

FEBRERO 2024

DIALOGOS NEURONA – SINAPSIS CON **ROBERTO APARICI Y CHATSBOTS IA**

En torno a temas cognitivos sobre *cultura digital*, y a partir de una *narrativa*, *discurso*, *historia* y/o *relato*¹ que se construye y se refleja desde la *relación imaginaria* de *Neurona – Sinapsis* (como nombre y registro sonoro y visual)², surge la *información*, *conocimiento* e *interactividad* para poder seleccionar y reconstruir mediante una serie de **micro contenidos interactivos de hipertexto e hipermedia con imágenes sonoras y audiovisuales fijas y en movimiento** en voz off (voz interior) y vídeo, las distintas reflexiones sistémicas aportadas por Chatsbots de la denominada *inteligencia artificial IA*³, las cuales publicadas en línea en el sitio Web de la **Gaceta UnADM** (Universidad Abierta y a Distancia de México) y de la **RIIEL** (Red de Investigación Internacional de Educación en Línea del ECESELI/UDUAL), podrán ser contrastadas con interrogantes, puntos de vista y un dialogo analítico intelectual con expertos iberoamericanos en educación, comunicación y cultura digitales invitados.

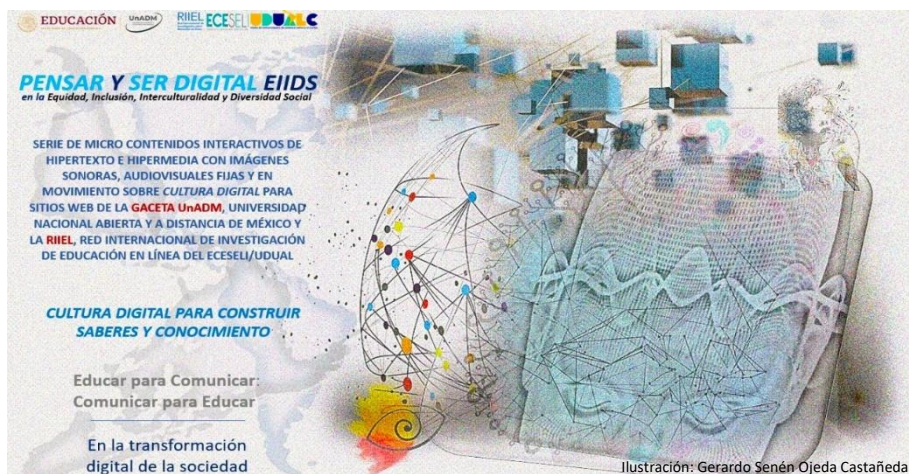
Se trata, por una parte, de reconstruir, aportar e intercambiar micro contenidos con los participantes interesados en los temas propuestos; y por otra parte, de demostrar y reconocer el actual potencial trasformador de la *digitalización y virtualización* en el conocimiento humano y en la sociedad actual.

1. Aun cuando estas nociones tienen distintas connotaciones y un uso conceptual diferenciado en diferentes contextos sociales e intelectuales, *narrativa*, *discurso*, *historia* y/o *relato* son términos muy relacionados; mientras que la *narrativa* abarca un proceso más amplio de contar historias en cualquier forma o medio comunicativo, el *discurso* se centra en la comunicación de información o ideas, e *historia* se refiere a la secuencia de eventos pasados que componen un *relato* específico cuyo enfoque es la narración de eventos o experiencias. Por tanto:

