



## Comunicación y Medios Audiovisuales

### Medios audiovisuales, comunicación y educación

Mtro. Gonzalo Zavala Alardín

### Medios audiovisuales para la comprensión de la ortografía

Mtra. Rocío Zac-Nicté Cupul Aguilar

### Ciudades digitales. Una realidad inaplazable

Mtro. Carlos Manuel López Blanco

### Medios audiovisuales, una herramienta auxiliar en distintas áreas del proceso enseñanza-aprendizaje

Mtra. María Enock Sánchez Aguilar



## DIRECTORIO

**Lic. Ramón Félix Santini Pech**  
Rector

**Lic. Ariadna Villarino Cervera**  
Secretaria General

**Lic. Alberto Enrique Hurtado Calderón**  
Coordinador Administrativo

**Mtra. Laura del C. Rodríguez Pacheco**  
Directora

**Lic. Damián Enrique Can Dzib**  
Coordinador Editorial

**Mtra. Rocío Zac-Nicté Cupul Aguilar**  
Coordinadora de Redacción

**Lic. Guadalupe Ruiz Canul**  
Coordinadora de Difusión

**Lic. Rafael Lalane Bringas**  
**Lic. Gabriela Gpe. Canabal Canul**  
Coordinadores de Diseño

**Lic. Karina G. Magaña Valencia**  
Colaboradora Administrativa

**Mtro. Gonzalo Zavala Alardín**  
**Mtro. Carlos López Blanco**  
**Mtra. Rocío Zac-Nicté Cupul Aguilar**  
**Mtra. María Enock Sánchez Aguilar**  
Colaboradores

I.C. Investig@cción, Año 2, No. 3, diciembre 2012- mayo 2013, es una publicación semestral editada por el Instituto Campechano, a través de la Dirección de Investigación Educativa del Instituto Campechano. Calle 10 No.357, Col. Centro, C.P. 24000, San Francisco de Campeche, Campeche, México. Tel: 8162480 ext.117.

www.institutocampechano.edu.mx Correo electrónico: ineducativa@instcamp.edu.mx

Editor responsable: Laura Rodríguez Pacheco, calle 10 No.357, Col. Centro, C.P. 24000, San Francisco de Campeche, Campeche, México. Reservas de Derechos al Uso Exclusivo: en trámite e ISSN: en trámite. Ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este Número, Dirección de Cómputo del Instituto Campechano, calle 10 No.357, Col. Centro, C.P. 24000, San Francisco de Campeche, Campeche, México; este número se terminó el 15 de mayo del 2013.

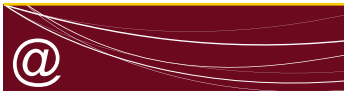
Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación.



# ÍNDICE

## Comunicación y Medios Audiovisuales

<b>Editorial</b>	<b>4</b>
<b>Presentación</b>	<b>5</b>
<b>Medios audiovisuales, comunicación y educación</b> Mtro. Gonzalo Zavala Alardín	<b>6</b>
<b>Imágenes con historia</b>	<b>20</b>
<b>Ciudades digitales. Una realidad inaplazable.</b> Mtro. Carlos Manuel López Blanco	<b>21</b>
<b>InterC@mbio Informativo</b>	<b>30</b>
<b>Medios audiovisuales para la comprensión de la ortografía.</b> Mtra. Rocío Zac-Nicté Cupul Aguilar.	<b>32</b>
<b>Te Recomendamos</b>	<b>40</b>
<b>Medios audiovisuales, una herramienta auxiliar en distintas áreas del proceso enseñanza-aprendizaje.</b> Mtra. María Enock Sánchez Aguilar.	<b>42</b>
<b>Tips del investigador</b>	<b>48</b>
<b>Un recorrido por el IC</b>	<b>50</b>



# EDITORIAL

En mayo de 2012 tuvimos la satisfacción de ver concretado los esfuerzos de varios meses de trabajo: el primer volumen de la Revista I.C. **Investig@cción**, una propuesta cuyo objetivo es impulsar la investigación a través de la socialización de los conocimientos, permitiendo el intercambio y la retroalimentación.

Es así que con este tercer volumen cumplimos un año de transformar un reto en una realidad, que a su vez abre nuevos desafíos que nos impulsan a mejorar, y sobre todo a reafirmar el compromiso de nuestra benemérita institución en la generación del conocimiento.

Estamos convencidos de que semestralmente podemos ofrecer las experiencias que los docentes han acumulado en su labor educativa, encontrando propuestas que enriquezcan dicho trabajo, lo cual significa un punto de encuentro, originando planteamientos más integrados ante las condiciones o contextos en una realidad en constante transformación.

