



Educar per la pantalla. Educació, tecnologia i cultura en xarxa

Publicat per [Interacció](#) [1] el 20/09/2018 - 12:13 | Última modificació: 06/03/2026 - 13:49



Una reflexió sobre com les pantalles transformen l'aprenentatge i la participació cultural i per què és necessari pensar l'educació més enllà de la transmissió de continguts.

La bretxa digital, com ja sabem, fa referència a la fractura entre les persones que tenen accés a les TIC i les que no en poden fer ús en la seva vida quotidiana. Sens dubte aquesta bretxa també fa referència al desconeixement de les TIC en el món de la cultura, en contrast amb el maneig de les eines digitals per part dels joves. Amb tot, el fet d'haver adquirit la capacitat d'utilitzar tot tipus d'instruments tecnològics no assegura que els joves (ni els adults!)[1] sàpiguen com descodificar el bombardeig d'imatges que reben cada dia, ni tampoc que hagin desenvolupat una mirada crítica respecte als ímputs audiovisuals que configuren el seu univers simbòlic. És per això que cal reforçar l'accés a la cultura mitjançant l'educació audiovisual, tenint en compte tot el potencial de les TIC.



Projecte de Teleduca en residència a la Fabra i Coats de Barcelona

En aquest sentit, fem notar la iniciativa Geovivències de l'Institut Barri Besòs, pioner en la introducció de la creació audiovisual com eina de suport a l'aprenentatge de l'alumnat, a la qual [Teleduca](#) [2] ?un espai d'investigació-acció per a l'exploració de la creativitat, l'adopció de visions crítiques i l'aposta per dinàmiques transformació social que capgira els usos hegemònics de les TIC i les indústries culturals? acompanya en el curs 2017-18 amb el suport d'Artibarri, un centre de recursos i una xarxa per al desenvolupament de projectes artístics d'acció comunitària sorgida el 2003. A Geovivències, un grup d'alumnes de 3r d'ESO fan un repàs en clau crítica al barri des d'una mirada geogràfica i històrica, a través de l'assignatura optativa de vídeo participatiu i comunitari. Els dos productes audiovisuals resultants tractaran els temes de l'incendi a Can Ricart i la inseguretat al Besòs i el Maresme. Teleduca també participa al programa Fabra Estiu, de la Fabra i Coats de Barcelona, amb dues activitats gratuïtes per a infants que també generen consciència sobre les imatges i l'entorn: Foto-Collage. Imaginem i reconstruïm el barri de Sant Andreu i Postals plàstiques i audiovisuals. Què explicaries sobre l'estiu als teus personatges preferits?

Anant a l'arrel de l'assumpte, potser cal preguntar-se, com Liliana Arroyo i Jordi Jubany, [Per què hem de reinventar la cultura en digital?](#) [3] És necessària "una transformació sobre com pensem l'educació i sobre com pensem la tecnologia"? Avui dia, "l'educació és més sinònim de consciència del nou entorn; i la tecnologia l'hem d'entendre com a eina però també com ecosistema. [...] necessitem elaborar una mirada madura sobre l'ús i la comprensió d'aquest medi on estem immersos." L'educació en la cultura audiovisual pot entrenar la nostra mirada per generar una major fortalesa davant la recepció de les produccions audiovisuals a través de les TIC i la seva capacitat persuasiva. Siguin o no publicitàries, tota obra audiovisual té una intenció de fons i, per tant, la lectura que en fem depèn del desenvolupament de la nostra mirada crítica.

Mirem què diuen els estudis. Segons els resultats ressenyats a l'[entrada](#) [4] sobre "[Showing films and other audiovisual content in European Schools](#) [5], de la Comissió Europea i el Gabinet de Comunicació i Educació de la UAB, els centres educatius europeus no fan prou ús dels materials audiovisuals, malgrat estar bastant ben equipats, i un dels frens més importants és el desconeixement per part del professorat dels acords legals per a la utilització de recursos audiovisuals. El fet cert, però, és que educar-nos en la cultura audiovisual genera una sèrie

de beneficis que haurien de ser presents en tots els currículums, i que poden resumir-se en els [deu punts](#) [6] següents basats en l'informe "[El uso del audiovisual en las aulas. La situación en España](#) [7] (2015), en què s'afirma de manera contundent que "la alfabetización audiovisual no es solo un complemento: es la alfabetización del siglo XXI" (p. 6).