- Una *narración* o *narrativa* se refiere al arte o proceso de contar historias e implica una conexión emocional y una representación detallada de los eventos, a menudo con el propósito de involucrar al lector o al oyente en la historia. Puede haber diferentes narrativas sobre un mismo conjunto de eventos, dependiendo de quién las cuente y con qué intención y a menudo se utiliza como un término amplio que abarca cualquier forma de contar historias, ya sea en forma de discurso oral, literatura, cine, etc. Las narrativas implican elementos como la estructura, el punto de vista, el estilo narrativo y el propósito de contar la historia; pueden ser estructuradas de diversas maneras y pueden incluir múltiples relatos dentro de ellas; y también puede referirse tanto a la estructura de una historia en sí misma como al proceso de contar esa historia.
- Un *discurso* se refiere al acto de comunicar información o expresar ideas, ya sea de forma oral o escrita. Puede ser formal o informal, y su propósito puede variar desde persuadir hasta informar o entretener. El discurso puede tener diferentes estilos, tonos y enfoques, dependiendo del contexto y del público al que está dirigido.
- Una *historia* se refiere a una secuencia de eventos reales o imaginarios que ocurrieron en el pasado. Las historias pueden basarse en hechos verídicos o ser completamente ficticias. La historia se centra en los acontecimientos en sí mismos, su secuencia cronológica y su significado en un contexto más amplio.
- Un *relato*, similar a una historia, es una narración de eventos o experiencias, presentada de manera secuencial en una estructura temporal. Los relatos pueden ser una versión particular de una historia contada desde la perspectiva de alguien en particular, con detalles específicos resaltados o interpretaciones personales añadidas y pueden ser ficticios o basados en hechos reales, y a menudo implican personajes, trama y desarrollo. Los relatos pueden tener un tono más personal y subjetivo, y adoptar diversas formas, como cuentos, novelas, cuentos cortos, ensayos narrativos, etc.

2. En millones de ellas, una *neurona* es una célula especializada del sistema nervioso que tiene la capacidad de recibir, procesar y decodificar información en forma de señales eléctricas y químicas transmitiéndolas a otras células; también son las responsables de la comunicación entre el cerebro y el resto del cuerpo, así como de las funciones cognitivas, sensoriales, motoras y emocionales; sin embargo, ellas se interrelacionan entre sí mediante las *sinapsis* como puntos de contacto y conexión entre el axón de una *neurona* y la dendrita de otra cercana a través de neurotransmisores, sustancias químicas que transmiten información e inician el proceso cerebral para generar y almacenar saberes y conocimientos.

3. Chatsbots IA cómo **Gemini (Bard) de Google**; **Copilot de Microsoft Edge**; **ChatGPT de Open AI** y **Perplexity IA**