Las personas que formamos el equipo de trabajo de esta revista continuamos con el firme propósito de realizar una labor innovadora y de mayor calidad día a día, a partir de la contribución que cada uno hace, pero con la percepción de un trabajo coordinado e institucional.

Las temáticas abordadas han sido seleccionadas por ser áreas de gran interés y novedad, tal es el caso de la comunicación y los medios audiovisuales, encontrando características muy particulares en la estrecha relación que tiene la investigación con la educación. Por tanto, en el presente número hemos integrado las aportaciones de docentes de nuestra institución y de otros expertos externos que ponen sus conocimientos a disposición de los lectores, con lo cual estamos seguros permitirá reafirmar, a través de la tecnología, la comunicación y sinergia de saberes.

Mtra. Laura del C. Rodríguez Pacheco.



# PRESENTACIÓN

En un mundo de constantes cambios, cada vez más globalizante, los medios de comunicación desempeñan un papel muy importante como intermediarios técnico virtuales entre las relaciones sociales. Su carácter positivo o negativo dependerá del uso social que se les dé.

En la actualidad, donde la nueva tecnología invade la sociedad a través de diversos dispositivos, y del internet, se puede tener acceso a un sin fin de alternativas audiovisuales. No obstante los diversos medios de comunicación con los que contamos, es necesario multiplicar los esfuerzos para que dichos medios promuevan con mayor intensidad y eficazmente las manifestaciones educativas y culturales, así como los valores sociales de convivencia democrática, tolerancia y respeto a la diferencia.

En este número de la revista **I.C. Investig@cción** encontraremos interesantes artículos que nos harán reflexionar sobre el papel de los medios audiovisuales y su uso en la educación, tales como: **Medios Audiovisuales, una herramienta auxiliar en distintas áreas del proceso enseñanza-aprendizaje** de la Lic. María Enock Sánchez Aguilar; **Medios audiovisuales, comunicación y educación** del Mtro. Gonzalo Zavala Alardín; y **Medios audiovisuales para la comprensión de la ortografía** de la Mtra. Rocío Zac-Nicté Cupul Aguilar.

También encontraremos un artículo sobre **Ciudades digitales. Una realidad inaplazable** del Mtro. Carlos López Blanco, donde nos habla sobre el papel de la tecnología de la información y la comunicación en nuestra sociedad y cómo poder integrarnos a estas ciudades digitales.

Sin lugar a dudas, los medios de comunicación han mostrado eficacia para informar, transmitir conocimientos y promover inquietudes. Es posible a través de estos medios llevar a una reflexión de valores y actitudes, estimular el raciocinio y favorecer la formación de una conciencia crítica; pero sobre todo han mostrado ser un medio insustituible en el ámbito de la educación como instrumento indispensable en el proceso enseñanza aprendizaje.

Mtra. Victoria Isabel Mejía Ortega.

Directora de la Escuela de Ciencias de la Comunicación  
del Instituto Campechano.



# Medios audiovisuales, comunicación y educación

Mtro. Gonzalo Zavala Alardín

Titular de la Dirección Educativa de la Universidad Loyola de América (Cd. de Cuernavaca)  
Autor de *La Sociedad Informatizada: ¿una nueva utopía?* (Trillas, 1988) y *Las posibilidades de la democracia: algunas reflexiones para escuelas en búsqueda* (Plaza & Valdés, 2008).

Asesor- consultor de diversas instituciones educativas y facilitador de diversos talleres y diplomados.

## Resumen

En el ámbito de la educación escolarizada, y con mayor frecuencia en el nivel de educación superior, los medios audiovisuales son utilizados de manera relativamente indiscriminada, tendiendo a reproducir modelos y esquemas de instrumentación didáctica propios de la educación tradicional y de la tecnología educativa. Estas prácticas de utilización coinciden también, cuando menos parcialmente, con la movilización de procesos de comunicación de carácter unidireccional o en gran medida limitados al nivel interpersonal.

La reorientación de las prácticas de uso de dichos medios audiovisuales y de comunicación, en forma acorde a los modelos teórico-metodológicos representados por la didáctica crítica y al enfoque sociocultural, y de manera más concreta, en apoyo a programas y propuestas orientadas a la gestión del aprendizaje -como el método de casos-, permitirían potenciar su capacidad para impactar de manera más clara y radical sobre la calidad de los procesos y resultados de aprendizaje que tienen lugar en las instituciones educativas.

**Palabras clave:** medios audiovisuales, comunicación, didáctica tradicional, tecnología educativa, didáctica crítica, secuencia didáctica, planificación didáctica, teorías de la acción mediada, enfoque sociocultural.



El extensivo uso y consumo de los medios y mensajes audiovisuales en las sociedades contemporáneas -especialmente en el contexto urbano-, es un hecho ampliamente documentado, particularmente en lo que respecta a la televisión.

