

Netflix, videojuegos, Tik-Tok... ¿La derrota del libro en la educación?



Por [Iván Sánchez López](#)ⁱ
Investigador Grupo Ágora Universidad de Huelva Profesor
Colaborador Universitat Oberta de Catalunya (UOC)

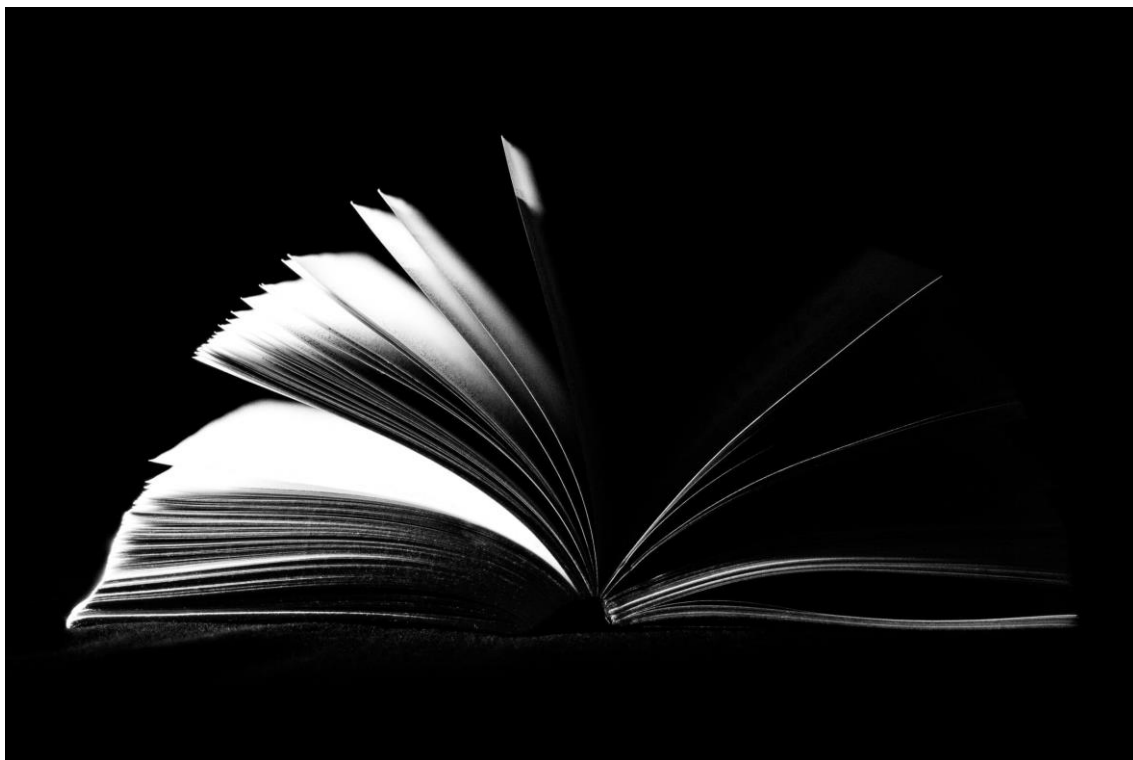
Palabras clave: NAER, AulaMagna, Educación, Digital, Alfabetización Mediática, Netflix, redes sociales

Publicado el 22 de octubre de 2021

En primer lugar, contextualicemos. Crisis de la modernidad, liquidez de las instituciones, caída de la sociedad industrial. Internet y la digitalización como instrumentos socio-tecnológicos fundacionales. Una nueva era que aún no ha llegado a constituirse. Una época de tintes transitivos.

En paralelo, una escuela en crisis sempiterna como institución, como se refleja en los diferentes Informes UNESCO (Coombs, 1971; Faure, 1982; Delors, 1996). Transmisión del conocimiento, lectoescritura, conductismo y funcionalismo como herencia de una tradición perdurable y persistente. Un modelo sobre el que Gutiérrez & Tyner (2012) opinan que “siguen capacitando a los estudiantes para desarrollarse como personas y ciudadanos en una sociedad que ya no existe” (p.32).