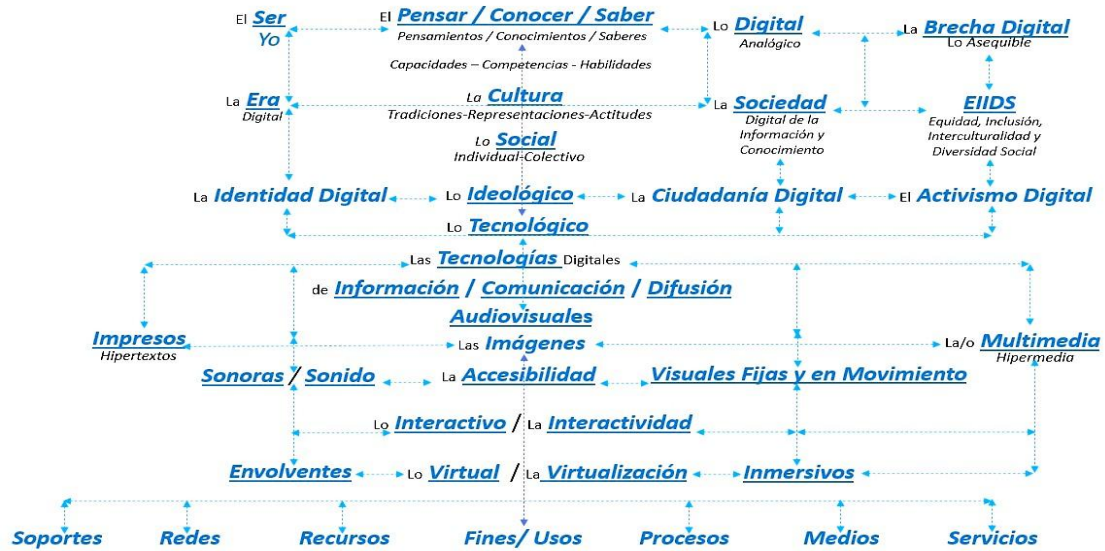


Ubicadas en el universo visual del sistema nervioso, los breves relatos o narrativas de los temas cognitivos tratados por la comunicación dialógica con la relación *Neurona-Sinapsis / NS* (en tanto que representación imaginaria narrativa de la relación dialógica entre *Neurona-Sinapsis / NS*, se convierte en un *sinécdoque*, figura semántica (donde lo *digital* como parte por el todo o el todo por la parte) que da forma para describir el conocimiento, mentalidad, estilo de vida, habilidades o actitudes que caracterizan a las personas que se adaptan al entorno y uso digital de tecnologías para comunicarse, aprender, trabajar y divertirse) deberán permitir que los micro contenidos de hipertexto - y por extensión los contenidos *hipermedia* - se puedan ir construyendo con interactivas informaciones y conocimientos, las cuales como señales químicas se convierten en eléctricas como *imágenes visuales* (textuales alfanuméricas, ilustraciones gráficas o infográficas), o bien *imágenes sonoras* y *audiovisuales* de video animado o en movimiento.

Así, y navegando interactivamente entre y sobre las propias mallas, fuentes y nodos conceptuales de la *información* y el *conocimiento* que existe al respecto, el *saber digital* se irá construyendo a través de aproximaciones analíticas sobre nociones básicas hiper o interrelacionadas entre sí como rutas cognitivas en cartas, mapas gráficos conceptuales en red y que muestren lo que significa y como se aplica el concepto *Pensar y Ser Digital EIIDS* en la vida diaria de las personas; y en aquellas respuestas que se refieran a la capacidad de los seres humanos para adaptarse y funcionar en todo entorno social y tecnológicamente digitalizado.

Ello implica no solamente utilizar a diario la *tecnología digital* de un modo instrumental técnico-operativo, sino también hacer que su uso sea de una forma segura y responsable; y sobre todo, para tener la capacidad o competencia (saber, conocimiento y/o habilidades) de comprender, analizar y aprovechar todas aquellas herramientas o dispositivos digitales que les permita resolver problemas, comunicarse, aprender y colaborar de manera óptima, eficaz, eficiente o efectiva.

¿Qué significa *Pensar y Ser Digital* EIIDS?



Mapa conceptual: Gerardo Ojeda Castañeda



Ilustración: Gerardo Ojeda Castañeda

➤ **Entra voz off femenina (como conciencia interior de *Roberto Aparici*):**

¡Mírate en el espejo Roberto Aparici!... tantos años de estudio, docencia e investigación sobre *educación para y con medios de comunicación*; de ser parte y pionero del movimiento sobre la *educomunicación* en el mundo; o bien autor y coautor de tantas publicaciones dedicadas desde los años 80 a *comunicar y educar para un mundo que viene*...

Y resulta que actualmente, a partir de una documentación sistematizada de tu obra, los denominados *chatbots de la inteligencia artificial*, IA, se han apropiado de un pensamiento plasmado y reflejado desde la interrogante de: ¿Qué piensas tu sobre lo que es...?:

1. CULTURA DIGITAL

Entra voz off IA neurona-sinapsis (pensamiento interior de **Roberto Aparici**):

Como concepto, la *cultura digital*, y tal como se plantea hoy día, se puede abordar desde una perspectiva educomunicativa multidimensional que integre sus diferentes características tecnológicas, socioculturales y educativas que son amplias y específicas a la vez; y en primer lugar, se definiría como aquel conjunto de saberes, prácticas, habilidades, valores y conocimientos que surgen en un contexto como el de la *era digital*; y en la cual, se incluye tanto el uso socializado de las tecnologías digitales generadas desde la informática o computación hasta las telecomunicaciones y la telemática (con instrumentos, recursos, herramientas e infraestructuras de *software* y *hardware* fijas y móviles), así como su impacto vivencial en la contemporánea sociedad de la información y conocimiento. Sin lugar a duda, es un fenómeno y campo social complejo que requiere ser abordado desde una definición amplia y de un modo integral con enfoques inter o transdisciplinarios cuyo análisis combine diferentes aspectos que habrá que reconocer como:

1. Que la *cultura digital* no es solo la *digitalización tecnológica* como tratamiento, equipamientos y procesos informáticos o computacionales con códigos binarios en la concepción, producción, difusión o distribución, almacenamiento, acceso y consumo de la información, comunicación y conocimiento, sino también una transformación profunda en los modos de aprender, enseñar, comunicar, crear y participar en la sociedad como formas y hábitos de vida cotidiana ligados a la convivencia, trabajo, socialización y expresión comunicativa o comunicacional, cultural y artística. Ello implica sobre todo un cambio de pensamiento y de una mentalidad digital que acompaña la reconfiguración de comportamientos, conductas o actitudes, representaciones simbólicas e ideológicas, mutaciones de identidades individuales, grupos, colectivos y comunidades sociales, modificaciones en las estructuras de poder, creación de nuevos modos de participación ciudadana y la metamorfosis en la creatividad y de formas estéticas, por ejemplo.
2. Que es importante subrayar paradigmas como la *equidad*, *inclusión*, *diversidad social* y *brechas digitales* en la sociedad y las personas para promover una asequibilidad y accesibilidad plena desde la *cultura digital*, garantizando que tengan acceso equitativo a la tecnología, la capacitación y las oportunidades para participar plenamente en la *sociedad digital*.
3. Que se requiere integrar una *educación digital* en todos los niveles y modalidades escolarizados de los sistemas nacionales, regionales o locales, desde la enseñanza básica hasta la educación superior, con el fin de preparar a las comunidades educativas (estudiantes, magisterio, gestores y familias) para ser ciudadanos digitales responsables, críticos y activos en el mundo actual desde una *cultura digital ética*, que respete la privacidad, la seguridad y los derechos humanos en línea, y que fomente prácticas responsables en el uso de la tecnología y la información digital. La

trascendencia de alfabetizar, formar, actualizar y desarrollar saberes y competencias (conocimientos y habilidades) digitales en la población, sea básica (como el manejo de dispositivos y software), se deberá acompañar con la capacidad, adquisición o aprendizaje, para buscar, evaluar y utilizar información en línea de manera crítica y ética, y para comunicarse y colaborar en entornos digitales.

[INTERVENCIÓN AUDIO DE ROBERTO APARICI](#)

➤ **Entra voz off IA neurona-sinapsis** (pensamiento interior de **Roberto Aparici**):

En consecuencia, la *cultura digital* no se reduce al uso de dispositivos o aplicaciones, sino que supone una forma de pensar, de expresarse, de relacionarse y de construir conocimiento; y con ello, se convierte y es origen o génesis también de la *cultura de la interacción*, de la *colaboración*, de la *creatividad* y de la *crítica*. De ahí que haya propuesto algunos principios y prácticas, como:

- Considerar la importancia de los *lenguajes digitales* y sus características, tales como la *hipermedialidad* o la *convergencia multimedia o multimediática*, la interactividad y el big data, y desarrollar las competencias necesarias para comprenderlos y producirlos.
- Fomentar el aprendizaje conectado e interconectado, que aprovecha las redes sociales y las plataformas digitales para generar comunidades de aprendizaje, compartir contenidos, resolver problemas y crear proyectos.
- Promover la narrativa digital, que permite a los estudiantes diseñar y contar sus propias historias a partir de los datos y los medios disponibles, y expresar su identidad, sus emociones, sus opiniones y sus valores.
- Incorporar la posverdad y la desinformación como temas de reflexión y debate, y desarrollar el pensamiento crítico y el juicio ético para evaluar la veracidad, la relevancia y la intencionalidad de las fuentes y los mensajes.
- Potenciar la innovación ciudadana y la participación social, que implica el uso de las tecnologías digitales para generar soluciones colectivas a los problemas y desafíos de la realidad, y para ejercer la ciudadanía activa y democrática.