El campo educativo no ha escapado a esta fascinación. Si bien el uso intensivo del video en las aulas ha sido una tendencia *in crescendo* en al menos las últimas tres o cuatro décadas del siglo pasado, la temprana presencia en las mismas de otras herramientas portadoras de imágenes o sonidos (algunas de ellas ya en desuso), es un buen indicador de la positiva valoración que desde hace mucho tiempo los docentes han dado a los medios audiovisuales -en su acepción más amplia-, dentro del proceso educativo.

Una visión retrospectiva del repertorio de estas herramientas (Universidad de Alcalá, s/f), puede resultar ilustrativa. La necesidad de explicar algunas de ellas es síntoma de su uso limitado o decreciente, al menos en determinados contextos.

- 1) Pizarrón (de gis, o su variante, denominada pizarra blanca o pintarrón).
- 2) Franelógrafo (tablero forrado de fieltro o franela que permite adherir objetos poco pesados a los que se ha colocado fieltro o lija en la parte posterior).
- 3) Magnetógrafo (tablero ferromagnético en el que se pueden colocar objetos magnetizados o a los que se les ha pegado un imán en el reverso).
- 4) Clavijero (panel con perforaciones en filas e hileras que permite la colocación de objetos con clavijas en la parte posterior).
- 5) Rotafolio o papelógrafo (hojas de gran tamaño unidas por un extremo y a menudo fijadas a un soporte de cartón y que pueden rotularse con plumones).
- 6) Fotografía.
- 7) Cartel.
- 8) Mural.
- 9) Mapa.

10) Objetos didácticos (objetos no diseñados sino retomados del medio ambiente y que sirven para fines demostrativos o didácticos).

11) Objetos simbólicos (objetos artificiales que representan un objeto o concepto).

12) Material de laboratorio e instrumental.

13) Libro y otros materiales impresos.

14) Proyección de opacos (aparato que permite proyectar la imagen de un objeto opaco, como un libro).

15) Retroproyector.

16) Diapositivas (imágenes transparentes fijadas sobre película).

17) Diaporama (diapositivas con sonido).

18) Película (cinematográfica).

19) Radio.

20) Televisión.

21) Carta.

22) Teléfono (para la resolución de dudas a distancia).

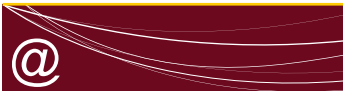
23) Grabaciones sonoras.

24) Video.

Es interesante tomar nota, en este breve recorrido, de la notoria importancia que ha tenido el interés por diversificar, particularmente, las herramientas visuales en apoyo directo a las exposiciones, explicaciones y demostraciones que el docente ofrece a sus grupos.

Puede arriesgarse así la afirmación de que el docente promedio considera que los estímulos y apoyos audiovisuales contribuyen significativamente a hacer sus exposiciones más atractivas y claras, potenciando el aprendizaje de sus estudiantes. Por otra parte, los desarrollos recientes generados por la neuropsicología y las teorías de la modularidad de la inteligencia, parecen





confirmar el hecho de que, cuando menos una parte importante de los alumnos (aquellos cuya inteligencia visual y verbal está más desarrollada), han encontrado y siguen encontrando en dichos estímulos y medios una vía de comunicación y aprendizaje privilegiada.

En la actualidad, es un hecho que los centros escolares destinan recursos importantes para dotar a sus aulas de cañones y equipo que permita el uso intensivo de diapositivas (PPT) y videos sonorizados. Esta tecnología todavía se ve complementada por algunas de las herramientas reseñadas anteriormente, tales como los retroproyectores y grabadoras.

Las nuevas tecnologías de comunicación e información (TIC'S) no han hecho sino llevar a un nuevo nivel la forma e intensidad con que los medios audiovisuales participan del hecho educativo. Las imágenes y los videos viajan hoy por internet con la misma facilidad y velocidad que los mensajes de texto, y se insertan en la dinámica de producción, uso y reciclaje propia de las redes.

Desde el punto de vista educativo, las TIC's han facilitado enormemente a todos los actores que participan en estos procesos (incluyendo de manera decidida a los estudiantes), la producción, almacenamiento, recuperación, exhibición y distribución de mensajes audiovisuales, y su inserción en procesos interactivos que, con frecuencia, trascienden las fronteras. Las comunidades virtuales de aprendizaje han incluso llegado a replantear el lugar, la función y el sentido de los centros escolares en los procesos educativos contemporáneos, formando parte estratégica de lo que algunos denominan "la sociedad red" (Gordó, 2010).

Como corolario al reconocimiento de la importancia y ubicuidad de los medios y mensajes audiovisuales en los procesos educativos contemporáneos, valga la referencia a dos de sus recientes desarrollos, uno perteneciente a la modalidad de educación mixta y otra a la modalidad de la educación a distancia.



