

A disciplina Multimídia 1 inicia um processo de design complexo, para alcançar um projeto final de integração dos três anos da graduação, é extremamente necessário saber como são nossos alunos e não prejudicar, subestimar ou superestimar o que eles sabem.

Como a avaliação inicial pode ser usada para evitar essas situações? O que fazer com o diagnóstico obtido na avaliação? Por que a avaliação diagnóstica não possui mais hierarquia, se é básico projetar um bom curso? Como os alunos podem usar essas informações?

Palavras chave: Avaliação - diagnóstico - inicial - realidade - intervenção

Valeria Scalise. Diseñadora Gráfica especializada en Packaging (UP, 1997). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

La relevancia de la retroalimentación en el marco de cierre de cursada de Comunicación y Diseño Multimedial 2 (100%)

Fecha de recepción: junio 2020

Fecha de aceptación: agosto 2020

Versión final: octubre 2020

María Laura Spina (*)

Resumen: La retroalimentación puede transformarse en un instrumento de evaluación pedagógica si es establecida con criterios definidos y objetivos claros.

Hacia el cierre de la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial 2, el estudiante ha desarrollado un proceso de diseño de alta complejidad, el cual necesita una devolución exhaustiva y profesional, dentro de un marco de confianza, donde el diálogo entre docente y estudiante genere intercambio común y genuino y permita tratar diferencias, favorecer la reflexión, identificar las fortalezas y debilidades de ambas partes y contribuir a desarrollar una mirada profesional con un aporte significativo a la disciplina.

¿Cómo se puede utilizar este momento de retroalimentación significativa para evaluar al alumno?

¿Cómo regular el diálogo entre el docente y estudiante para que el proceso de intercambio comunicativo sea efectivo?

¿Cómo implementar en este momento una escucha activa adecuada?

¿De qué manera la evaluación en el momento de retroalimentación permite reflexionar sobre las competencias adquiridas por el estudiante y la vida profesional?

Palabras clave: Retroalimentación – regulación – impacto – diálogo – confianza - escucha activa – efectividad – conciencia metacognitiva – evaluación de procesos – autonomía

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 90]

Introducción

Al finalizar la cursada de la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial 2, en 3º año de la carrera Diseño Gráfico, el alumno, debe presentar su Proyecto Integrador en un momento final denominado Foro Profesional 100% Plus donde se encuentran presentes el resto de los alumnos, el docente evaluador y un Jury externo.

El proyecto final consiste en el desarrollo de un Sistema Visual de alta complejidad de alcance profesional.

Teniendo en cuenta que el alumno se encuentra próximo a recibirse o a continuar una especialización, la presentación del proyecto y la devolución del docente y del Jury externo son altamente significativas ya que contribuirán a delinear la vida profesional de dicho alumno.

En este marco es muy relevante el momento de retroalimentación que se produce entre docente y alumno como un intercambio dialógico y de evaluación final potenciando el aprendizaje autónomo y la conciencia metacognitiva.

¿Sobre quién impacta la retroalimentación?

Dentro de un Proceso de Diseño, los diseñadores, trabajamos con tres conceptos básicos que provienen del área de la Semiosis:

Semántica: proceso a través del cual trabajamos los conceptos, las ideas. Es el espacio donde la creatividad se desarrolla respondiendo a una pregunta básica ¿Qué comunico?

- Sintáctica: proceso a través del cual desarrollamos los elementos básicos del diseño, desde la morfología, la cromaticidad, la imagen, la tipografía, los lenguajes visuales, respondiendo a la pregunta ¿Cómo comunico a nivel visual?

- Pragmática: proceso donde se determina a quién se dirige la comunicación, el destinatario. La pregunta sería ¿a quién comunico y con qué fin?

La retroalimentación, en este momento de 100% Plus, impacta en primer lugar sobre el alumno como sujeto protagónico del proceso pragmático. Es el docente quien le hace una devolución de todo su proyecto, su proceso. Es una mirada constructiva, sólida y significativa. Es un momento de expectativa, el alumno espera algo de su profesor y del Jury Académico. Necesita escuchar y tener una nueva mirada y devolución de todo su trabajo, el cual implicó un altísimo grado de esfuerzo y dedicación.

