

LOS DESAFÍOS PEDAGÓGICOS DE LA ALFABETIZACIÓN MULTIMEDIAL

María Agustina Sabich

Universidad de Buenos Aires (Argentina)

Resumen

El siguiente trabajo tiene como principal objetivo indagar algunos de los aspectos que confluyen en la implementación de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el contexto de enseñanza y aprendizaje escolar. Para ello, se llevarán adelante distintas formulaciones teóricas que problematicen el lugar de estos dispositivos mediáticos –teniendo en cuenta que hoy como sociedad estamos atravesando un proceso activo y dinámico en relación con los medios masivos de comunicación– junto con el análisis de una película en particular: *Los Croods*, un filme producido por DreamWorks y destinado principalmente a un público infantil-juvenil.

Como señala Len Masterman (1993), el primer principio de la educación audiovisual se encuentra guiado por la idea de que los medios son sistemas simbólicos (o de signos) que necesitan ser leídos de manera activa, debido a que no constituyen un reflejo incuestionable de la realidad ni logran explicarse por sí mismos. Los medios condicionan los procesos de construcción o representación del mundo en el que vivimos, forman nuestros sentidos y operan naturalizando prácticas sociales que son *empaquetadas* y *moldeadas* por las instituciones que los regulan. En este sentido, el trabajo con los medios en el aula constituye un desafío educativo y político, en la medida en que se trata de dar a conocer distintas herramientas para alcanzar procesos de autonomía y distanciamiento crítico.

Palabras clave: alfabetización multimedial, medios masivos de comunicación, inclusión tecnológica

Estudiar los medios es un riesgo. Implica, inevitable y necesariamente, un proceso de desfamiliarización. Desafiar lo que se da por sentado. Explorar debajo de la superficie del significado. Rechazar lo obvio, lo literal, lo singular.

Roger Silverstone

Introducción

El siguiente trabajo se propone abordar, desde un enfoque semiótico-comunicacional, las problemáticas de la inclusión de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Para ello, se llevarán adelante una serie de formulaciones que indaguen los principales objetivos, funciones y limitaciones de este fenómeno, considerando que hoy como sociedad estamos atravesando una etapa activa y circular en relación con los medios masivos de comunicación, por lo que no podemos ignorar su presencia en el momento de diseñar propuestas pedagógicas. En este sentido, el trabajo no solo busca reflexionar acerca de las distintas prácticas de la alfabetización multimedial, sino también brindar algunos aspectos “clave” que le permitan a los y las docentes profundizar sus dinámicas diarias de enseñanza escolar.

De esta manera, el artículo se dividirá en dos etapas: uno macro o general (en donde se llevarán adelante reflexiones críticas respecto de por qué y cómo trabajar con los medios de

comunicación, cuál es el papel de la alfabetización en la época actual, cuáles son las principales claves para la puesta en marcha de ese proceso), y uno micro o particular (en donde se aplicarán distintos conceptos y categorías para el análisis de una película en particular: *Los Croods*, un filme elaborado por DreamWorks y destinado principalmente a un público infantil-juvenil. Por este motivo, el siguiente trabajo también se propone estudiar la problemática de la formación de “sujetos críticos” en el contexto de implementación de las nuevas tecnologías.

Por qué trabajar con los medios de comunicación

La inclusión de las tecnologías educativas (TIC) en el aula resulta un fenómeno sumamente complejo, en la medida en que implica la intervención de un conjunto heterogéneo de actores, variables y factores, cuyas funciones se ven alteradas por las abruptas transformaciones que hoy como sociedad estamos atravesando en materia de tecnología, comunicaciones y sistemas informáticos. Este marco de convergencia multimedial, que rompe con los sistemas históricos de radiodifusión y telecomunicaciones, comienza a instalar un fuerte debate en torno a las nuevas lógicas de participación, interacción, educación, alfabetización y socialización.

Ya no se trata, en tiempos contemporáneos, de pensar a la tecnología como un “mero instrumento” para alcanzar un fin o para satisfacer una necesidad, sino por el contrario, de pensar a estos artefactos como inherentes a las prácticas sociales. La convergencia no puede reducirse únicamente a un cambio tecnológico. Como señala Henry Jenkins (2008), la convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros, el público, los modos de consumo y de apropiación (un adolescente puede escuchar música, hacer la tarea, bajar un programa de internet, todo al mismo tiempo).