En el primer caso, sirva de ejemplo el caso de las aulas digitales móviles (Camarda, Paula, 2012). ¿Qué particularidades, diferencias e implicaciones tienen los medios audiovisuales en este caso?

Un Aula Digital Móvil es un nuevo formato para la integración de tecnologías de última generación en las escuelas. Se trata de una modalidad que se adecua con mayor facilidad a las condiciones edilicias existentes...(…) y resulta susceptible de articulación con otros formatos preexistentes... (…)[Consiste] en un grupo de terminales (computadoras portátiles y computadora portátil del docente y periféricos (dispositivo de proyección e impresora) que pueden circular por los distintos espacios de la escuela. Se trata de un conjunto de equipos capaces de funcionar en forma aislada, en red local y también conectados a internet.

Un Aula Digital Móvil puede definirse como un dispositivo tecnológico de estructura modular. La diversidad de equipos y la posibilidad de que funcionen en forma autónoma o interconectada hace que pueda adquirir distintos formatos a partir de la combinación de sus distintos componentes. De allí que un Aula Digital Móvil está en condiciones de adecuarse a la diversidad de propuestas pedagógicas que pueden plantearse en el Nivel Primario. Su flexibilidad de configuración permite tanto planificar un trabajo simultáneo con los alumnos bajo la modalidad "uno a uno" en un aula, como también organizar tareas colectivas con un ordenador por mesa en distintos cursos al mismo tiempo o recurrir exclusivamente al dispositivo de proyección conectando la computadora portátil, entre otras alternativas. (Camarda,P., 2012, 19-21).

El segundo desarrollo tiene que ver con el giro que se viene intentando dar al uso de las plataformas virtuales de gestión del aprendizaje (como Moodle) en la educación a distancia. Más allá del hecho, en sí mismo significativo, de que los procesos educativos que en ellas tienen lugar están soportados permanentemente por "tecnología visual", es interesante destacar los esfuerzos que se vienen haciendo en el sentido de que se capitalice de mejor forma el potencial que tienen como vehículo de experiencias audiovisuales significativas, y no únicamente como novedosos portadores de texto, como a menudo parece haber ocurrido. La creciente importancia que tiene el diseño, uso y diversificación de los denominados "objetos de aprendizaje", da testimonio de esta tendencia.



Así las cosas, parece fuera de duda que los medios audiovisuales constituyen un potente aliado en la educación. Sin embargo, en el rápido recorrido que se ha hecho, se puede alcanzar a detectar la presencia de una dimensión de análisis de carácter estratégico.

Podemos ayudar a focalizar dicha dimensión a través de las siguientes interrogantes: ¿qué función juegan los medios audiovisuales en el hecho educativo?, ¿cumplen una misma función? Y de ser variadas dichas funciones: ¿cuáles son los usos que más frecuentemente tienen en los procesos educativos de nuestros centros escolares y cuáles son las ventajas y desventajas de que ello sea así? Por otra parte, ¿quién decide cómo, cuándo y dónde han de usarse dichos medios, con base en qué criterios y bajo qué circunstancias?

La experiencia acumulada por el que suscribe el presente trabajo (en todos los niveles pero en mayor medida a nivel de educación superior, especialmente en la formación continua de docentes), es concluyente a este respecto: no se puede analizar y evaluar el uso que se hace de los medios audiovisuales, sino en el contexto de la secuencia didáctica en la cual participan y de la función específica que juegan en ella. Por otra parte, resulta difícil valorar la idoneidad de la secuencia didáctica en cuestión, si no es en función del aprendizaje que ésta pretende garantizar y de la competencia que dicho aprendizaje, ya logrado, habría de estimular. Finalmente, para su valoración es indispensable analizar y reflexionar acerca de los aprendizajes efectivamente construidos, de su significatividad y relevancia.

Dicho sea de paso, este análisis puede proseguirse hasta alcanzar niveles superiores de significación, como lo pueden ser el programa de estudio, el plan y el proyecto educativo, y así hasta alcanzar todos los niveles de concreción curricular que resulte pertinente considerar. Al mismo tiempo, es claro (como se refiere en el párrafo anterior), que los citados análisis pueden hacerse no sólo con relación a la tarea de planificar, sino también con relación a lo que de hecho ocurrió en el momento de la implementación de lo planificado, ello como parte de un ejercicio de recuperación y sistematización de la práctica.

La problemática a la que apuntamos es: ¿qué tan a menudo como docentes, formadores, asesores o supervisores, hemos logrado identificar esos usos y reflexionar sobre ellos? ¿Hasta qué punto la falta de análisis y previsión a este nivel, puede dar origen a un uso

indiscriminado de los medios audiovisuales en los procesos educativos?