Según Anijovich (2010), la retroalimentación focalizada en la autoestima destaca el desempeño y el esfuerzo del alumno buscando efectos positivos. El estudiante de Diseño, luego de atravesar una cursada intensa, con doble carga horaria semanal, con un altísimo compromiso en cuanto a cantidad y calidad de material presentado, ve incrementada su autoconfianza y percibe su capacidad de logro. No se han observado alumnos que no reconozcan que necesiten mejorar algunos aspectos de su proyecto.

Se observa que la retroalimentación se vuelve más productiva cuando el alumno resuelve tareas y autorregula su aprendizaje, detectando sus fortalezas y debilidades. Es aquí donde el proceso se vuelve más interesante, ya que el alumno, en esta etapa final, reflexiona sobre su propio proceso y desempeño a lo largo de la cursada, potenciando su capacidad de autoevaluación. Este proceso implica, por parte del docente, una tarea sutil y constante para sostener el interés de los alumnos, especialmente cuando detecta una baja predisposición para ello.

Cabe destacar que la retroalimentación impacta sobre la motivación del alumno, su proceso de aprendizaje, su autoestima y sus acciones futuras. El hecho de hacerle una observación donde se destaca su desempeño y esfuerzo provoca un efecto positivo ya que influye sobre los aspectos emocionales del alumno a partir del incremento de la autoconfianza y su capacidad de logro. Es indispensable que conozca sus fortalezas y debilidades, conviva con ellas y elabore estrategias para abordar diversas tareas.

En este momento, la retroalimentación es específica, concreta, relevante y responde a las necesidades de cada uno de los alumnos.

A raíz de esta reflexión, se observa también la posibilidad de que la retroalimentación impacte, en segunda instancia, sobre el docente.

Dentro del campo pragmático, el docente se observa como el segundo sujeto a quien se dirige la comunicación. También hay expectativas implícitas. El alumno devuelve a su guía y orientador su mirada propia. Es un momento de reflexión para el docente donde puede pensar si logró los objetivos académicos con el alumno y si lo acompañó en su proceso de acuerdo a sus características. La respuesta del alumno es rica, válida y también significativa y permite, si hay flexibilidad en el docente, incorporar mejoras o modificaciones de trabajos prácticos o consignas en la cursada de la asignatura a futuro.

La retroalimentación como un espacio de diálogo

El momento del 100% plus se focaliza en el diálogo como conversación, el cual requiere un intercambio de

sentidos, cooperación y tolerancia. El diálogo se caracteriza por un clima de participación donde los intervinientes, docentes y alumnos, intercambian preguntas, respuestas, y reflexionan en conjunto en una secuencia continua y evolutiva. El diálogo supone compromiso y una disposición para llegar a un correcto entendimiento en el proceso de intercambio comunicativo. Se da en un marco de interés, respeto y cuidado aún si hubiera desacuerdos.

En un diálogo una persona puede preferir determinada posición, pero no se aferra a ella de manera intransigente. Está dispuesta a escuchar a los otros con simpatía e interés suficiente para comprender en forma debida el significado de la posición del otro, y está también dispuesta a modificar su propio punto de vista si hay buenas razones para hacerlo. Es claro que para que esto ocurra, es indispensable un espíritu de buena voluntad (...) (Burbules, 1993, pág. 45)

El diálogo, en el contexto del cierre de la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial 2, crea un espacio de confianza y respeto donde conviven diversos actores, alumnos y docentes, quienes son diferentes entre sí y no hablan de la misma manera.

La retroalimentación se instala como espacio de diálogo desde la conversación, no la indagación, tratando de evitar que el alumno responda en forma pasiva. Es mucho más rico el intercambio entre docente y alumno. Por eso es de suma importancia, desarrollar la retroalimentación una vez finalizadas las ponencias orales de los alumnos. Si la misma se produce mucho tiempo después de realizada esta tarea, es poco probable que los alumnos consideren las sugerencias propuestas.

El proceso de retroalimentación dentro de este diálogo permite desarrollar y observar las capacidades del alumno: cómo se expresa, qué términos y vocabulario aplica, cómo dialoga con sus pares y docentes, cómo escucha, cómo reflexiona sobre su propio proceso. Se ha observado que en esta relación comunicativa se presentan tres tipos de reglas: participación, compromiso y reciprocidad.

