

Efecto wow como recurso didáctico desde la mirada de las y los jóvenes

Silvia Ochoa Ayala

Gumersindo David Fariña López

Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos N° 7

Instituto Politécnico Nacional

Ciudad de México, México

sochoa@cinvestav.mx

Resumen

¿Es el efecto wow deseable en educación? ¿Es una forma de educar la atención? El presente estudio muestra la actitud de estudiantes de Nivel Medio Superior del Instituto Politécnico Nacional, ante las posibilidades y uso que el efecto wow pudiera tener en el ámbito educativo. Se llevaron a cabo 500 encuestas, cuyo objetivo fue identificar las opiniones y alternativas que se plantean ante el manejo de la atención a través del efecto wow educativo.

Por otra parte, los docentes que laboran en distintos niveles de educación en México, frecuentemente son alentados e incluso cuestionados sobre la forma en que usan los recursos digitales y sus beneficios en la labor docente cotidiana, pareciera que el uso de los medios digitales se convierte en una obligación. Las TACs se vinculan con estrategias que pretenden lograr aprendizajes de mayor calidad, cuando en realidad, son las estrategias pertinentes y situadas las que despiertan el aprendizaje significativo, esta demanda entra en contradicción con algunas prácticas y recursos docentes que ponen en cuestión los alcances de éstas tecnologías. Los jóvenes expresan distintas opiniones sobre el uso de este recurso como parte de la didáctica docente y ofrecen alternativas para el uso de los recursos digitales.

Palabras Clave: Tecnología, Didáctica, Educación, Juventudes.

Introducción

Un recurso que ha sido utilizado en los medios masivos para capturar la atención del público que es usuario, es el denominado *efecto wow*, el efecto wow puede describirse como el efecto de impacto que alguna escena y/o situación presentada a quien es el receptor de la misma, provoca un estado emocional que parece detener el tiempo, provocando alerta máxima de autoprotección, asombro y/o admiración extrema. El efecto wow toca las reacciones cerebrales inmediatas que producen emociones básicas, fruto del instinto de sobrevivencia y alerta ante eventos sorprendidos, pero también, aquellas que nos llevan al asombro ante un estímulo nunca antes visto o escuchado.

La fina red que une a las emociones básicas con los estímulos del exterior y su elaboración, es el vínculo entre lo que puede ser una emoción inmediata, que actúa como golpe de impresión a los sentidos dejando la huella de la sensación vivida, contra

el asombro ante el conocimiento nuevo, aquel que desencadena un movimiento de las relaciones cognitivas anteriores y estas formas distintas de interpretar lo ya conocido que abre alternativas a las formas de percibir la realidad

El efecto wow en la cultura popular

La cultura popular ha proporcionado a la expresión emocional un lugar relevante, pareciera que es menos importante contribuir al pensamiento que a la emoción, especialmente aquella relacionada a los efectos sensoriales magnificados (Jenkins, 2007). El cine y los medios de comunicación, enfatizan las sensaciones y los sentimientos producidos en la puesta en escena de las obras al público. El efecto wow, históricamente ha sido trabajado en los espacios de producción teatral, en donde el manejo de la escena final o algunas escenas intermedias, permite enfatizar en condiciones emocionales potentes que impacten al público presente. Las emociones producidas por la cultura popular no son individuales, son colectivas y comunes; por esto es importante pensarlas como parte del movimiento de la cultura para entender la producción de significados que son comunes, aunque parezca en algunas ocasiones que son individuales y se vivan como tal, la colectividad construye formas de interpretar determinados efectos y eventos con connotaciones emocionales específicas. Las situaciones emocionales son regularmente asociadas a conflictos, miedos, ansiedades, fantasías y deseos que se vinculan con los valores de la cultura situada. Posteriormente, este efecto ha tenido auge en la industria cinematográfica y en la producción iconográfica de diversas clases, inundando generosamente este campo de producción cultural.