Así las cosas, es necesario advertir que las funciones que pueden tener los medios audiovisuales al interior de un determinado proceso formativo pueden ser diversas, como se muestra a continuación:

- a) Como detonantes del interés.
- b) Como soporte y apoyo de la exposición del docente o del alumno.
- c) Como soporte y vehículo de la información a la que se desea el alumno pueda acceder.
- d) Como recursos para la problematización y el análisis.
- e) Como recursos para la profundización en una dirección determinada.
- f) Como apoyos para la organización de lo aprendido.
- g) Etc.

La importancia y variabilidad de las funciones que los citados medios pueden tener y de hecho tienen (aunque a menudo sin plena consciencia por parte del docente), en un proceso formativo en particular, puede hacerse más patente con el siguiente ejemplo.

Tomemos el caso de una película de antaño conocida y muy utilizada en el medio educativo, particularmente en la formación inicial o continua de docentes: "La sociedad de los poetas muertos" [Thomas. T & Junger W, Paul & Haft, S (productores) & Weir, P. (director), 1989].





En la planificación didáctica de un formador de docentes, dicha película puede: a) servir como detonante para generar el interés de un grupo de maestros noveles, en lograr un adecuado nivel de comunicación con sus estudiantes en práctica; b) secuencias muy específicas de la misma película pueden ser utilizadas para apoyar la exposición o explicación de un docente con respecto a las estrategias y tácticas específicas más adecuadas para lograr dichos niveles de comunicación; c) como fuente o evidencia acerca del imaginario educativo de un cineasta de una región y época en particular; d) como recurso para explorar ángulos polémicos no incluidos en una etapa de estudio previa acerca de la importancia de la comunicación docente-alumno; e) como un recurso para profundizar al respecto de los posibles efectos de la transformación de las prácticas comunicacionales entre docentes y alumnos en el contexto de una institución educativa de corte tradicional.

Se habrá notado que en los casos anteriores no se ha ejemplificado el uso de esta película como apoyo para la organización de lo aprendido, ello debido a su carácter eminentemente narrativo. Sin embargo es claro que otro tipo de fuentes, como un documental que presente en forma resumida y atractiva lo trabajado *in extenso* de manera previa, o algún organizador gráfico en diapositiva, podría cumplir holgadamente con dicha última función y servirnos de ejemplo.

Muy probablemente, especialmente a nivel de educación superior, lo que prevalece es un uso básicamente intuitivo de los medios audiovisuales, con un escaso nivel de conciencia acerca del papel que deberían tener en cada caso, o que de hecho están teniendo. Se introduce entonces el recurso como una herramienta para potenciar el interés de los estudiantes (lo que en muchos casos momentáneamente se puede lograr), pero con un discernimiento insuficiente acerca de qué función precisa debe cumplir dicho recurso, y además, sin un diseño claro de las actividades previas y posteriores que amarren o aseguren el aprendizaje esperado. (Es conveniente aclarar que, sin dejar de reconocer que determinados medios son especialmente atractivos para ciertos fines, la lógica que debe permear su elección es la contraria: es la función particular que se requiere al interior de una secuencia didáctica y el aprendizaje esperado, lo que ha de determinar u orientar la búsqueda del medio audiovisual adecuado a utilizar).

Como en otros ámbitos profesionales, en educación también ocurre que a menudo las decisiones

basadas en la intuición abren la puerta a la reproducción inconsciente o mecánica de las concepciones y esquemas de acción que el docente ha interiorizado a lo largo de su formación escolar. Sabemos de sobra que en nuestro país dichas concepciones y esquemas (especialmente a nivel de educación superior), no han sido otros sino los propios de lo que conocemos como "educación tradicional", esquemas desde los cuales el acento está puesto en el quehacer del docente más que en la acción del estudiante, es decir, se trata de prácticas educativas centradas en la enseñanza y no en el aprendizaje.

No nos extrañemos entonces de que la función que más frecuentemente juegan los medios audiovisuales en las aulas sean la de servir de apoyo a la labor expositiva, explicativa y/o demostrativa del docente, tiempo durante el cual el rol que se reserva al estudiante es el de espectador (tele-vidente). ¿Cuántas veces hemos presenciado en las aulas la visión de un documental o película, después de la cual sigue una improvisada actividad de discusión (a menudo prematuramente interrumpida por falta de tiempo), de la cual no se generan productos concretos de aprendizaje a los que se de seguimiento? Más aún: ¿cuántas veces ocurre que, a decir de los supervisores, dichos medios (especialmente documentales y películas) acaben cumpliendo una función de entretenimiento? (Puede añadirse dicha función en la lista de funciones referida páginas arriba).