En medio de estas dos crisis superpuestas, el libro. Un dispositivo mediático, una interfaz que, desde sus orígenes en la imprenta de tipos móviles de Gutenberg, se ha mantenido irreductible como el instrumento principal para la transmisión del conocimiento.



El dispositivo por antonomasia para la lectoescritura. Fuente: [Pexels](#)

Tuvo, sin embargo, un antecesor mediático: la oralidad. Situacional, redundante, cercana, empática y participativa... la voz se ejercía en comunidad. Pero el sonido desaparecía en el espacio y el tiempo. La escritura altera esta condición, plasmando la imagen acústica en una grafía tangible. Su primer uso sistemático: el recuento y la conservación para reforzar la memoria (Clanchy, 1979). Con su evolución hacia la composición de textos, Ong (2006, p. 87) opina que es “la más trascendental de las invenciones tecnológicas humanas. Para McLuhan (1998), “solamente el alfabeto fonético produce la ruptura entre el ojo y el oído, entre el significado semántico y el código visual; y, así, solo la escritura fonética tiene el poder de trasladar al hombre desde un ámbito tribal a otro civilizado” (p. 18).

El libro supuso un nuevo sentido de la propiedad de las palabras (y, por lo tanto, de los mensajes). Se convirtió en un factor fundamental en el desarrollo de la vida personal privada que caracterizó la sociedad moderna. Alteró la relación autor-receptor propiciada por la opción de presentar un enunciado y pensamiento completo independiente del público, estableciendo relaciones de verticalidad en substitución del discurso oral en la comunidad. Por primera vez, se podían construir y legitimar discursos a gran escala.

Sí. Estamos abordando las mediaciones y sus transiciones. Y nos hemos quedado, de momento, en la imprenta. Fijaos en esto punto en lo perspicaz del siguiente planteamiento de McLuhan (1998):

Pero ha sido misión de La galaxia Gutenberg examinar solamente la tecnología mecánica que emergió de nuestro alfabeto y de la prensa de imprimir. ¿Cuáles serán las nuevas configuraciones de los mecanismos y de la alfabetización cuando esas viejas formas de percepción y juicio sean interpretadas en la nueva era eléctrica? (p. 162)

Resulta muy interesante – e inquietante – plantearse esta cuestión hoy en día. Porque esa nueva configuración de la alfabetización a la que alude el canadiense no acaba de llegar... Y ya hemos transitado por aquella “nueva era eléctrica” para sumergirnos en una “nueva era electrónica”.

“Viejas formas de percepción y juicio” ... ¿un acto de resiliencia en las aulas?

En segundo lugar, hablemos de cifras.

En el mundo, hay más 1.190 millones de usuarios de Tik-Tok (Statista, 2021). Youtube es ya una plataforma veterana, con cuotas de 31'5 millones de usuarios mensuales en España, y una penetración del 90% entre los 18 y los 24 años (Think with Google, 2019). Netflix llega a 14.113.000 de usuarios (Barlovento, 2020). La industria cultural que más facturación genera a nivel global es el videojuego, con 133.670 millones de euros. En España, la franja de edad en la que más videojuegos se consume ha bajado hasta situarse en los 6 – 14 (AEVI, 2020) ...

A la industria editorial, tampoco le va mal. Durante la pandemia, se ha alcanzado un máximo histórico de un 57% de lectores frecuentes y una media de 8 horas y 25 minutos de lectura semanal. Entre los números, sin embargo, un dato crítico llama la atención: de los 10 a los 14 años, hay un 79'8% de lectores frecuentes. Este percentil desciende hasta el 50'3% de los 15 a los 18 (Federación de Gremios de Editores de España, 2021).

Las cifras apuntan a una tendencia. El nuevo entorno mediático, poliédrico, acelerado, multimodal, opaco, conectivo, invasivo, social, participativo, condicionante, creativo, interactivo, algorítmico, mutante... está ahí. Existe. Y cada vez se accede a él en edades más tempranas.