Las propuestas artísticas que incorporan el efecto wow, se han diversificado en la medida que las formas de distribución del arte también lo han hecho. Algunas propuestas, por ejemplo la elaboración de videojuegos, son cuestionadas por no ser consideradas arte y por ser producidas por el impulso comercial; no obstante, el pensar en la cultura popular como creadora de nuevas propuestas nos permite pensar los vínculos de producción y de consumo. Identificar las emociones construidas en y para la cultura popular, abre la posibilidad de entender otros procesos de producción de saberes, incluida la producción de saberes en el aula.

Godínez (2017) muestra un interesante uso del anime como promotor de conciencia y cultura política en el ambiente escolar, siendo un elemento didáctico que se incorpora al análisis de foros que permean formas alternativas de tratar problemáticas del aula, el análisis de este autor, muestra la utilidad del efecto wow en educación bajo la planeación docente, con el acompañamiento de las y los profesores y no como un elemento que por sí mismo provoque cambios.

El efecto wow que los videojuegos se presenta también cuenta con diversos beneficios entre los que se encuentran: la renovación en formas de pensar, por sus alternativas y búsqueda de opciones, el uso de la vitalidad y la innovación para romper con la monotonía, mostrar realidades sociales y permitir de manera divertida cuestionar lo establecido (Jenkins, 2007). Los videojuegos también pueden proporcionar efectos wow en educación, siempre y cuando sean seleccionados de manera cuidadosa por los docentes y se acote muy bien tiempo y forma de uso ya que la ludopatía puede llegar a ser un riesgo si no se educa el sentimiento de insatisfacción que propicia el consumismo, el videojuego puede ser el detonador del análisis sobre el consumo y el quiebre emocional que se asocia, por lo que puede unir el análisis académico y la emoción producida (Aranda, 2010).

El cine también puede proporcionar la posibilidad de emplear el efecto wow en educación, vinculando situaciones externas a las vivencias cotidianas de las y los

estudiantes, no como una forma de entretenimiento en clase, sino como una situación compleja y completa para analizar factores históricos y microhistóricos, con el concepto memoria ejemplar (Montero, 2008). Por otro lado Serra (2011), propone mirar al cine como producción artística, sin subsumir a la gramática escolar sus alcances, ya que en muchos centros escolares se le ha tomado como recurso que describe, plantea recreación de la historia, es un texto-recurso que apoya los contenidos pedagógicos y da testimonio de acontecimientos, pero no siempre se retoma y analiza el sesgo que las producciones cinematográficas tienen histórica y políticamente. La propuesta es mirar al cine como experiencia estética, de lenguaje y técnica, aquí el efecto wow se pone en contexto desde el sentimiento hasta los recursos técnicos, pasando por la representación de una realidad ideológica.

Metodología

Se aplicaron 500 cuestionarios a jóvenes de bachillerato tecnológico cuyas edades fluctúan entre 15 y 18 años, 250 son mujeres y 250 son varones que cursan este nivel y que representan el 15% de la población estudiantil del Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos N° 7, perteneciente al Instituto Politécnico Nacional.

La aplicación del instrumento se desarrolló de acuerdo a la disponibilidad de los alumnos en el plantel, durante ambos turnos, en los meses de Enero-Febrero del presente año.

El instrumento aplicado consistió en un cuestionario de elaboración propia conformado por once preguntas, 6 de ellas corresponden a respuestas de opción múltiple con 6 alternativas; las siguientes 5 son preguntas abiertas, contestadas en formato libre, que permitieron explorar alternativas, propuestas, opiniones y cuestionamientos variados entre las y los jóvenes estudiantes, correspondiente a la temática del efecto wow en educación.

Resultados

Se presentan resultados tanto cuantitativos como cualitativos, derivados de la aplicación del instrumento. En primer término, se muestran los resultados desagregados por género en los gráficos relacionados a las 6 preguntas cerradas, para posteriormente, analizar los discursos escritos por las y los estudiantes en las 5 preguntas abiertas.

Resultados Cuantitativos

Los resultados cuantitativos corresponden a las primeras 6 preguntas del cuestionario utilizado, en color rojo se presentan los resultados de los alumnos y en azul los de las alumnas. De igual forma se han agregado los resultados gráficamente de cada pregunta correspondiente a esta sección.