Si admitimos que la función pretendida o efectivamente otorgada a los medios audiovisuales en el proceso educativo, está condicionada por la concepción educativa del docente y de las prácticas prevalecientes en la institución escolar en cuestión, resulta entonces de interés revisar cuáles son algunos de los modelos teórico-metodológicos más comunes a las que dichas concepciones y prácticas pueden adscribirse.





Una forma, entre otras, de abordar esta cuestión es tomar como referencia las denominadas "corrientes de instrumentación didáctica". Antes de la emergencia del aprendizaje basado en competencias, algunos especialistas (Morán, P. & Pansza, M. & Pérez, E, s/f), ya identificaban básicamente tres corrientes fundamentales: la didáctica tradicional, la tecnología educativa y la didáctica crítica, mismas que se describen a continuación de manera sucinta:

#### **A. Didáctica tradicional.**

En la didáctica, y más ampliamente en la educación tradicional, se maneja un concepto receptivista del aprendizaje porque se le concibe como la capacidad de retener y repetir información. (...) Respecto al método, se advierte (...) que en este tipo de enseñanza no existen variantes significativas; por el contrario, el profesor se limita en términos generales al uso de la exposición. Es el predomino de la cátedra magistral, del secular "magister dixit", de la clásica lección, donde el alumno asume fundamentalmente el papel de espectador. El extremo de esta práctica se da cuando se cae en el verbalismo, considerado como el mecanismo a través del cual esta educación oculta la verdad en la palabra, en detrimento de la observación sistemática y la experiencia vivida (Morán, P. & Pansza, M. & Pérez, E, s/f, 8-10).

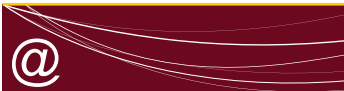
#### **B. Tecnología educativa.**

[Se trata de una corriente apoyada en las nociones de progreso y eficiencia]. En este contexto, la tecnología educativa retoma el carácter instrumental de la didáctica para racionalizar al máximo la enseñanza en el salón de clase. Esta corriente didáctica se convierte así en un espacio donde convergen e interactúan una serie de prácticas educativas, pero sin que haya una reflexión mayor sobre ellas, con lo que se cae en un practicismo inmediatista. (...) Una de las premisas de la tecnología educativa es el replanteamiento del rol de poder del profesor con respecto al alumno; pero lo que en realidad sucede es que el poder del maestro cambia de naturaleza, en el sentido de que su autoridad ya no reside tanto en el dominio de los contenidos, como sucedía en la didáctica tradicional, sino en el dominio de las técnicas, condición que le sigue

permitiendo el control de la situación educativa.(...) La sistematización de la enseñanza, como una de las expresiones de la tecnología educativa, reconoce como punto de partida de la programación didáctica, la especificación de los objetivos del aprendizaje, los cuales se definen como la descripción y delimitación clara, precisa y unívoca de las conductas que se espera que el estudiante logre y manifieste al final de un ciclo de instrucción que puede corresponder a [un] tema, una unidad, un capítulo, un curso, un área, etc. (...) De ahí que en la tecnología educativa el maestro idóneo es el ingeniero conductual, no el especialista en contenidos. (...) Para la tecnología educativa la enseñanza se define como el control de la situación en que ocurre el aprendizaje...(...)...como apunta Esther Carolina Pérez (...) el profesor dispone de eventos si es posible muy específicos para lograr la conducta deseada y tiene como principal función el control de estímulos, conductas y reforzamientos, aunque la sofisticada tecnología pretende llegar a prescindir de él. El alumno se somete a la tecnología, a los programas creados para él, (...) a los instrumentos de enseñanza; libros, máquinas, procedimientos, y técnicas; en pocas palabras, al discurso ideológico del individualismo y la neutralidad. (Morán, P. & Pansza, M. & Pérez, E, s/f, 11-13)

#### **C. Didáctica crítica.**

La didáctica crítica, en contraposición a las prácticas cotidianas inmersas en el instrumentalismo y en la pretendida neutralidad ideológica, [se plantea], con carácter urgente, dos cosas: A) Considerar de su competencia el análisis de los fines de la educación. B) Dejar de considerar que su tarea central es la guía, orientación, dirección, o instrumentación del proceso de aprendizaje, en el que sólo se involucra al docente y al alumno. (...) La didáctica crítica es una propuesta que no trata de cambiar una modalidad técnica por otra, sino que se plantea analizar críticamente la práctica docente, la dinámica de la institución, los roles de sus miembros y el significado ideológico que subyace en todo ello. [A diferencia del énfasis de la tecnología educativa en objetivos