1. Afavoreix l'anàlisi i l'observació de la realitat.
2. Facilita la comprensió i l'anàlisi de continguts i processos (de ficció i realitat).
3. Motiva i fa més atractiu l'aprenentatge, tant per la seva facilitat de comprensió com pel seu realisme.
4. Introdueix llenguatges i alfabetitzacions múltiples. Els continguts audiovisuals ajuden a complementar el valor didàctic del llenguatge oral i escrit, fomentant el pensament complex i al sentit crític.
5. Millora l'eficàcia de les activitats docents: la visualització de molts processos i de les potencialitats del relat audiovisual van més enllà de l'exposició dels continguts.
6. Facilita l'aprenentatge de l'escriptura audiovisual per poder expressar-se en qualsevol context mitjançant audiovisuals.
7. Potencia les habilitats mediàtiques i la creativitat. Com fer-se càrrec de nous sistemes de producció tecnològica, adquirir competències de treball en equip i de resolució de problemes, etc.
8. Estimula l'ús i accés a bancs de recursos compartits, com l'utilització de plataformes d'Internet que agilitzen l'ús de materials i la seva compartició.
9. Afavoreix la consideració del patrimoni audiovisual: cinema o televisió, a més de competències mediàtiques o enriqueixen la seva comprensió de l'entorn, a més d'apreciar valors culturals propis i aliens.
10. Permet la introducció de criteris de valoració estètics i creatius. L'audiovisual és un sistema de representació de la realitat, però també d'expressió artística i fomenta així noves competències.





Projecte FILMA, gestionat per l'entitat cooperativa Connectats

Altres projectes que s'adiuen amb aquests preceptes són els que gestiona [Connectats](#) [8] ?entitat cooperativa dedicada al disseny i gestió de programes educatius, processos d'intervenció i interacció social i projectes de creació audiovisual?, com ara FILMA, una iniciativa de l'Ajuntament de Barcelona (Districte de Sant Andreu) amb la col·laboració de l'Espai Jove Garcilaso i l'Institut Doctor Puigvert, que va arrencar el 2015 amb el treball conjunt d'un equip de professionals de l'àmbit audiovisual i un grup de joves per a realitzar un documental col·lectiu sobre la interculturalitat; o també les propostes educatives impulsades per [Nadir](#) [9], que treballa l'educació audiovisual d'infants i joves, com ara el Taller de videoclip per a alumnes de primària, en el marc de Pla de Barris de l'Ajuntament de Barcelona, i l'Efecte Jove de la cooperativa L'Esberla, de Vilassar de Mar.

I acabem aquesta reflexió parlant dels videojocs, que no ens han de passar per alt a l'hora d'abordar l'educació audiovisual i la bretxa digital en cultura. Actualment ja han passat a considerar-se una activitat social de gran abast a Internet i fins i tot han donat lloc a l'anomenada [cultura videolúdica](#) [10] de què parlàvem recentment a Interacció. De fet, Pierre-Jean Benghozi i Philippe Chantepie es pregunten si els videojocs podrien ser la indústria cultural d'aquest segle a [Jeux vidéo: L'industrie culturelle du XXIe siècle?](#) [11] Tant si ho són com si no, constitueixen un component del llenguatge audiovisual i com a tal integren una càrrega simbòlica que hem de saber entendre i desxifrar. Ens quedem amb les paraules de Montserrat Planella, tot fent camí cap a Interacció 18, les quals aborden el foment del pensament crític a través de l'educació visual i plàstica a les escoles: "el procediment no és la finalitat, sinó que ens serveix per explicar les coses. [...] Les arts visuals ens donen la capacitat de pensar i explicar-nos a través de les imatges, la paraula, el so o el cos en moviment." I com més puguem explicar, millor podrem entendre.

[1] Els adults no fem tard si volem reeducar-nos pel que fa a la nostra cultura digital. Mireu el que explica l'Íngrid Guardiola, "una forense de les imatges que dissectiona la cultura audiovisual que produïm per intentar entendre com som", en aquesta [entrevista](#) [12] a "Núvol". Guardiola afirma que desmuntar els estereotips que propaguen les imatges és un acte de resistència i subversió.

Categories: Interacció 2018

Categories: Interacció: jornades

Categories: Article

Etiquetes: cultura digital

Etiquetes: educació i cultura

Etiquetes: valor públic de la cultura

Etiquetes: arts i creació

- [13]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/blogs/2018/educar-per-pantalla-ii>

Enllaços:

[1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>

[2] <https://www.facebook.com/Teleduca-Educacio-i-Comunicacio-SCP-353494651391689/?fref=mentions>

[3] <http://diarieducacio.cat/per-que-hem-de-reinventar-la-cultura-en-digital/>

[4] <https://interaccio.diba.cat/%20blogs/2015/educacio-audiovisual>

[5] <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/node/6594>

[6] <https://www.sortirambnens.com/consells-pels-pares/consells/10-beneficis-de-la-introduccio-de-continguts-audiovisuels-en-l-educacio/>

[7] https://aturuxofilms.com/wp-content/uploads/2016/05/dossier_perspectivas_iv_2015_100dpi.pdf



[8] <https://connectats.org/>

[9] <https://www.nadir.cat/>

[10] <https://interaccio.diba.cat/%20blogs/2018/%20videoludica>

[11] [https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-](https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=46006&query_desc=kw%2Cwrdl%3A%20jeux)

[detail.pl?biblionumber=46006&query_desc=kw%2Cwrdl%3A%20jeux](https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=46006&query_desc=kw%2Cwrdl%3A%20jeux)

[12] <https://www.nuvol.com/pantalles/cultura-digital/ingrid-guardiola-cal-tornar-a-separar-la-vida-del-treball-54562>

[13] <https://interaccio.diba.cat/node/7735>