La participación requiere la participación activa de todos sus interlocutores. En el Momento del 100% Plus, los alumnos dialogan entre sí, se escuchan, participan activamente, hay una interacción constante. Esta práctica permite escuchar diversos puntos de vista, formular preguntas y desarrollar opiniones constructivas.

El compromiso garantiza un flujo de conversación permanente y amplio. Se logra si el docente garantiza un clima de confianza. Hay que recordar que la mayoría de los alumnos se reciben con esta materia, muchos están nerviosos, ansiosos, están a un paso de ser diseñadores profesionales y eso genera incertidumbre y expectativa. La reciprocidad debe darse en una relación comunicativa con un espíritu de respeto e interés mutuo. El alumno debe estar preparado para que los docentes y sus compañeros le hagan preguntas, pero también el alumno hace preguntas a los docentes. En este marco, es esencial escuchar al otro con total atención, respetando su tiempo, sin juzgar ni aconsejar, con empatía y sin interrumpir.

Según Perkins (2016), la retroalimentación es comunicativa porque se compone de tres elementos: aclaración, valoración e inquietudes y sugerencias.

El momento de aclaración, en el momento del 100% plus permite evitar los malentendidos acerca del tema a discutir. Se intercambian preguntas aclaratorias del tema a desarrollar, lo cual facilita el proceso de comunicación.

En cuanto a la valoración, la retroalimentación permite identificar los aspectos positivos del proyecto desde el punto de vista del docente evaluador. El alumno, destinatario de la retroalimentación sabe, a partir de la opinión de sus docentes, si su proyecto funcionó correctamente.

Por último, teniendo en cuenta las inquietudes y sugerencias, la retroalimentación las comparte ya que se centran en un futuro más positivo, por ejemplo, cómo mejorar algún aspecto del proyecto: color, forma, tipografía, imagen.

La efectividad de la retroalimentación depende del grado de receptividad de quien recibe pero también de la eficacia de quien comunica o emite el feedback. Durante este momento de cierre, 100% plus, se deben construir las condiciones para la efectividad. El docente crea un espacio físico y emocional apropiado, utiliza un lenguaje verbal y no verbal adecuado con el objetivo de lograr que el mensaje impacte en la dirección deseada. Según Anijovich (2010), es necesario que el docente tenga algunas competencias para ofrecer retroalimentación. En toda situación de interacción, la “forma” moldea el mensaje y determina la buena comunicación. Aquí es donde aparece el “cómo” desde el punto de vista de la expresión: cómo se le habla al alumno, qué vocabulario se utiliza. Es necesario prestar atención a las palabras, la mirada y el lenguaje corporal. Si se dan las condiciones correctas hay mayor posibilidad de una escucha activa y un intercambio de ideas genuino que mejoran la inteligencia, el conocimiento y la sensibilidad.

¿Retroalimentación individual o grupal?

En esta instancia de 100% plus, pensando en los alumnos y en su grado de compromiso con la asignatura, la devolución individual es muy esperada.

Los alumnos cursan Comunicación y Diseño Multimedial 1 y 2 con el mismo docente. Esto quiere decir que, durante, dos cuatrimestres, el alumno ha estado, dos veces por semana desarrollando su proyecto acompañado de la mirada de su docente. Ha tejido un vínculo con su profesor y con sus pares. Tener una devolución individual eficaz y precisa es indispensable para que cada alumno revise su propio proceso de aprendizaje. Es un momento de expectativa, el alumno “espera” algo de su profesor: su mirada hacia el proyecto, su valoración, sus aportes. Es una devolución atenta, percibida como propia, no pasa inadvertida.

Al finalizar todas las ponencias y devoluciones individuales es recomendable realizar una devolución grupal dado que, para esa instancia, el alumno ya conoce las propias fortalezas y debilidades, por lo tanto, la devolución grupal será más rica. No solo enriquecerá a todos los miembros sino que estimulará el intercambio de ideas y recursos. Ofrecer este tipo de retroalimentación

a todo el grupo acerca de cómo sus integrantes trabajaron como equipo, cuáles fueron los errores y dificultades más comunes y las estrategias utilizadas para su resolución es altamente significativo y agradecido por todos. Es el modo correcto de hacer el cierre de esta etapa en la vida académica del alumno.