En el gráfico 1, se exploraron algunas situaciones generales que evocaran sentimientos de diversa índole en las y los estudiantes. Dos temas fueron de mayor interés: La naturaleza destruida y sus consecuencias (27%-21%) y Los accidentes y daños familiares (25%-26%), seguido de El maltrato a las personas en general (16%-16%).

La sensibilidad de los jóvenes ante estas situaciones tiene referente en la formación escolar y la materialidad visible sobre los daños ecológicos sufridos en una de las ciudades más grandes del mundo como es la Ciudad de México. Aquí el efecto wow ha sido empleado por distintas instituciones para crear consciencia, las y los jóvenes culturalmente han crecido con este tipo de campañas y educación ecológica.

Nótese que continúa la previsión del dolor provocado por el daño familiar y el maltrato a las personas, es decir que el efecto agotamiento por exposición, no ha disminuido, al menos en el discurso, la sensibilidad de las y los jóvenes ante la familia y el dolor ajeno.

Alumnos



Alumnas



Gráfico 1 que muestra las respuestas de alumnas y alumnos ante las situaciones que los han conmovido recientemente

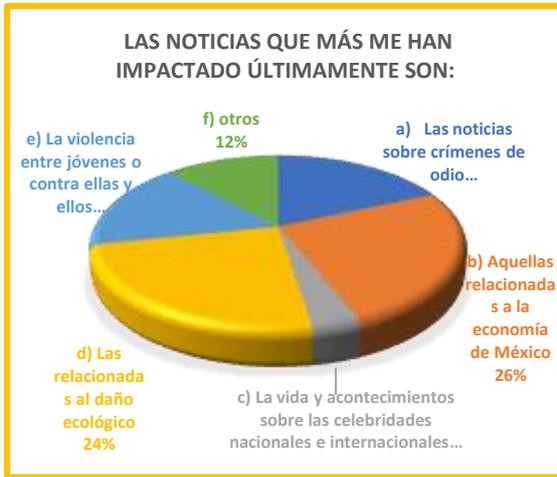
El siguiente resultado se muestra en el Gráfico 2. En este gráfico se identifican aquellos temas que los medios masivos exponen y que las y los jóvenes indican como más impactantes, es decir con un efecto wow en distintos niveles.

El primer tema de impacto es sobre la economía de México (26%-33%), situación que a la clase trabajadora impacta por reducir y/o inestabilizar sus ingresos, en el caso de las y los alumnos, la incertidumbre económica les preocupa no sólo en el presente, sino respecto a las posibilidades de crecimiento económico que pudieran tener en un futuro.

El siguiente tema, las noticias sobre los daños ecológicos (24%-19%), se encuentra relacionado con la pregunta anterior y confirma la sensibilidad construida hacia estos daños ambientales. Es interesante encontrar cierta diferencia genérica ya que para las alumnas el segundo tema importante es la violencia entre jóvenes y contra ellas o ellos (25%).

El tercer tema tocado por los alumnos es sobre los crímenes de odio (18%-16%) en que muestran su sensibilidad ante la violencia ejercida hacia otros seres humanos.

Alumnos



Alumnas



Grafica 2 que muestra el resultado a la pregunta sobre las noticias que más han impactado recientemente.

En la siguiente grafica 3, se muestran los resultados en que las y los jóvenes, indican su enojo ante diversos eventos violentos mostrados en diversos medios y en su cotidianidad. Los acontecimientos indicados fueron previamente señalados por las y los alumnos como impactantes en la cotidianidad.

En primer término, indican su enojo ante la violencia dirigida a los animales (34%-31%), la corrupción y la impunidad (21%-12%), la violencia hacia niñas y niños (18%-21%) y con los ataques sexuales (12%-23%).

En este rubro insistiremos en que hay una mayor sensibilidad ante la violencia dirigida a seres vulnerables, sensibilidad construida por los centros escolares y otras instituciones que mediáticamente envían estos mensajes, es decir que el impacto ejercido por estos eventos, se convierte en emociones de indignación y enojo y no son naturalizadas por presentarse de manera intermitente en varios medios que utilizan este efecto wow como dispositivo de consumo visual.

