo ve. Aunque encontramos mucha producción sobre las cuestiones visuales, casi no existen guías de métodos de interpretación y de cómo usarlos, no solo para la investigación si no para la escuela.

Este artículo podría ser la aproximación a un futuro proyecto de investigación y desarrollo para la elaboración de un programa de intervención en el área educativa que reclama a voces la necesidad de alfabetizar visualmente a las personas y sobre todo al futuro profesorado y alumnado.

En cuanto al modo en el que la Cultura Visual afecta a la constitución de la identidad docente, se cree que la identidad masculina y femenina de los maestros y maestras noveles está constantemente siendo negociada, contrastada y construida y que cuando me construyo como docente dentro de un marco sociocultural dado contribuyo a que esa narrativa social se perpetúe o cambie. En concreto, en la Educación Infantil se encuentra con que ser maestra implica representar un rol femenino de cuidadora que no permite que se piense de manera diferente. Este hecho choca con los valores sociales y culturales de cada persona y hace que se construya una identidad docente impregnada y condicionada por la hegemonía masculina y dicotómica que impera en nuestra sociedad (Correa y Aberasturi, 2014). Sin embargo, no se puede corroborar dicha afirmación y generalizarla, porque se debería profundizar más en cuanto a esta cuestión respecta.

A partir de esta investigación narrativa se ha querido aportar una reflexión crítica que puede ayudar a comprender la importancia de las TIC y la cultura visual en nuestras vidas y en la educación emergiendo una visión mucho más compleja y plural de las identidades y del nuevo proceso de aprendizaje del alumnado actual y futuro. En contraste con las perspectivas esencialistas, que ven la masculinidad y la feminidad como propiedades innatas, en esta investigación se ha adoptado la perspectiva construccionista. Es decir, se entiende que la masculinidad y feminidad son activamente construidas, sostenidas y cuestionadas en la interacción social (Sabbe y Aelterman, 2007).

Esta sería una propuesta de continuidad al estudio, donde las TIC y la cultura visual adquieren gran importancia en la construcción de identidades de las futuras maestras y maestros de educación infantil y la imagen, un elemento que puede ser de gran ayuda para construir y reconstruir identidades docentes marcadas y con necesidad de transformación.

En realidad lo que se plantea en estas líneas es un nuevo camino por recorrer como dice O Donoghe (2008), la investigación que se desarrolla no solo debería aportar un mejor conocimiento del problema investigado, sino que debería tener espacios para la creación de un nuevo conocimiento que es individualmente y culturalmente transformador. Así dejamos la ventana abierta a un campo de investigación significativo y con necesidad de transformación en educación.

Bibliografía

Abad, J. (2013). Imagen-palabra: texto visual o imagen textual. *Actas del Congreso Iberoamericano de las Lenguas en la Educación: las lenguas en la educación, cine, literatura, redes y nuevas tecnologías* (pp. 97-104). Secretaría General Técnica.

Banks, M. (2010). *Los datos visuales en Investigación Cualitativa*. Madrid: Morata.

Castells, M. (2000). *La era de la información (Vol. 1): economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. Madrid: Alianza.

Correa, J.M. y Aberasturi, E. (2014). Repensar el género en la construcción de la identidad docente en la educación infantil. En L. Pucho y L. Alamillo (Eds.), *Educación y Género: la incorporación de la desigualdad en múltiples contextos de socialización* (pp. 43-48). Madrid: Traficantes de sueños.

Dussel, I. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires: Fundación Santillana.

Eco, U. (1964). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.

Fernández, P. (2015, 23 de abril). Educar las emociones disminuye la violencia en las aulas, *Diario de Navarra*.

Freire, P. (1973). *Education for Critical Consciousness*. New York: Continuum International Publishing.

Giménez, G. (2005). *La cultura como identidad y la identidad como cultura*. México: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85-118.

O Donoghue, D. (2008). "That stayed with me until I was an adult" making Visible the Experience of Men who Teach. En S. Springgay, R. L. Irwin, C. Leggo y P. Gouzouasis (Eds). *Being with A/r/tography* (pp. 109-124). Rotterdam: Sense Publisher.

Paredes, J. (2011). Cambiar el panorama de las escuelas.

Indagación narrativa, artes visuales y TIC en una escuela activa radical. En *Antropología visual e investigación sobre tecnología educativa* (pp. 152-176). Madrid: Trotta.

Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. *On the Horizon*, MCB University Press, 9 (5).

----- (2003, octubre). Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment. *CIE Computers in Entertainment (CIE)*, 12 (3).

----- (2005). Computer games and learning: Digital Game-Based Learning. En J. Raessens y J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 97-122). Cambridge, MA: MIT Press.

Sabbe, E. y Aelterman, A. (2007). Gender in teaching: a literature review. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 13 (5), 521-538.