Retroalimentación y autonomía

Haber desarrollado una correcta retroalimentación al cierre de la asignatura, conduce al alumno a saber más acerca de sí mismo, de su persona, sus intereses y sus propias posibilidades cognitivas.

El alumno ha aprendido a pensar sobre su propio pensamiento metacognitivo. Según Cappelletti (2016) este proceso crea las condiciones para reflexionar sobre el propio pensamiento en la medida que se intenta comprender o saber cómo uno aprende, cómo se llega a determinado resultado o cómo se resuelve una situación.

La metacognición permite al alumno conocerse como persona, las tareas que desarrolla y las estrategias que aplica para desarrollarlas.

Y este es un punto importante dado que estos alumnos, próximos a obtener un título universitario, deben poder ser capaces de decidir cuál es el mejor camino para resolver situaciones diversas en la vida profesional.

El hecho de haber transitado esta asignatura en sus dos niveles los prepara para la profesión. El alumno se vuelve autónomo, toma sus propias decisiones, se plantea objetivos, organiza sus procesos, los regula, selecciona los recursos, planifica su tarea, es capaz de evaluar su propio proceso de aprendizaje.

Se ha observado que la retroalimentación entre pares, en esta instancia, donde las sugerencias se han dado en un clima de trabajo, con un lenguaje simple, donde el error es aceptado, ha contribuido a la mejora del proyecto presentado y el desempeño del alumno. El alumno da valor a la opinión de sus compañeros y le permite revisar su propia autonomía dando lugar a la autoevaluación.

Retroalimentación y evaluación

En Comunicación y Diseño Multimedial 2 no solamente se evalúa el proyecto de Sistema Visual en sí, sino que, también se observan las capacidades propias de los alumnos para convertirlas en competencias centrales. En este momento de examen oral o coloquio, Camilloni (1998) propone definir previamente preguntas centrales que se refieran a cuestiones fundamentales del dominio de conocimiento que el alumno debe aprender. La validez de este momento se determinará a partir de la elaboración de preguntas o comentarios del docente a partir de las respuestas del alumno. Esto le permite al alumno corregir respuestas anteriores o profundizar respuestas que, al inicio, era superficiales o conclusiones reuniendo respuestas fragmentadas.

En esta instancia de cierre, de 100% plus, donde la presentación es oral, la validez de este instrumento, depende de la adecuada construcción en relación con las características que lo definen. Este momento de evaluación debe contar con criterios claros.

Es aquí donde conviven tres tipos de evaluaciones: la evaluación docente / alumno, la evaluación entre pares y la autoevaluación. Esta última, no solo recae en el

alumno, sino también en el docente. En todas ellas se ejercita la retroalimentación.

La retroalimentación aplicada en este momento contribuye a la reflexión, a la autoevaluación del alumno y a su evaluación formativa.

El hecho de tener devolución de parte del docente y también del resto de los alumnos, hace que el estudiante se observe. Escuchar al otro, su proyecto, cómo lo presenta y expone, le permite ver su proceso y reflexionar sobre el alcance del mismo y las propias capacidades.

El alumno, evalúa al docente, evalúa a sus pares y se autoevalúa. Bain (2007) sostiene que el aprendizaje es un proceso en desarrollo, no sólo de adquisición. Tiene que ver con cambios intelectuales y personales que sufren los individuos al desarrollar capacidades nuevas de comprensión y razonamiento.

Durante la cursada de la asignatura, el docente desarrolla un proceso de conocimiento de sus alumnos, poniendo énfasis en cómo cada uno de ellos cambia durante el curso. Conocerlos ayuda a mejorar y elaborar cuidadosamente el proceso y el momento de retroalimentación basado en el aprendizaje más que en el rendimiento. De este modo, los alumnos comprenden y utilizan los criterios por los que serán evaluados, los cuales serán su orientación para efectuar su autoevaluación.

En simultáneo, el docente evalúa al alumno y se autoevalúa. De este modo, se compromete con una mirada exhaustiva revisando el trabajo de los alumnos como reflejo de su aprendizaje, analiza métodos y revisa objetivos ensanchando los límites del aprendizaje. Las valoraciones de los estudiantes, según el autor citado, también pueden evaluar la calidad de la docencia. Una retroalimentación sana y sincera expone la satisfacción de los alumnos con la calidad de la enseñanza recibida en el aula.