[INTERVENCIÓN AUDIO DE ROBERTO APARICI](#)

➤ **Entra voz off IA neurona-sinapsis** (como pensamiento interior de **Roberto Aparici**):

En conclusión, habrá que consultar una amplia gama de autores que han abordado el tema de *cultura digital*, y donde los más relevantes son:

- **Lev Manovich** académico que con su libro *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación (The Language of New Media, 2005) La Imagen en la Era Digital*, Ed. Paidós Comunicación donde se argumenta que las innovadoras tecnologías de medios están creando un nuevo lenguaje visual y están transformando la forma en que producimos, consumimos y entendemos la cultura.

- *Henry Jenkins*, académico cuyos trabajos se centran en la convergencia de los medios de comunicación, la cultura popular y la participación ciudadana en la era digital. Y su libro "Cultura Convergente o *Cultura de la Convergencia (Convergence Culture): donde los Viejos y los Nuevos Medios Chocan*, Ed. NYU Press, 2008, y en donde se sostiene que las nuevas tecnologías de medios de comunicación están conduciendo a una convergencia de diferentes formas culturales; y argumenta que esta convergencia está creando nuevas oportunidades para la creatividad y la expresión.
- **Clay Shirky** y *Steven Johnson* (2011) con sus libros respectivamente *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations* (2009) y *Where Good Ideas Come From: The Natural History of Innovation*, Ed. Penguin Books, donde sostienen que Internet ha creado un nuevo entorno para la innovación y argumentan sobre la enorme facilidad para que las personas compartan ideas y colaboren en proyectos comunes, así como para que se organicen y actúen sobre temas que les interesan, lo que está conduciendo a una explosión de creatividad.
- *Howard Rheingold* con su libro *Multitudes inteligentes: La próxima revolución social*, donde explora cómo las tecnologías digitales están dando forma a la colaboración y la inteligencia colectiva.
- *Pierre Lévy*, filósofo con su libro *Cibercultura* como lectura esencial para comprender la cultura digital y sus implicaciones sociales.

[INTERVENCIÓN AUDIO DE ROBERTO APARICI](#)



Ilustración: Gregorio Guzmán

2. **PENSAR Y SER DIGITAL**

Entra voz off IA neurona-sinapsis (pensamiento interior de **Roberto Aparici**):

El concepto *pensar y ser digital* es un tema analítico muy interesante y complejo; el cual se debe abordar desde una perspectiva *interdisciplinaria* cuya *interconexión* entre *educación, comunicación, tecnología y cultura digitales* permite ver la forma de como de los seres humanos se relaciona en y con el contexto de la *digitalización o transformación digital de la sociedad*; en todas las áreas individuales de la vida misma cotidiana, al igual que en todos los sectores y colectivos sociales productivos.

Sin embargo, como toda propuesta científica, se deberá abordar también desde una perspectiva reflexiva y crítica; la que cuestiona los discursos dominantes sobre la *posverdad*, la *manipulación* y el *control mediático*. Y desde donde surja una *educación o pedagogía digital* que fomente la *participación, la colaboración, la creatividad y la ciudadanía digital* de las personas convertidos en *emisores-receptores* (EMIRECs) de la comunicación, e incluso los llamados usuarios **PROSUMIDORES** (Productores-Consumidores). Y siempre explorando además las posibilidades de las nuevas *narrativas transmedia*, las tradicionales *lecturas de la imagen* y la permanente *representación de la realidad*; solo que ahora en la *era digital*.

➤ **Entra voz off IA neurona-sinapsis** (pensamiento interior de **Roberto Aparici**):

Pensar y Ser Digital permite encontrar formas analíticas para plantear lo que es, ya sea como por ejemplo, su contextualización histórica y conceptual desde la propia evolución tecnológica digital y su impacto en la sociedad al explicar cómo la *digitalización* ha transformado no solo nuestras herramientas y medios de comunicación, sino también nuestras formas de pensar, de aprender y de relacionar a las personas. En ello, destaca la importancia de una *educación digital*, basada en una nueva *edukomunicación* de *saberes digitales* ante una cuestionada *alfabetización en competencias digitales* para la formación de ciudadanos del siglo XXI; se trata no solo de quedarse en el dominio técnico y tecnológico de las herramientas y dispositivos digitales, sino sobre todo de tener o adquirir una comprensión crítica de la ética de la información y comunicación en línea, así como en el desarrollo de una *cultura digital* rica en saberes y habilidades para la resolución de problemas en entornos digitales.