La plataforma de VOD más popular globalmente en la actualidad. Fuente: [Pexels](https://www.pexels.com)

Más allá de nuestro posicionamiento personal como nuevos apocalípticos o integrados, la exclusión de los nuevos media de los sistemas de educación formal genera una disonancia cognitiva y una anomalía social. Afuera, toda una generación de emirecs están siendo aprendices y lacayos en un entorno hipercomplejo, repleto de toxicidad y en constante transformación. Adentro, entre las cuatro paredes del aula, la lectoescritura y el libro, parafraseando a Manovich (2013), sigue “tomando el mando”. ¿Hay una explicación?

Y sí, encontraríamos un argumento romántico alrededor de la resiliencia del libro. Porque es ese espacio que, frente al hiperrealismo, el caos y el estímulo perpetuo, favorece según Kerckhove (1981) el pensamiento abstracto y analítico. Un dispositivo que propone una recepción “lenta, profunda, individual, exige reflexión” (Manguel, 2005, p. 12). Una especie de refugio.

También, descubriríamos uno mucho más funcional: el libro estructura, organiza y ordena desde la *auctoritas*. Desde su disposición, cerrada, y su direccionalidad, vertical, apuntala los cimientos de un sistema educativo que sufre de forma severa la caída de la modernidad (Lyotard, 1987) y la liquidez de las instituciones a la que alude Bauman (1999).

Netflix, videojuegos, Tik-Tok... ¿La derrota del libro en la educación?

Ahora sí, volvamos a nuestra pregunta inicial. ¿Ha sido derrotado el libro en la educación?

Evidentemente, las industrias culturales (creativas, tecnológicas) seguirán batallando por el tiempo libre de las y los consumidores. También la industria editorial. Definiendo enemigos y aliados comerciales. Y, evidentemente, las industrias culturales (creativas, tecnológicas) seguirán formando y educando, de manera premeditada o no, a las y los consumidores, más allá de las fronteras de los espacios educativos reglados.

Sin embargo, desde la educación formal, este planteamiento de confrontación belicista entre libro-lectoescritura y el resto de las actividades mediadas (Videojuego-juego, Streaming-visualización, creación multimodal – sociabilización...) enturbia la discusión sobre el objeto verdaderamente trascendente: la nueva configuración de la alfabetización para una nueva era, parafraseando de nuevo a McLuhan (1998). Si mudamos de enfoque (Sánchez-López et al., 2021), comprenderemos que los bajos índices de lectura nos están señalando, entre otras cosas, una transición hacia otros usos mediáticos, a los que no se está respondiendo. Para los que no se está preparando. Y para los que no se está preparado (Pozo-Sánchez et al., 2020).

Su planteamiento está lejos de suponer una novedad radical en la pedagogía. Autores referentes de la educomunicación y la alfabetización mediática como Vygotsky (2004), Freire (2005), Freinet (1952) o Kaplún (1999) implementaron estrategias en las aulas que abordaban de forma diferencial el acto comunicativo. Estos dos últimos, se sirvieron de recursos mediáticos coetáneos como la imprenta, el cinematógrafo o la radio para impulsar el aprendizaje, bajo esa premisa de romper las fronteras del aula. Freinet explica, en referencia al alumnado, que al “entregarse a una actividad no sólo escolar, sino también social y humana, siente liberarse en su interior una imperiosa necesidad de actuar, buscar y crear” (Freinet como se citó en Kaplún, 2002, p. 204). Más allá

del mediocentrismo o la tecnofilia, sus propuestas confieren a los instrumentos mediáticos un estatus propio dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde ahí, no solo se puede realizar un seguimiento, supervisión o evaluación de textos: también se puede desafiar, enlazar, repensar, crear y emocionar a través de medicaciones múltiples.

No.