Para ambos es un proceso de enseñanza / aprendizaje ya que impacta en la formación del futuro profesional, formando diseñadores más reflexivos, con el objetivo de construir prácticas profesionales que les permitan reflexionar frente al futuro desempeño y sobre el docente, formando docentes también más reflexivos sobre su propia práctica en el aula, con conciencia del propio trabajo para planificar futuras acciones más eficaces.

Retroalimentación en la profesión

¿Qué tiene en común la retroalimentación en el marco de cierre de Comunicación y Diseño Multimedial 2 con la retroalimentación en la vida profesional?

Los diseñadores aplican de forma constante la retroalimentación cada vez que muestran un proyecto. Así como el alumno expone su trabajo en un Foro, frente a sus pares y docentes evaluadores, el diseñador profesional expone su proyecto frente a un cliente que tiene una necesidad de diseño. En ambos casos, la retroalimentación sigue vigente.

Para desarrollar un proyecto, alumno o profesional transitan por un proceso de diseño que articula diferentes fases: analítica, creativa y ejecutiva.

En la primera fase, la mente, según González Ruiz (1994), fluye en constantes avances y retrocesos. Es un momento de investigación, de recopilación de datos, jerarquización de la información, definición de condicionantes y ordenamiento.

En la fase creativa, se da la toma de partido o idea básica que equivale a las etapas de gestación e iluminación de las ideas.

Por último, la fase ejecutiva prioriza la materialización final, la valoración crítica y ajuste de la idea o desarrollo. Es una instancia que permite efectuar correcciones o ajustes a la luz de la contemplación de factores condicionantes no considerados previamente.

En la etapa final del proceso, corresponde evaluar la eficacia de la solución desarrollada. Según Frascara (1988), este es un momento esencial en la práctica profesional. Es la oportunidad del diseñador de obtener información acerca de la validez de su hipótesis y, en consecuencia, es su oportunidad de incorporar nuevos criterios de realidad a su experiencia.

La riqueza de una pieza de diseño es un poco producida por la solución inteligente. Por lo tanto, la retroalimentación que se efectúa entre docente y cliente es de suma importancia, ya que el cliente participa de las decisiones de diseño, dialoga con el diseñador, participa y reflexiona acerca del problema de diseño a resolver y el diseñador, en paralelo, reflexiona sobre su propio trabajo profesional.

Ambos actores, diseñador y cliente, se alimentan uno del otro a través del diálogo participativo, comunicativo y significativo.

Una correcta retroalimentación permite la ejecución de proyectos sólidos, donde la importancia de la contribución que el diseño gráfico puede hacer a la sociedad está limitada por la calidad y grado de comunicación de los propios diseñadores.

Conclusión

Según Frascara (1996) en la educación se habla de aprendizaje, como referencia al contenido específico de una clase, que ocurre de manera consciente, por ejemplo, el diseño de una tapa de revista. Y también de deuteroaprendizaje o segundo aprendizaje, que actúa en diversos niveles de forma inconsciente y hace que después de esa experiencia de aprendizaje sea más fácil aprender a solucionar el diseño, por ejemplo, de otras piezas editoriales similares a la tapa de revista (portadas de folletos, brochures, etc).

Pero no todo, en la educación comprende el proceso cognitivo o la adquisición de información sino que, para que funcione, debe ser acompañada de la motivación que haga que esa información sea implementada.

Para hacer un Sistema de Identidad Visual correcto no es necesario saber mucho acerca del diseño sino que es necesario "creer" que es importante hacer buen diseño. Es necesario creer en el valor cultural, estético, funcional y ético del diseño. Esto no se imparte a través de las clases teóricas sino que se imparte a través de la totalidad de las experiencias generadas por la cátedra en la que todo elemento, el problema, en cómo éste es tratado, el modo en que el profesor y los alumnos actúan, representan los valores mencionados. En este terreno de relevancia es donde se originan las ganas de aprender y la capacidad de aprender. Es la motivación la que exalta la atención, despierta los sentidos y promueve al alumno a transformarse en un ser activo en la adquisición de conocimientos.