conductuales muy precisos, autores como Bruner consideran que los objetivos] se deben plantear de manera más general y no específica...[Además, Bruner concibe] la formulación de objetivos en relación directa con la solución de problemas. Destaca sobre todo la importancia de analizar la estructura de la disciplina a estudiar, sus conceptos fundamentales, la significatividad de los aprendizajes y su aplicación a nuevas situaciones. [Desde la didáctica crítica las actividades de aprendizaje deben tener un carácter integrador], y su selección debe apegarse a ciertos criterios...[entre ellos]: incluir en ellas diversos modos de aprendizaje: lectura, redacción, observación, investigación, análisis, discusión, etc., y diferentes tipos de recursos: bibliográficos, audiovisuales, modelos reales, etc. [Entre ellas también es preciso incluir] formas metódicas de trabajo individual alternado con el de pequeños grupos y sesiones plenarias. (...) En la perspectiva de la Didáctica Crítica donde el aprendizaje es concebido como un proceso que manifiesta constantes momentos de ruptura y reconstrucción, las situaciones de aprendizaje cobran una dimensión distinta a los planteamientos mecanicistas del aprendizaje, pues el énfasis se centra más en el proceso que en el resultado; de aquí la gran importancia de las situaciones de aprendizaje como generadoras de experiencias que promueven la participación de los estudiantes en su propio proceso de conocimiento (Morán, P. & Pansza, M. & Pérez, E, s/f, 15-21).



Como puede advertirse, probablemente las corrientes que más han permeado en la forma en que se utilizan los medios audiovisuales en nuestro país han sido y siguen siendo la didáctica tradicional y la tecnología educativa, observándose, entre otras cosas, la falta de un decidido enfoque crítico hacia el rol controlador del docente y al carácter reproductor del estatus quo de la institución escolar. Históricamente, es en la tecnología educativa que los medios audiovisuales adquieren una importancia sin precedentes y con una aspiración a alcanzar mayores niveles de efectividad, sin embargo, las más de las veces no ha venido sino a cambiar las formas, más que las prácticas de fondo.

Es entonces desde la perspectiva de la didáctica crítica que con mayor probabilidad puede darse un giro cualitativo a la función que juegan los medios audiovisuales en el proceso educativo, dejando de ser recursos que en la práctica contribuyen de manera más eficiente a mantener el rol pasivo del estudiante, para comenzar a ser recursos que verdaderamente faciliten procesos de aprendizaje constructivos, autogestivos, colaborativos y en red, y con un impacto potencial más favorable al desarrollo del pensamiento crítico y creativo, y en general, de las competencias genéricas, disciplinares y profesionales, vistas éstas desde un enfoque de complejidad (Tobón, S., 2008).

Hablando de corrientes de instrumentación didáctica, y pensando particularmente en el momento en que el docente diseña su planificación (didáctica), es de gran ayuda plantearse las siguientes dos preguntas: ¿planifica el docente pensando en lo que él (o ella) va a hacer para enseñar? ¿O planifica pensando en lo que el alumno va a hacer para aprender?

De igual manera cabría hacerse las siguientes preguntas: ¿planifica el docente pensando en cómo los medios audiovisuales ayudarán a hacer más receptivos a los alumnos hacia su exposición y prestigio como docente? ¿O planifica pensando en qué podrían hacer los estudiantes con los medios audiovisuales, en beneficio de su aprendizaje?





Es bajo esta última perspectiva que podemos acercarnos de manera más certera y clara al potencial que actualmente pueden tener los medios audiovisuales en la educación del siglo XXI, si por ésta queremos entender una educación que verdaderamente contribuya a formar profesionistas competentes, y personas más comprometidas con el desarrollo y bienestar de sí mismos y de su sociedad, es decir, verdaderos agentes de cambio. Desde luego no se trata de "entrenar" a los estudiantes para que ahora ellos sean los encargados de hacer exposiciones más atractivas, que no es más que desplazar de lugar la función transmisiva y enajenante de la educación y de los medios (y a menudo incluso con peores resultados dada la falta de experiencia y formación pedagógica de los alumnos), apreciación que también puede ser de utilidad para el comunicólogo, el educador popular, o el promotor social, o cualquier otra profesión en el que la formación o capacitación, incluida la célebre "capacitación en cascada", tenga un lugar relevante.

Se trata más bien de diseñar escenarios de aprendizaje en el cual los estudiantes puedan ensayar múltiples trayectorias, personales y colectivas, en búsqueda de aprendizajes y situaciones que les lleven a movilizar todos sus recursos en la resolución de problemas y desafíos plenos de sentido, y también pertinentes y relevantes en su formación social y profesional.