En el ámbito de los ataques sexuales se muestra una significativa diferencia con las alumnas, para las cuales ocupa el segundo lugar en importancia en cuanto a los eventos violentos del contexto, ya que involucra una condición de género que ellas han percibido como posible foco de vulnerabilidad dadas las condiciones de violencia hacia las mujeres. Además de haber manifestado que como mujeres, se sienten identificadas con este tipo de agresiones que en mayor o menor medida han observado en sus trayectos y comunidades.

Por otra parte, en el ámbito de la corrupción y la impunidad las mujeres no indican el mismo grado de preocupación que los varones. Los ataques sexuales representan eventos que ocasionan indignación y que resultan de mayor impacto para las jóvenes alumnas.

Las emociones cursan entre estos efectos wow con mensajes ambiguos, sedimentando la emoción de enojo dirigida a la violencia que se ejerce con impunidad.

Alumnos



Alumnas

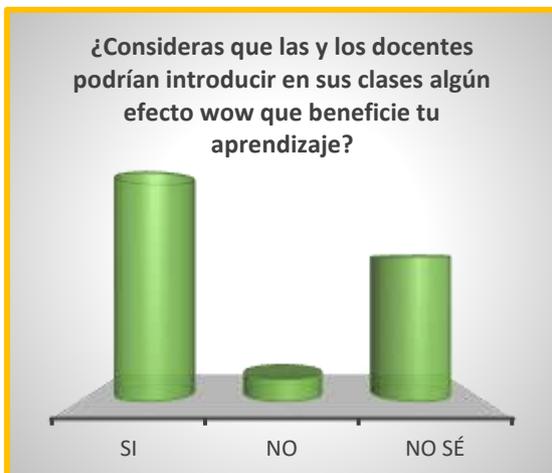


Grafica 3 que muestra los porcentajes que indican eventos de indignación entre las alumnas y alumnos participantes.

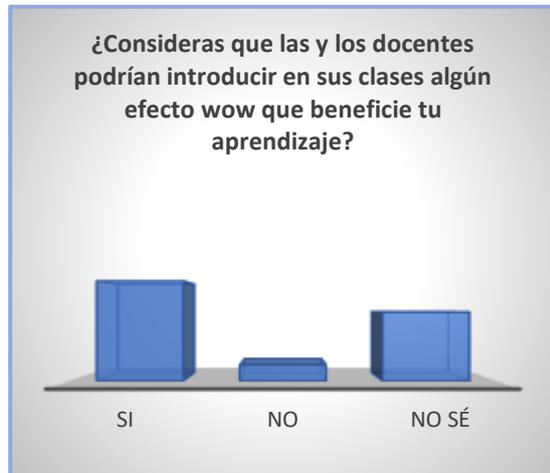
Grafica 4, entrando en el tema de la Educación y el efecto wow, estas y estos jóvenes, considera de manera prudente, la utilización de este efecto como recursos didáctico, aunque más de la mitad indique la posibilidad correcta de su incorporación al trabajo docente, hay una fracción mínima que advierte sobre el uso indiscriminado de este recurso, argumentando por ejemplo que puede afectar a compañeros y compañeras con algún tipo de problemática psicológica o que son impresionables o muy sensibles a los impactos emocionales.

Igualmente una tercera parte de los encuestados afirma que no sabe si este efecto podría beneficiar el aprendizaje, lo que muestra la percepción de un vínculo muy débil entre la industria del entretenimiento y la didáctica escolar.

Alumnos



Alumnas



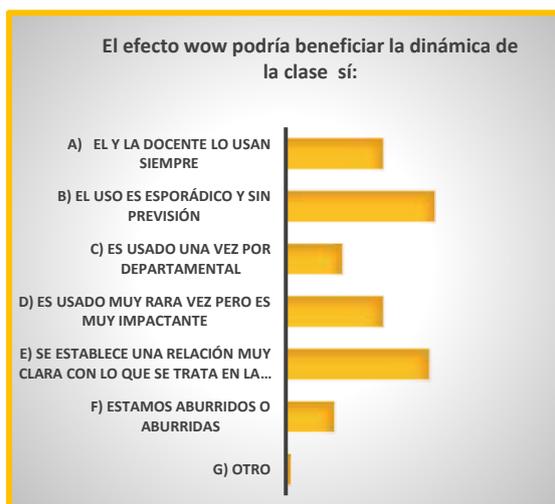
Grafica 4 que indica la pertinencia del empleo del efecto wow en el aula

En la Gráfica 5, se muestra la percepción del uso del efecto wow en el aula, particularmente en la frecuencia y momento del ritmo escolar en que se encuentre su formación semestral.