En el momento final, de evaluación, donde la retroalimentación adquiere el protagonismo es donde el alumno y docente verifican el alcance del proyecto realizado. La retroalimentación se transforma en un detalle de suma importancia y es en los detalles donde está el conocimiento. Sin los detalles, según Frascara (1996), sólo existe la ilusión del conocimiento, la ilusión de entender al otro antes de que su frase termine, la ilusión de creer que el otro dice lo que ya sabemos, la ilusión que obstaculiza la posibilidad de un nuevo aprendizaje. Aprender, en esta última instancia es un esfuerzo porque, a partir, de la devolución docente, el alumno, deberá adquirir eso que no sabe, ir más allá del contexto provisto por el conocimiento propio.

Esto sucede cuando el alumno entra en contacto con el detalle de algo con lo que ha estado familiarizado antes (clases teóricas, exposiciones orales, otras devoluciones en el aula). Es en este último detalle, la retroalimentación, donde yacen las diferencias.

Es en este conocimiento donde se marca el respeto y el alumno y docente se vuelven únicos, individuales e irremplazables.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Evaluación a cargo del profesor Matías Panaccio en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: Feedback can become an instrument of pedagogical evaluation if it is established with defined criteria and clear objectives.

Towards the end of the Communication and Multimedia Design 2 course, the student has developed a highly complex design process, which needs an exhaustive and professional return, within a framework of trust, where the dialogue between teacher and student generates common exchange and genuine and allows to deal with differences, favor reflection, identify the strengths and weaknesses of both parties and contribute to developing a professional outlook with a significant contribution to the discipline.

How can this meaningful feedback moment be used to assess the student?

How to regulate the dialogue between the teacher and the student so that the communicative exchange process is effective?

How to implement adequate active listening at this time?

How does evaluation at the time of feedback allow you to reflect on the skills acquired by the student and professional life?

Keywords: Feedback - regulation - impact - dialogue - trust - active listening - effectiveness - metacognitive awareness - process evaluation - autonomy

Resumo: O feedback pode se tornar um instrumento de avaliação pedagógica se for estabelecido com critérios definidos e objetivos claros.

No final da disciplina Comunicação e Design Multimídia 2, o aluno desenvolveu um processo de design altamente complexo, que exige um retorno exaustivo e profissional, dentro de uma estrutura de confiança, onde o diálogo entre professor e aluno gera intercâmbio comum e genuíno e permite lidar com diferenças, favorecer a reflexão, identificar os pontos fortes e fracos de ambas as partes e contribuir para o desenvolvimento de uma perspectiva profissional com uma contribuição significativa para a disciplina.

Como esse momento significativo de feedback pode ser usado para avaliar o aluno?

Como regular o diálogo entre o professor e o aluno para que o processo de troca de comunicação seja eficaz?

Como implementar a escuta ativa adequada neste momento?

Como a avaliação no momento do feedback permite refletir sobre as habilidades adquiridas pelo aluno e na vida profissional?

Palavras chave: Feedback - regulação - impacto - diálogo - confiança - escuta ativa - eficácia - consciência metacognitiva - avaliação de processos - autonomia

(*) **María Laura Spina.** Diseñadora Gráfica (UBA). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Gestión Cultural. La reproducción y el aprendizaje crítico. ¿El proyecto integrador es capaz de generar pensamiento crítico y evitar la reproducción?

Gustavo Ameri (*)

Fecha de recepción: junio 2020

Fecha de aceptación: agosto 2020

Versión final: octubre 2020

Resumen: El ensayo transita el dilema planteado en una de las antinomias estudiadas por Bruner sobre la "realización individual" y la "preservación de la cultura" aplicada a la dinámica que el proyecto integrador como práctica de enseñanza requiere. Durante dicho proceso se ponen en tensión los contenidos que los alumnos deben aprender para gestionar proyectos artísticos, asimilando las distintas articulaciones que el mercado impone y su vez, poniendo en tela de juicio aquello que forma parte de la asignatura, abordando los contenidos en el marco de las industrias culturales, haciendo foco en el mercado musical y del entretenimiento, planteando así la necesidad de cuestionar y analizar los patrones de producción y consumos culturales creados en la sociedad.