INTERVENCIÓN AUDIO DE ROBERTO APARICI

➤ **Entra voz off IA neurona-sinapsis** (pensamiento interior de **Roberto Aparici**):

Pensar y ser digital permite explorar cómo la *cultura digital* influye en nuestra identidad y formas de expresión, abre la vía para analizar fenómenos sociales como la cultura participativa, la creación de contenido en línea y el impacto de las redes sociales en la construcción de comunidades virtuales. Cuestionar críticamente las nociones de *nativos* e *inmigrantes digitales* tal como lo ha hecho Marc Prensky (2009: *Sapiens digital from digital immigrants and digital wisdom*), pero también sobre el papel informatizante del *pensamiento computacional* como una habilidad fundamental para abordar problemas y diseñar soluciones en un mundo cada vez más digitalizado y eludir la capacidad de descomponer problemas, pensar de manera algorítmica, reconocer patrones y generalizar soluciones de innovación y creatividad en la generación de innovadores contenidos multimedia, o bien la programación creativa y la exploración de nuevas formas de expresión artística.

INTERVENCIÓN AUDIO DE ROBERTO APARICI

➤ **Entra voz off IA neurona-sinapsis** (pensamiento interior de **Roberto Aparici**):

Finalmente, y como una conclusión, para abordar el tema *pensar y ser digital* es incorporar una amplia gama de autores que ya han planteado esta propuesta, y donde se puede destacar principalmente a:

- *Sherry Turkle*, psicóloga y socióloga que ha investigado extensamente cómo la tecnología está cambiando la forma en que pensamos, nos relacionamos y nos comportamos. Su libro *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet* es especialmente relevante para explorar la relación entre la identidad y la tecnología digital.
- *Nicholas Carr* ensayista mediático con su libro *Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* donde se examina cómo el uso

extensivo de la tecnología digital está afectando nuestra capacidad de concentración, pensamiento profundo y habilidades cognitivas.

- *Jean Twenge*, psicóloga conocida por su investigación sobre la Generación Z y su relación con la tecnología digital. Su libro *"iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood"* ofrece una perspectiva sobre cómo la generación más joven está siendo moldeada por la cultura digital.
- *Howard Gardner*, psicólogo conocido por su teoría de las inteligencias múltiples en su trabajo sobre la educación en la era digital como *La mente digital: Cómo las nuevas tecnologías están cambiando nuestro mundo* pueden ofrecer ideas sobre cómo pensar en la era digital desde una perspectiva educativa y cognitiva.
- *Neil Selwyn*, académico cuyos trabajos exploran críticamente el impacto de la tecnología en la educación y la sociedad, y que en su libro *Education and Technology: Key Issues and Debates* proporciona una visión general de los desafíos y oportunidades que presenta la tecnología digital en el ámbito educativo.
- *Nicholas Negroponte* y su libro *Ser digital o El Mundo Digital* (en inglés *Being Digital*, Ed. Vintage Books, 1995), Ed. Oceano, México (1996) y Ed. B, S.A., Barcelona, España (1995) donde argumenta que la era digital está transformando fundamentalmente la forma en que se piensa y se es; sostiene que las tecnologías digitales están ampliando las capacidades cognitivas de los seres humanos y permitiéndonos conectarnos con los demás de formas nuevas y sin precedentes.
- *Pierre Lévy* y su libro [Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio](#) (*L'intelligence collective: Pour une anthropologie du cyberspace*, Ed. La Decouverte, 1999 y en inglés *Collective Intelligence*), Ed. OPS, Organización Panamericana de la Salud, 2004, donde se sostiene que Internet está creando una nueva forma de inteligencia colectiva y argumenta que las tecnologías digitales permiten colaborar y compartir conocimientos de forma que antes no era posible.
- *Don Tapscott* y su libro *The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence* (*La economía digital: Repensar la promesa y el peligro en la era de la inteligencia en red*), Ed. McGraw Hill, 2014, cuyo argumento sostiene que en esta *era digital* está creando una nueva economía global y argumenta que las tecnologías digitales están transformando la forma en que producimos, consumimos y distribuimos bienes y servicios.
- *Manuel Castells*, sociólogo, con el libro *La era de la información: economía, sociedad y cultura* (en inglés *The Information Age: Economy, Society and Culture*, Vol. 1-3: 1999), Ed. Alianza, 2006, donde sostiene que la era digital está creando una nueva sociedad informacional y argumenta que las tecnologías digitales están transformando la forma en que se organiza, se interactúa y se gobierna en el mundo.