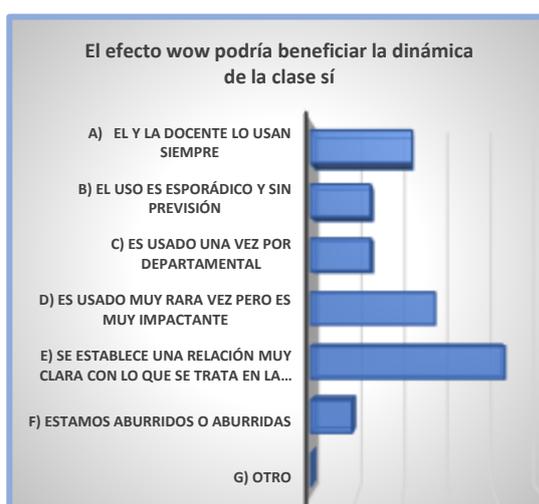
Se puede observar dos condiciones identificadas por los alumnos como convenientes para emplear el efecto wow en el aula, el primero de ellos es el uso esporádico y sin previsión (sorpresivo), en este momento del trabajo áulico, se privilegia la sorpresa, el interés por lo no previsto, lo inesperado, con ello los jóvenes indican su gusto por el asombro, por el descubrimiento de lo nuevo, es decir, recuperar la intención original del teatro por sorprender a la audiencia.

Por otra parte, otro amplio sector estudiantil, afirma que este efecto debería usarse poco pero con un vínculo académico evidente y claro para todos, es decir, aquí la propuesta retoma la importancia de la planeación y el uso adecuado de los recursos, sobre el facto de impacto emocional no elaborado.

Alumnos



Alumnas



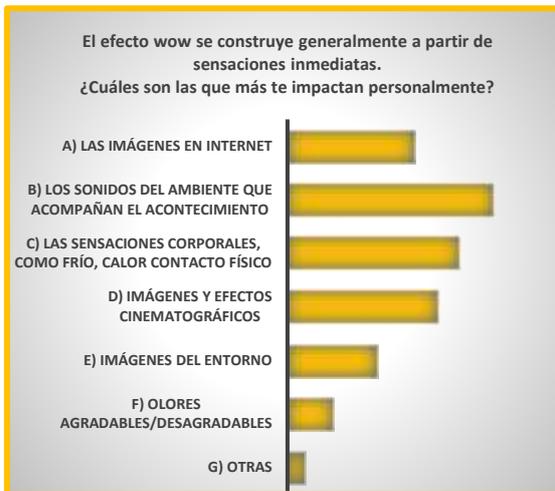
Grafica 5 que indica los usos en que el efecto wow puede beneficiar a la clase además de la frecuencia que las y los alumnos consideran pertinente.

Finalmente, respecto a los datos cuantitativos, la gráfica 6, muestra los canales sensoriales en que el estudiantado presenta mayor sensibilidad corporal y que reflejan las posibilidades de afección ante estímulos que atraviesan el cuerpo y las sensaciones a las que son más sensibles.

En este grupo de jóvenes, la sensibilidad sonora es indicada como la más desarrollada, seguida de las sensaciones corporales táctiles y los efectos visuales cinematográficos.

También podemos observar la diferencia entre mujeres y hombres, donde los varones indican al sonido como estímulo fundamental seguido de las sensaciones corporales en las jóvenes es inverso, es decir ellas son más sensibles a la kinestesia que al sonido; sin embargo ambos canales son importantes seguidos en tercer lugar por el impacto de las imágenes cinematográficas.

Alumnos



Alumnas



Gráfica 6 que muestra los estímulos sensoriales de mayor impacto entre los alumnos y alumnas participantes.