Entonces, ¿a qué nos referimos cuando hablamos de educar con medios? El término incluye todo el abanico de los dispositivos modernos de comunicación social: televisión, cine, video, radio, fotografía, publicidad, periódicos, revistas, música grabada, videojuegos e Internet. Por *textos mediáticos* se han de entender los programas, filmes, imágenes, lugares de la red que se transmiten a través de estas diversas formas de comunicación (Buckingham, 2005: 20). Resulta importante explicitar este concepto debido a que comúnmente solemos equiparar la inclusión de TIC con la de Internet y esta práctica es una más entre muchas otras posibles.

El papel de la alfabetización en la época actual

A lo largo de la historia, los discursos en torno a la alfabetización han estado asociados con la idea de una *marca distintiva*. Suele creerse, como señala James Paul Gee (2005), que las personas alfabetizadas son más inteligentes, más modernas y más morales. Pareciera como si este fenómeno hubiese liberado a gran parte de la sociedad de ese estado *primitivo* para volverlo más *civilizado*. Se cree que la alfabetización nos conduce a un pensamiento lógico-crítico, a la democracia política, a una mayor igualdad social, a una tasa de menor delincuencia y estabilidad política. El papel de la alfabetización, sin embargo, es mucho más complejo y

contradictorio e incluye tramas temporales y espaciales que deben ser pensadas en su particularidad, por lo que no es posible recurrir a terminaciones totalizadoras.

La perspectiva tradicional de la alfabetización concebía a la lectura y a la escritura como las únicas prácticas legítimas para la enseñanza, sin considerar, por ejemplo, los saberes previos de los estudiantes. Con sus alcances y limitaciones, esta concepción ha cambiado en varios ámbitos institucionales y hoy podemos decir que “estar alfabetizados” no solo engloba prácticas de lectura y escritura sino también, por ejemplo, el uso de un teléfono celular, la comunicación a través de las redes sociales o la presencia de un video en un portal digital. Estamos ante intermedialidades que emborronan los linderos entre viejos y nuevos medios, y ante una desconcertante arquitectura de lenguajes –sonoros, orales, textuales, visuales, digitales– construida sobre interfaces entre palabras e imágenes, sonidos, colores, volúmenes y también ritmos y tonos (Martín Barbero, 2008: 15).

Entonces, ¿por qué instalar estos nuevos escenarios digitales en la educación? ¿En qué consiste esta inclusión? ¿Acaso es posible pensar que, debido a su inherencia social, ya no será posible educar como lo hacíamos antes? Para situar estos interrogantes, es necesario partir de una premisa fundamental: la tecnología educativa (que, como dijimos, puede ser un pizarrón, una fotografía, un programa radial o un video en *youtube*) no debe ser comprendida como *buena* o *mala* si se la distancia de sus condiciones culturales específicas. La *situación escolar* (es decir, los conocimientos previos de las y los estudiantes, la particularidad grupal) es la que va a guiar el proceso de inclusión de TIC desde marcos significativos y no a la inversa.

Otra cuestión importante para descartar es que no se trata de utilizar una herramienta técnica u otra, sino por el contrario de su coexistencia, de articular diversas estrategias pedagógicas que organicen el conocimiento desde distintos lugares para el desarrollo de una mejor y futura apropiación escolar. Esto implica hacer referencia a prácticas que garanticen la mayor pluralidad del conocimiento, y que por lo tanto, puedan descentrar las lógicas comerciales y los estereotipos sociales de siempre, atendiendo a las minorías. Lo importante entonces es iniciar una participación más equitativa e igualitaria y del aprovechamiento de los recursos técnicos propios de la época para fortalecer las dinámicas de enseñanza y aprendizaje. Por consiguiente, en la medida en que los medios ocupan un lugar central en el proceso de establecimiento de distinciones y juicios, y en la medida en que, precisamente, mediatizan la dialéctica entre la clasificación que modela la experiencia y la experiencia que colorea la clasificación, debemos indagar en las consecuencias de esa mediatización. Debemos estudiar los medios (Silverstone, 2004: 31).