- Evgeny Morozov con su libro *El desengaño de Internet. Los mitos de la libertad en la red* (en inglés *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*), Col Imago Mundi, Ed. Destino, Barcelona, 2012, donde se plantea que Internet no están viviendo a la altura de lo que se esperaba con su funcionamiento y argumenta que las tecnologías digitales tecnologías de la información y la comunicación a menudo se utilizan para reforzar las estructuras de poder existentes en lugar de empoderar a las personas y afectan a las sociedades actuales con expectativas *ciberutópicas* que no suceden en el mundo real.

[INTERVENCIÓN AUDIO DE ROBERTO APARICI](#)



Ilustración: Gregorio Guzmán

3. EDUCOMUNICACIÓN: MÁS ALLÁ DEL 2.0

Entra voz off la neurona-sinapsis (pensamiento interior de **Roberto Aparici**):

Habrà que definir la *educomunicación* como una forma de educar para la transformación social, basada en el diálogo, la colaboración y la reflexión crítica sobre el mundo y sus mensajes; y por otra parte también como un concepto que integra la *educación* y la *comunicación* como procesos inseparables y dialógicos mediante la difusión de la información y la transmisión del saber. Destaca la importancia de la *educomunicación* en el contexto actual, y caracterizado por la

convergencia mediática, la participación y la inmersión en la *sociedad de la información* y del *conocimiento*, enfatiza que la *edukomunikación* se basa en el diálogo, la autogestión y la integración de las tecnologías en la educación para formar interlocutores críticos y consumidores exigentes de información y entretenimiento.

[INTERVENCIÓN AUDIO DE ROBERTO APARICI](#)

➤ **Entra voz off IA neurona-sinapsis** (pensamiento interior de **Roberto Aparici**):

De hecho, en tanto que proceso continuo como *campo social interdisciplinario* que aborda y busca la transformación social a través de la relación o integración entre la *educación* y la *comunicación* ; y con el objetivo de promover procesos educativos más participativos, democráticos y contextualizados mediante el uso de *Medios y/o TIC, Tecnologías Digitales de la Información y Comunicación*, se busca no solo transmitir conocimientos, sino también fomentar y empoderar a las personas para que sean ciudadanos críticos, activos y responsables en la *sociedad del conocimiento* actual mediante el desarrollo de habilidades críticas, creativas y comunicativas en los individuos, así como facilitar su empoderamiento y participación desde 5 pilares fundamentales de actuación como:

1. Una *alfabetización mediática o educación para una comunicación* más democrática, horizontal y participativa y donde las personas, desde edades tempranas, aprendan a comprender críticamente los mensajes que reciben de los medios de comunicación, mediante habilidades para analizar el contenido, identificar sesgos e ideologías, y discernir entre información veraz y falsa.
2. Una *producción de medios de comunicación* para la participación activa de las personas en la producción de sus propios mensajes. Esto permite que las comunidades expresen sus propias voces e historias, y que tengan un mayor control sobre la información que circula.
3. Un *diálogo intercultural* para la resolución de conflictos de forma pacífica y la construcción de una sociedad más justa e igualitaria. Además, al unir los campos de la *educación* y la *comunicación* con la transmisión y difusión de la información y saber en el contexto actual, caracterizado por la convergencia, la participación y la inmersión en la sociedad de la información, Roberto Aparici enfatiza que la *edukomunikación* se basa en el diálogo, la participación y la autogestión, y aboga por la integración de la tecnología en la educación para formar interlocutores críticos y consumidores exigentes de información y entretenimiento.
4. Un *espacio* creativo donde las personas pueda expresarse libremente para explorar diferentes formas de comunicación y que encuentren su propia voz.