Resultados Cualitativos

Los resultados cualitativos se recabaron a través de las preguntas abiertas que fueron contestadas por escrito, aquí se muestran algunas respuestas que condensan los textos elaborados por las y los alumnos, se desea exponer aquellas que expliquen el sentir colectivo de quienes participaron en el estudio a través de las siguientes categorías:

-Asombro relacionado a la escuela

Los eventos que en la vida cotidiana escolar se relacionan al asombro son muy variados, los contenidos pueden contemplar el cuidado e innovación desarrollados en el plantel para mejorar el ambiente, los trabajos e investigaciones de los compañeros de especialidades técnicas, cuyo foro de presentación es el programa Proyecto Aula en que los jóvenes muestran semestre a semestre sus avances en el manejo de la tecnología.

Otro factor de asombro son las drogas, que no imaginaban pudieran consumirse, la precariedad de algunos compañeros que en muchos casos resulta conmovedora entre las y los jóvenes.

Otro factor es la disminución de alumnos por reprobación y algunas injusticias asociadas. La ignorancia de algunos compañeros y la falta de respeto, la empatía de los compañeros con otros. La capacidad de crear, la variedad de desempeño académico, la falta de solidaridad de algunos, maltrato al mobiliario, indiferencia respecto al esfuerzo de los padres. El abundante flujo de personas en el plantel.

El asombro, es una de las vivencias más complejas ya que reúne saberes nuevos con conocidos evocando emociones también muy diversas, como podemos observar con las y los jóvenes participantes.

El asombro como recurso puede fortalecer la búsqueda de lo nuevo para investigar y crear nuevas alternativas. Incluso las emociones negativas, conllevan la posibilidad de analizar qué es lo que mueve entre la consciencia emocional y cognitiva.

-Temor en el contexto escolar

El temor como emoción que resulta básicamente impactante de manera negativa, es también una emoción compleja, que involucra inseguridad, incertidumbre agresión sublimada e historias de conflictos no resueltos. Las y los jóvenes indican su temor ante asaltos, inseguridad en el trayecto escolar, drogadictos en el viaje de ida y vuelta, perros peligrosos, accidentes y secuestros. Así como temores académicos como bajas calificaciones, exposiciones mal hechas, no lograr las metas y objetivos académicos, procesos de selección para el nivel superior, y cuestiones de salud, como la enfermedad de amigos y familiares.

Particularmente las alumnas señalan el fuerte temor a un asalto sexual en el camino o al acoso en los transportes públicos, celos y venganza, acoso sexual, personas tiradas en la calle, no pasar las materias, desaparición de personas, secuestro de mujeres y redadas en su colonia.

Los temores tienen niveles de impacto, el dialogar sobre ellos a través de un evento a distancia que pueda ser sostenido correctamente por las y los docentes, permite enfrentar esta emoción y relevar su potencial protector, especialmente para los comportamientos de riesgo.

-Alegría en las relaciones escolares

La emoción de felicidad, es descrita por las y los estudiantes en relación a su buen rendimiento académico y a las buenas relaciones con los demás, no es una emoción que se haya vinculado a la intensidad, sino al bienestar escolar. Desde este lugar, las y los participantes señalan como fuentes de felicidad:

Trabajar bien en equipo y lograr consolidar el proyecto aula e improvisar con éxito las tareas académicas, las calificaciones altas, comportamientos chistosos y reír con amigos, los puntos que nos regalan al final, pasar las materias, acciones altruistas entre compañeros. Convivios internos. Solidaridad con quién menos tiene y la foto grupal.

-Durabilidad del efecto wow

La durabilidad respecto al efecto wow en el aprendizaje, recibió gran variedad de matices, los principales argumentos indican que:

No se olvidan porque hay interés, y como nos afecta a nivel personal se queda más tiempo, pero depende del impacto, no debe ser seguido (frecuente) porque deja de ser sorprendente, lo instantáneo se queda más tiempo en la memoria, podría demostrar mejor los conocimientos porque pensamos en las repercusiones, se puede recordar parcialmente, provoca constante estado de alerta. Se utilizaría de manera benéfica (eso esperarían las y los alumnos), mejoraría la atención en clase, mejoraría la espontaneidad. Finalmente afirman que las sensaciones se quedan más fijas si son corporales, lo que representa un reto para el docente: El manejo adecuado de la corporalidad en la producción de saberes.