Claves para llevar adelante un proceso de alfabetización multimedial

Como señala Len Masterman (1993), el primer principio de la educación audiovisual se encuentra guiado por la idea de que los medios son sistemas simbólicos (o de signos) que necesitan ser leídos de manera activa, en la medida en que no constituyen un reflejo incuestionable de la realidad ni logran explicarse por sí mismos. Los medios condicionan los procesos de construcción o de representación del mundo en el que vivimos, forman nuestros

sentires y operan naturalizando prácticas sociales que son *empaquetadas* y *moldeadas* por las instituciones que los regulan. Es importante destacar que estos condicionamientos no son determinantes: influyen en nuestras percepciones y opiniones pero no necesariamente lo hacen de manera irrevocable.

El proceso de trabajar con los medios en el aula implica una doble tarea: por un lado, dar cuenta de las técnicas, el lenguaje y los contenidos que estos dispositivos constituyen; y por otro lado, poder reconocer conceptualmente las operaciones que esas formas específicas asumen. De esta manera, podemos referirnos a nociones tales como: *estereotipos*, *representaciones*, *identidades*, *valores*, *mitos*, *realidades*, entre otros. Aquí Masterman señala que la labor, realmente importante y difícil, del profesor de medios consiste en desarrollar suficientemente en los alumnos la confianza en sí mismos para que sean capaces de aplicar juicios críticos a los documentos de los textos que encuentren en el futuro. Se trata entonces de generar una autonomía crítica significativa y no un reproductivismo teórico desmedido, convirtiendo como diría Buckingham, lo *familiar* en *extraño*.

Si retomamos entonces la pregunta inicial de por qué y cómo trabajar con los medios en la escuela deberíamos entender que la lógica de su inclusión se encuentra guiada por la idea de descentrar el saber (experto, único, irrevocable) para tornarlo democrático, dialógico y multidimensional.

Identidad y melodrama

¿En qué consiste la educación audiovisual? ¿Qué esperamos de nuestros alumnos a la hora de poner en práctica distintas actividades? Masterman subraya que la enseñanza mediática no debe recaer en una acumulación de datos, ideas o informaciones sobre los medios. Tampoco consiste en desarrollar ejercicios que mantengan “ocupados” a los alumnos mediante los cuales puedan repetir dócilmente las ideas del profesor. Como se mencionó anteriormente, de lo que se trata es de generar una autonomía crítica y significativa. Para ello, los profesores de medios deberían elaborar, en el momento de poner en práctica una propuesta de alfabetización multimedial, una lista personal de los principales conceptos o categorías que deseen que sus estudiantes comprendan.

A modo de ejemplo, se seleccionarán dos conceptos (*estereotipos* e *identidad*) y tres categorías (*lenguaje*, *agencia* y *audiencia*) para dar a conocer las representaciones que aparecen en *Los Croods*, película producida por DreamWorks y destinada principalmente a un público infantil-juvenil. De esta manera, se buscará generar *autonomía crítica* sobre la base de tres aspectos: abordaje de un texto o un problema concreto (el filme), desarrollo de información externa al documento (¿qué es DreamWorks?, ¿por qué creen que lo consumimos?) y la posibilidad de transferir el mismo sentido crítico a otros textos mediáticos, lo que habitualmente se denomina en el discurso academicista como actividad de *metacognición* (¿Qué similitudes pueden encontrar con otras películas o videos de la misma producción cinematográfica?).

Si bien las nociones de *identidad*, *estereotipos*, *lenguaje*, *agencia* y *audiencia* no pueden ser estudiadas de manera aislada, resulta importante explicitarlas individualmente para alcanzar un

conocimiento teórico más acabado. A su vez, es necesario señalar que cada docente puede establecer sus propios conceptos y categorías para introducir la explicación de un tema, en la medida en que estas formas teórico-metodológicas no pretenden alcanzar una verdad absoluta, sino por el contrario, hacemos comprender de un modo (más) crítico los discursos que giran en torno de los textos mediáticos.

¿A qué nos referimos cuando hablamos de identidad? El término es complejo en tanto que ha ido atravesando diversas instancias teóricas, según el momento histórico y las escuelas que lo estudiaron, pero en líneas generales podríamos subrayar que en la época clásica, cuando los antropólogos buscaban entender a las sociedades primitivas, intentaban dar cuenta de una *totalidad*. Para ello, recurrían a un *descripción densa* que implicaba dar cuenta de la organización social, las reglas de parentesco, los rituales religiosos y la vida material de esa estructura (Ortiz, 1998). La escuela norteamericana, por su parte, ha señalado que la identidad cultural era responsable de la personalidad de cada individuo y, por lo tanto, esta derivaba de una estructura que la excedía, limitada a su vez, por un territorio físico. Como destaca Ortiz, la discusión sobre la identidad se encuentra atravesada por una cierta obsesión ontológica. Ya sea en su versión antropológica como en la filosófica, es concebida como un “ser”, algo que verdaderamente “es”, posee un contorno preciso, y puede ser observada, delineada, determinada de una u otra manera.