El libro no ha sido derrotado. Pero, quizás, sí se vaya poniendo en cuestión como elemento de poder del que enseña sobre el que aprende. Del que escribe sobre el que lee. Como objeto para la memorización, la transmisión y la evaluación. Y, quizás, aumente sus potencialidades como dispositivo para el aprendizaje, el empoderamiento y para la transformación del mundo que viene, en un sistema de mediaciones y contenidos interconectados e interdependientes. Un mundo que ya se está construyendo ahí afuera. Un mundo para el que la educación formal no puede acomodarse en la abstención.

Referencias bibliográficas:

- AEVI (2020). La industria del videojuego en España. Anuario 2019. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>
- Barlovento (2020). OTT y plataformas de pago en España. <https://www.barloventocomunicacion.es/informes-barlovento/analisis-ott-tv-pago-espana/>
- Bauman, Z. (1999). *Modernidad Líquida*. FCE.
- Clanchy, M. T. (1979). *From Memory to Written Record*. Harvard University Press.
- Coombs, P. (1971). *La crisis mundial de la educación*. Península.
- Delors, J. (coord.). (1996). *La educación a lo largo de la vida*. Anaya-Unesco.
- Faure, E. (coord.). (1983). *Aprender a ser*. Alianza.
- Federación de Gremios de Editores de España (2021). Hábitos de lectura y compra de libros en España 2020. <https://www.federacioneditores.org/img/documentos/260221-notasprensa.pdf>
- Freinet, C. (1952). Le cinéma au service de l'école moderne et de la vie. *Enfance*, 5 (2), 171– 176. <https://doi.org/10.3406/enfan.1952.1241>
- Freire, P. (2005). *Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios y práctica educativa*. Siglo XXI.
- Gutiérrez, A., & Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Comunicar*, XIX (38), 31 – 39. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-03>
- Kaplún, M. (1999). *Producción de programas de radio. El guión – la realización*. CIESPAL.
- Kaplún, M. (2002). *Una pedagogía de la comunicación*. Editorial Caminos.
- Kerckhove, D. (1981). *A theory of Greek tragedy*. Sub-Stance.

- Lyotard, J. F. (1987). *La condición postmoderna*. Ediciones Cátedra.
- Manguel, A. (2005). *Una historia de la lectura*. Alfaguara.
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. UOC.
- McLuhan, M. (1998). *La Galaxia Gutenberg. Génesis del Homo Typographicus*. Círculo de lectores.
- Ong, W. J. (2006). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica.
- Pozo-Sánchez, S., López-Belmonte, J., Rodríguez-García, A.M., & López-Núñez, J.A. (2020). Teachers' digital competence in using and analytically managing information in flipped learning. *Culture and Education*, 32(2), 213-241.
- Sánchez-López, I., Bonilla-del-Río, M., & Soares, I.O. (2021). Digital creativity to transform learning: Empowerment from a com-educational approach. [Creatividad digital para transformar el aprendizaje: Empoderamiento desde un enfoque com-educativo]. *Comunicar*, 69, 113-123. <https://doi.org/10.3916/C69-2021-09>
- Statista (2021). *Número de usuarios activos mensuales de TikTok a nivel mundial desde 2017 hasta 2025*. <https://es.statista.com/previsiones/1194895/usuarios-de-tiktok-mundiales-prevision>
- Think with Google (2019). *Cómo se consume Youtube en España*. <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/es-es/estrategias-de-marketing/video/c%C3%B3mo-se-consume-youtube-en-espana/>
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian and East European Psychology*, 42 (1), 7-97. <https://doi.org/10.1080/10610405.2004.11059210>

Cómo citar esta entrada:

- Sánchez López, I. (2021). Netflix, videojuegos, Tik-Tok... ¿La derrota del libro en la educación?. *Aula Magna 2.0*. [Blog]. <https://cuedespyd.hypotheses.org/9529>

ⁱ Iván Sánchez-López es un profesional de la comunicación digital. Doctor en Comunicación por la UHU, y profesor colaborador en la asignatura de "Storytelling: Recursos narrativos" de la UOC. Miembro del grupo de investigación Ágora, Red Alfamed y GAPMIL (UNESCO). Más en Instagram: @ivansanlop.