Por otra parte, también se critica esta posibilidad en la práctica docente: lo nuevo muchas veces se va rápido –llega rápido y rápido se va- no se le da importancia y se olvida rápido porque no se cree real, puede haber muchos altibajos, Podría ser fuente de distracción constante. La influencia de los demás nos distrae.

Algunas interesantes respuestas indican no tener claro este efecto y que le gustaría comprobar su eficacia en el aula, lo que nos indica la pretensión de análisis ante esta posibilidad.

-Conveniencia del uso del efecto wow en las prácticas docentes

El aspecto positivo ante el empleo de este recurso tiene que ver con la ganancia de experiencias y conocimientos, el incremento del interés. Ganamos experiencias y conocimiento, ganamos interés y según su intensidad la profundidad que se puede ganar en ciertos temas.

La sorpresa es interesante. Si se incluyen investigaciones posteriores para consolidar los conocimientos. Ayuda a la creatividad y despierta la curiosidad. Puede retroalimentar los conocimientos. Mantiene la atención.

En cuanto a los aspectos a cuidar, las y los jóvenes advierten:

- Pueden presentarse burlas y falta de seriedad.
- Si es seguido (constante) ya no tiene efecto, ya no es sorprendente.
- No interesa a todos o puede aparecer como un evento torpe.
- Las sensaciones son diversas, no sólo son sensaciones de felicidad sino también sensaciones negativas que pueden alterar al sistema nervioso si hay traumas y fobias.
- Puede afectar el estado mental y el rendimiento académico, no se conoce mucho.
- Desvío de la atención central con interrupciones y comentarios negativos.
- Puede ocasionar desconfianza, malos entendidos al usarlo, al faltar la cooperación de los alumnos. La distorsión puede afectar ya que causa cambios internos.
- Estrés, inestabilidad en la adolescencia.
- No funciona con todos
- Podría obstaculizar la identificación del objetivo principal

Discusión de Resultados

Los resultados cuantitativos, muestran por una parte los eventos que evocan emociones negativas respecto a las condiciones contextuales de las y los jóvenes, mostrando la diversidad de situaciones que pueden resultar conmovedoras para ellos, llama la atención la indignación ante el deterioro ambiental y la violencia ejercida contra otros seres vivos, de acuerdo a Corral (2012), la predisposición psicológica al cuidado del ambiente tiene que ver con comportamientos de solidaridad, aprecio a la diversidad y el cuidado en general.

Para este trabajo, la relevancia de esta tendencia radica en su relación con evitar las condiciones consumistas e inmediatistas. Aquellos comportamientos que buscan la satisfacción inmediata, el placer momentáneo y la no planeación, se encuentran relacionados a la insensibilidad hacia el otro y a los comportamientos de riesgo.

Por otra parte se observa que el efecto wow que pareciera muy satisfactorio e interesante entre el grupo juvenil, no encuentra un eco tan contundente entre este grupo estudiantil, que, aunque presenta aceptación mayor, también refiere la duda y

desconocimiento sobre el beneficio de este recurso en educación. El uso sugerido es limitado en frecuencia, por lo que tampoco es un recurso asociado a las potencialidades del aprendizaje, no por ello se excluye, sino que se piensa como un elemento a utilizar como factor de asombro y en relación con el programa revisado.

Es de particular interés, la ambivalencia que sugieren las respuestas de las y los alumnos, esta respuesta rica en heterogeneidad, muestra la diversidad de posibilidades en cuanto al uso e impacto que se puede tener, de ahí la importancia de tomar con cuidado los recursos utilizados en la didáctica de los aprendizajes.

El efecto wow, es entonces un recurso que puede fortalecer la didáctica, si es atendido desde la gramática escolar, como alternativa de experimentación emocional que entreteje contenidos, leyendo en su vínculo con los saberes, una forma de incorporar otras formas de apropiación y análisis de lo aprendido dentro y fuera del plantel.

Conclusiones

El efecto wow ha sido empleado fundamentalmente en la industria cinematográfica, en la mercadotecnia y por los creadores de videojuegos entre otros, para atraer públicos diversos que respondan ante el dominio de lo espectacular (dominio creado anteriormente a través de la presentación de efectos especiales, por ejemplo), sin embargo, no es sólo el impacto de lo novedoso lo que la educación busca con el uso de nuevas tecnologías.