Lo primero que podemos señalar es que las identidades operan de manera relacional (Hall, 2003) estableciendo vínculos antagónicos con un otro diferente. Esta característica de contacto permanente es la que nos permite pensar a las identidades como variables e inestables. A su vez, es importante destacar que estos procesos no se establecen de manera *natural*, sino que se construyen discursivamente (de manera simbólica) y se sostienen por diferentes grupos, intereses y relaciones sociales. ¿Cómo opera esto, por ejemplo, en el filme *Los Croods*? Tomemos, en principio, un macroproceso de identificación vinculado con la identidad cavernícola en oposición a la identidad moderna: la primera (instalada en la figura del padre) es descrita como “antigua”, “fuerte”, “sin ideas”, “temerosa”, “conservadora”; mientras que la segunda (instalada en la figura del novio de *Eep*) aparece remarcada como “joven”, “inteligente”, “libre”, “audaz” y “perspicaz”.

Pero también es posible encontrar en el filme microprocesos de identificación orientados a los personajes, vinculados con el contenido melodramático que el filme representa: el bobo (hermano), el villano (tigre, distintos monstruos), la heroína (*Eep*), el joven perspicaz (*Guy*), el padre refunfuñón (*Grug*) y la “abuela” que siempre emite comentarios graciosos y permite liberar a la audiencia de momentos dramáticos. Estas caracterizaciones conforman una matriz familiar particular que delimitan la lectura de la película, además de que su diseño posee mucha cercanía con la vida cotidiana de los espectadores, pero siempre desde una perspectiva lúdica (*Los Croods* se alimentan, duermen, se enfrentan a desafíos, cumplen reglas y asumen roles como en “cualquier” otra estructura familiar). El melodrama fílmico es la *pedra de toque* de la sensibilidad colectiva, ese final feliz en las tinieblas. Y a lo largo de las generaciones, el

espectador siente que lo que ve ya le ha ocurrido o podría sucederle, pero no ahora, por fortuna, cuando ve la película (Monsiváis, 2006).

Estereotipos y melodrama

A continuación, nos focalizaremos en la idea de *estereotipos* para pensar y problematizar cómo las distintas construcciones mediáticas constituyen visiones, específicas del mundo que nos rodea. Robyn Quin (1993) señala que un estereotipo es una representación repetida frecuentemente que convierte algo complejo en algo simple. Es un proceso reduccionista, que suele causar, a menudo, distorsión porque depende de su selección categorización y generalización, haciendo énfasis en algunos atributos en detrimento de otros. Los estereotipos funcionan de esta manera para organizar y establecer marcos de referencia respecto del mundo en el que vivimos, por eso el papel del educador, consiste en superar y romper las nociones simplistas que promueven.

Si trasladamos este concepto teórico al filme *Los Croods* podríamos inferir la representación estereotipada respecto de la caracterización familiar (que indudablemente se corresponde con la matriz melodramática). Por un lado, tenemos a *Grug*, un hombre fuerte y grande que tiene como objetivo el liderazgo de la familia; también encontramos a *Ugga*, la madre, que no cumple un rol muy protagónico y que se ocupa de “limpiar” y “atender” a su marido, desempolvándolo. Aparece, a su vez, una idea reducida del adolescente masculino bobo (*Thunk*), la suegra “hincha” (*Grand*) y una construcción “típica” acerca de la joven *Eep* (la hija), quien se ocupa de transgredir las normas y de buscar otra forma de vida.