[INTERVENCIÓN AUDIO DE ROBERTO APARICI](#)

➤ **Entra voz off IA neurona-sinapsis** (pensamiento interior de **Roberto Aparici**):

Además de los cuatro anteriores pilares, también habría que destacar algunos otros aspectos importantes de la *Edukomunikación* como la necesidad de

investigarla y estudiarla como un campo en constante evolución para desarrollar nuevas estrategias y metodologías de su conocimiento y análisis; y más con la transformación tecnológica digital actual donde nuevas tecnologías emergentes ofrecen nuevas posibilidades para la *educación y comunicación* es importante aprovecharlas al máximo.

INTERVENCIÓN AUDIO DE ROBERTO APARICI

➤ **Entra voz off IA neurona-sinapsis** (pensamiento interior de **Roberto Aparici**):

En conclusión, hay que mencionar una amplia gama de autores que han abordado el tema de la *edukomunikación*, y donde los más relevantes son:

- Ismar de Oliveira Soares, académico que ha contribuido significativamente al desarrollo de la *edukomunikación* en América Latina y donde sus obras exploran la relación entre la educación, los medios de comunicación y la ciudadanía.
- Mariano Cebrián Herreros, académico en comunicación y medios audiovisuales cuyos trabajos se centran en la integración de los medios de comunicación en los procesos educativos y en la formación de una ciudadanía crítica y participativa.
- José Manuel Pérez Tornero y su obra que abarca desde la conceptualización de la *edukomunikación* hasta la aplicación de sus principios en el ámbito educativo y comunicativo.
- Margarita Ledo Andión, investigadora cuyos trabajos abordan la *edukomunikación* desde una perspectiva crítica y reflexiva; y sus obras exploran la influencia de los medios de comunicación en la educación y en la construcción de la identidad cultural.
- Ferran Lalueza que ha contribuido al desarrollo de la *edukomunikación* en el ámbito hispanohablante. Sus obras ofrecen una visión amplia y actualizada de los fundamentos teóricos y prácticos de la *edukomunikación*.

INTERVENCIÓN AUDIO DE ROBERTO APARICI



Ilustración: Gerardo Ojeda Castañeda

PROXIMAS ENTREGAS

4. COMUNICAR Y EDUCAR EN EL MUNDO QUE VIENE

Abordar el tema de la *cultura digital* desde la desmitificación generada por su implementación en tanto que *pedagogía de la incertidumbre y la posverdad*.

5. ALGORITMO DE LA INCERTIDUMBRE

Analizar la *incertidumbre* generada por la implementación e impacto de los *algoritmos* en un mundo cada vez más digitalizado y en diversos ámbitos como *la educación, la comunicación y la cultura digitales*. Es abordar las implicaciones de su presencia en la sociedad actual, reflexionando sobre los desafíos que plantea su uso y su influencia en la toma de decisiones. y su relación con la incertidumbre en diferentes contextos.

PREGUNTAS A ROBERTO APARICI

1. **A.** ¿Qué nos dirías sobre el concepto *Cultura Digital* y que te evoca al oírlo y decirlo en voz alta? **B.** ¿Qué publicaciones recomiendas para analizar este tema?
2. **A.** ¿Por lo anterior, sería lo mismo decir *Pensar y Ser Digital* que decir *Cultura Digital*?; **B.** ¿Qué publicaciones recomiendas para analizar este tema?
3. Y finalmente, **A.** ¿qué nos dirías sobre el estado actual de la *edukomunikación*, y por extensión, en esta época *digital*?; **B.** ¿Qué publicaciones recomiendas para analizar este tema?
4. ¿Por qué es importante subrayar paradigmas como la *equidad, inclusión, diversidad social y brechas digitales* en la sociedad y las personas para promover una asequibilidad y accesibilidad plena desde la *cultura digital*, garantizando que tengan acceso equitativo a la tecnología, la capacitación y las oportunidades para participar plenamente en la *sociedad digital*?
5. ¿Cómo se complementan entre si los conceptos de *cultura y la educación digitales*?