El efecto wow puede ser utilizado para pensar en el conocimiento como una producción personal que evoque el placer de conocer y de investigar, de encontrar lo desconocido y hacerlo visible a través de la propia experiencia y de la elaboración teórica que la transforme en inteligible a los otros, es el efecto wow de lo insospechado, de lo cuestionable, de lo que emerge con la sorpresa, un cambio en la autoconsciencia que permite fijar la mirada en lo oculto, en lo no visto y darle complejidad para ser compartido y discutido en una comunidad escolar y/o científica, incluso en un colectivo no formal.

Los resultados indican las multitexturas que rodean y permean el efecto wow en el ámbito escolar, como se observa en los resultados, este efecto si bien se considera un recurso interesante y adecuado, la opinión no es unánime, presenta diversas voces entre las y los estudiantes que hacen visibles algunos efectos contraproducentes del empleo de este recurso. Debemos considerar que su opinión está basada en posibles consecuencias, por lo que sería interesante elegir alguna forma de intervención con este recurso y evaluar su efecto y la opinión de las y los participantes. Sin embargo, este trabajo permite identificar diversidades a considerar en el momento de implementar este tipo de recursos. Con ello se busca atender a la premura de algunos sistemas educativos por la implementación de recursos digitales por ser considerados más “modernos” y actualizados.

La postura modernista, pretende construir seres humanos unificados bajo el lema de la igualdad y la competencia, la atención a la diversidad no es una prioridad, además de suponer que todas y todos los jóvenes buscan el impacto visual en primera instancia: “Son básicamente visuales”, son “Nativos digitales” “Las imágenes son lo que más les llama”. Este trabajo muestra que otros canales pueden ser potencialmente empleados para incorporar aprendizajes significativos y duraderos entre las y los jóvenes.

El Efecto wow es un golpe de impacto ¿Cuántos nos permitimos cerrar un momento la puerta y pensar en ese impacto? ¿Quiénes rescatamos de ese impacto las

huellas de la cultura sea para disfrutarla sin impacto o para cuestionarla por su manipulación o para escudriñar su complejidad desde la emocionalidad primitiva (bulbo raquídeo) que nos puede salvar la vida -como el miedo-, hasta los comportamientos de la adquisición compulsiva de productos?

La lectura de ese efecto wow permite pensar en la ruptura de hegemonías y dicotomías, rescatando la facultad de asombro que una/un profesor produce con unas láminas sencillas bien estructuradas, con un acto de afecto hacia sus chicas y chicos y/o con la exploración del entorno, todo ello sin el efecto wow, pero si pudiera tener esa posibilidad, lo haría, acompañando a sus alumnas y alumnos. El proceso colectivo entre pares y docente es lo que importa.

Referencias

- Aranda, D. (2010). Algunas claves para entender los videojuegos. En D. Aranda, y J. Sánchez, *Aprovecha el tiempo y juega* (pp. 7-36). Barcelona, España. UOC.
- Corral, V. (2012). Psicología de la Sustentabilidad. Un análisis de lo que nos hace proecológicos y prosociales. México Trillas.
- Dussel, I. y Reyes. L. (2014) La escuela, un espacio que no se debe abandonar. México. CONACULTA
- Godínez M. A.; Pescod V. H. y León C. E. (2017) "Educación asesina: Percepciones de estudiantes respecto al anime *Assassination Classroom* y su vida escolar", *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana de Educación* 8, 2 (December 2017). <https://doi.org/10.18175/vys8.2.2017.01>
- Jenkins, H. (2007) *The Wow Climax. Tracing de emotional impact of popular culture.* New York USA. New York University Press.
- Montero, L. (2008). Historia y animación: el caso de La tumba de las luciérnagas. *Oh Olho da História*, 10. <http://oolhodahistoria.ufba.br/wp-content/uploads/2016/03/laura.pdf>
- Serra, S. (2011) *Cine, escuela y discurso pedagógico.* Buenos Aires, Argentina. Ed. Teseo.