Robyn Quin afirma que los estereotipos pueden ser verdaderos y falsos al mismo tiempo, esto implica pensar que existe una operación de selección y categorización en relación con la identidad familiar (padre, madre, abuela, hijos) que funciona, indudablemente, para interpelar a las audiencias, pero también para fortalecer una particular representación sobre esta. Las características que se seleccionan para categorizar a un grupo social no se inventan, sino que se escogen de una lista enorme de posibilidades. La veracidad del estereotipo recae en la selección de las características y, al mismo tiempo, su falsedad tiene relación con las distorsiones que son aceptadas como representativas de un determinado grupo. ¿Acaso podríamos pensar que todas las familias se componen secuencialmente de esta manera? ¿Cuáles son los modos particulares de familia “ideal” a la que aspira DreamWorks? ¿Cómo pensar a la representación de las instituciones con los alumnos?

Esta idea se encuentra vinculada con la matriz melodramática del film en tanto funciona como un recurso que *entretiene* y, a la vez, *educa* (*bajada de línea moralizante*). Si retomamos los diálogos de los personajes, podemos evidenciar cómo las distintas situaciones conllevan una enunciación ideológico-política particular sobre la cotidianeidad: “Entren que la oscuridad trae muerte, ya lo saben”; “El miedo nos mantiene vivos”; “Lo nuevo trae problemas” (*Grug*); “Tienes que dejarla con sus cosas, darle más espacio” (*Ugga*, haciendo referencia a su hija adolescente); “Espera, casi ni te conozco” (*Eep* rechazando una invitación de *Guy* para escaparse); “Al principio pensé que era una jabalí, pero luego me di cuenta de que era un

muchachote” (*Eep*); “Qué raro, casi siempre es al revés” (*Grand*, la abuela, haciendo referencia al comentario de su nieta).

Identificando categorías para pensar conceptos

Una vez enunciadas estas consideraciones, podríamos retomar las categorías restantes (*audiencia*, *agencia* y *lenguaje*) para dar a conocer las formas específicas que asumen esos conceptos teóricos en el filme (identidad y estereotipos): ¿cómo inferir la presencia de estos recursos en *Los Croods*? Para Buckingham, el estudio del *lenguaje* implicaría un análisis minucioso respecto de los significados, las convenciones, las tecnologías y las combinaciones (los sonidos, las secuencias de planos, los efectos especiales). A su vez, la focalización en las *agencias* se encuentra vinculada con la industria o las prácticas profesionales que llevan adelante la producción de un determinado filme, asumiendo diversos intereses económicos. Por último, el estudio de las *audiencias* se propone averiguar cómo actúan las industrias mediáticas: a quiénes interpelan, cómo se sienten las personas al ver la película, cómo conocen sus gustos y preferencias y cómo se comportan en la vida cotidiana según la clase, el sexo y la edad.

Por un lado, si retomamos el ejemplo de *Los Croods* podríamos inferir que la agencia DreamWorks busca interpelar y acercarse a un público juvenil infantil a partir de la utilización de un lenguaje coloquial, basado en el género comedia y soportado por una banda sonora que suele acompañar (reforzando o debilitando) el dramatismo expresado en las distintas escenas (por ejemplo, cuando descubren las estrellas se utiliza un sonido con un estilo sinfónico y redundante mientras que cuando *Eep* se pelea y discute con el padre, se tiende a usar un sonido más agudo y *tintineante*). Al mismo tiempo, se recurre a situaciones de una vida cotidiana “convencional” (los conflictos familiares, el enamoramiento, la adolescente que “transgrede” reglas y que empieza a forjar una identidad propia, distinta a la de sus padres).

Por otro lado, podríamos retomar la cuestión de *lo melodramático* en relación con la pretensión educativa de la agencia y su intencionalidad por dejar en su público joven un mensaje moralizante y esperanzador. El filme comienza enunciando “Me llamo *Eep* y esta es mi familia, *Los Croods*. Si no se dieran cuenta por las pieles de animales y las *frentotas*, somos cavernícolas. Casi a diario estamos en nuestra cueva y cuando salimos luchamos por comida, y yo por sobrevivir a mi familia”. Y finalmente, concluye: “Esta es mi familia, y si no se dieran cuenta por el bronceado y las mascotas, ya no somos exactamente cavernícolas. Ahora nosotros cambiamos las reglas, las que nos mantenían a oscuras y mi papá nos enseñó que cualquiera puede cambiar”.

Esta recurso narrativo (el uso de la voz en *off*, es decir, *Eep* hablando) que introduce y finaliza la película construye un discurso económico moralizante, propio de la modernidad, en la medida en que se enuncia la necesidad de “transgredir las reglas para cambiar: Lo antiguo es malo y oscuro, mientras que lo distinto trae luz”. Los nuevos *Croods* son la familia burguesa por excelencia que se broncea, usa zapatos, se toma fotografías y utiliza a sus mascotas para transportarse. De esta manera, el mensaje pareciera introducir la necesidad de salir de la

cueva (o de la casa) para ser felices, no porque adentro no lo fuéramos, sino porque sencillamente, no es productivo.

Consideraciones finales

En la medida en que Masterman sostiene que el principal objetivo de la alfabetización multimedial consiste en la capacidad de generar autonomía crítica, restaría preguntarnos cuáles serían las bases de esa criticidad y por qué deberíamos introducirlas en el contexto escolar. De esta manera, podríamos señalar que la visión crítica busca hacer interrogar los textos: es un momento en el que los y las estudiantes pasan de tener una actitud ingenua a una más reflexiva y argumentativa para desestabilizar las “verdades” que nos transmiten los textos mediáticos.

Al respecto, Jacques Piette (1998) señala una lista de temas que conformarían ese sentido crítico, entre los cuales destaca: favorecer la discusión y los intercambios de punto de vista, formular interrogantes de nivel superior, exigir por parte del alumno respuestas que requieran una formulación elaborada, favorecer la gestión investigadora y alentar el trabajo en equipo. Esto implica pensar que el trabajo con los medios no incluye solamente “aprender a utilizar” adecuadamente una herramienta virtual sino también “aprender a deconstruir su lenguaje” para alcanzar formas críticas, reflexivas y argumentativas de pensamiento circular.

Como sugiere Morgan (1996, citado en Buckingham, 2005), es necesario desplazar el texto como centro privilegiado de atención del estudio en el aula, situación que la educación mediática ha heredado claramente de la enseñanza de la literatura. Esto no significa “abandonar” la explicación textual sino aprender a “situarla” dentro de un marco más amplio para saber cómo funcionan los medios, en conjunto con una producción creativa que abra y profundice sentidos críticos. Por esta razón, se trata de desjerarquizar el conocimiento para volverlo significativo sin evadir criterios de responsabilidad educativa. La iniciativa (o no) de trabajar con medios es, antes que nada, una decisión política en la medida en que implica ceder espacios de poder, y tal vez, ese sea el principal miedo “estereotipado” del que debemos distanciarnos para emprender nuevos escenarios constructores de humanidad.

Bibliografía

- BUCKINGHAM, David (2005), “Por qué enseñar los medios de comunicación social”, en *Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*, Buenos Aires, Paidós.
- GEE, Paul (2005), *La ideología en los discursos*, España, Editorial Morata.
- HALL, Stuart (2003), “Introducción. ¿Quién necesita identidad?”, en Hall, Stuart y Paul du Gay (comps.), *Cuestiones de identidad cultural*, Buenos Aires, Amorrortu.
- JENKINS, Henry (2006), “Introducción: Adoración en el altar de la convergencia y Comprando American Idol”, *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.

- MARTÍN BARBERO, Jesús (2008), “Estallido de los relatos y pluralización de las lecturas”, *Comunicar* n.º 30, Revista científica de comunicación y educación.
- MASTERMAN, Len (1993), “La revolución de la educación audiovisual”, en *La revolución de los medios audiovisuales*, Roberto Aparici (comp.), Madrid, Ediciones de La Torre.
- MONSIVÁIS, Carlos (2006), “Se sufre porque se aprende. (De las variedades del melodrama en América latina)”, en Dussel, Inés y Daniela Gutiérrez (comps.), *Educación la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen*, Buenos Aires, Manantial, Flacso, Osde.
- ORTIZ, Renato (1998), “Modernidad, mundo e identidad”, en *Otro Territorio. Ensayos sobre el mundo contemporáneo*, Colombia, Convenio Andrés Bello.
- PIETTE, Jacques (1998), “¿Qué es un receptor crítico?”, en Conferencia en Congreso Nacional “El diario en la escuela”, Bahía Blanca, Now.
- QUIN, Robyn (1993), “La representación y creación de estereotipos”, en *La Revolución de los medios audiovisuales*, Roberto Aparici (comp.), Madrid, Ediciones de La Torre.
- SILVERSTONE, Roger (2004), *¿Por qué estudiar los medios?*, Buenos Aires-Madrid, Amorrortu.