### ¿Cómo hacerlo?

En este punto, probablemente hayamos ya caído en la cuenta que el complemento a la afirmación de que "lo que cuenta es no el medio audiovisual en sí mismo, sino la función específica en un determinado proceso de aprendizaje", es la siguiente afirmación o apuesta: lo que está al centro no es el medio, sino lo que el alumno hace con él (física, afectiva, social, mentalmente) y del impacto que éste "hacer" tiene sobre su aprendizaje. Un marco teórico pertinente para pensar esta cuestión la proporcionan las teorías de la acción, de la acción mediada y el denominado "enfoque sociocultural" del paradigma constructivista, así como los desarrollos afines a éstos dentro del espectro del enfoque basado en competencias.

Bajo estas perspectivas, el énfasis está puesto en el aprendizaje como actividad de resolución mediada de problemas (Rogoff, B., Correa-Chávez, M., Angelillo, C., Paradise, R., & Mejía, R., 2003), al interior de un contexto cultural específico. Gracias a esta mediación, que es también de naturaleza social e histórica, son facilitados

los procesos de construcción social del conocimiento (Martínez M., 1999), desarrollo de habilidades y asimilación de valores y/o actitudes. Entre los nortes de este proceso, destaca la construcción colectiva de la autonomía del individuo y la participación social de individuos y comunidades como elementos fundamentales para la transformación social y cultural, a favor de un mundo en donde las necesidades de todos, y la valoración de la diversidad, estén mejor resueltas.



¿Cómo pueden llegar a concretarse las prácticas de uso de los medios audiovisuales, cuando están imbuidas de las perspectivas teórico-metodológicas antes descritas?

Si admitimos que: (1) el uso de los medios como apoyo a la labor expositiva del docente constituye un primer nivel o escenario; (2) y que en un segundo nivel o escenario, dichos recursos estarían más al servicio de la labor constructiva de los estudiantes; es en este último caso en el que los medios audiovisuales, en vez de servir fundamentalmente de apoyo a la exposición del profesor (o como vagos detonadores del interés), servirían más frecuentemente a las intenciones de que los estudiantes exploren, construyan, problematicen, profundicen, argumenten, identifiquen y valoren sus diferencias, organicen lo aprendido, etc.

Evidentemente, esto último haría necesario que el profesor incorpore una gama más amplia de medios audiovisuales a su práctica educativa, con énfasis en aquellos que permitan a los estudiantes representar por sí mismos sus modelos mentales, incluidos sus modelos de conocimiento teórico y práctico. Ello, sin lugar a dudas, constituiría un avance cualitativo y supondría el desafío de que el profesor profundice permanentemente en su comprensión de los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Sin embargo, hay que reconocer que si el cambio se detiene ahí, en este punto todavía el control del diseño



de las situaciones de aprendizaje tiende a estar "del lado" del profesor. Ésta es, como se ha visto, una crítica que frecuentemente se hace a la tecnología educativa, pues lo que se observa en ella es que, en vez de que el profesor mantenga el control a través de los contenidos, lo mantiene ahora a través del diseño vertical de las actividades de aprendizaje. Esta tendencia se puede identificar con relativa facilidad en las propuestas del diseño instruccional, estrechamente emparentadas con dicha corriente de instrumentación didáctica.

En un tercer nivel o escenario, un giro copernicano, desde la acción del profesor hacia la acción mediada del estudiante, haría migrar dichos medios para pasar a ser fundamentalmente recursos puestos a disposición de los estudiantes, lo que complementado con el dominio creciente de los procesos de aprendizaje por parte del profesor, podría tener un impacto más profundo y radical en la calidad efectiva de dichos procesos, y de sus resultados.

En este punto es ya insoslayable la importancia de la dimensión comunicativa en un proceso auténticamente formativo.

Bajo un esquema expositivo, lo que está al centro es el mensaje unidireccional del profesor hacia los estudiantes. Sin duda dicho mensaje podrá tener efectos de significación de diverso calibre en sus estudiantes, más pronunciados en aquellos de perfil más auditivo (y visual si el docente se apoya en medios audiovisuales) y altamente motivados para aprender, gracias a procesos de comunicación intrapersonal.

Es previsible sin embargo (especialmente tomando en cuenta el perfil actual de nuestros alumnos), que una parte importante del estudiantado no logre mantener la atención. Y dado que la atención del profesor está centrada en gran medida en sí mismo y su exposición, con una escasa interacción real con los estudiantes, es también previsible que el docente no logre entrar en contacto con los procesos de elaboración mental que desarrollan los mismos durante y después de su escucha.

¿Cuántas veces, situados desde esa perspectiva de "comunicación unidireccional" los docentes hacen preguntas a sus alumnos sin apenas poner atención a sus respuestas o al significado de sus silencios? ¿Se trata acaso de una especie de simulación o pseudocomunicación? Podemos afirmar entonces que, bajo un esquema expositivo o tradicional, los procesos de comunicación enfrentan limitaciones y obstáculos importantes.

Pasando al segundo escenario antes descrito, en el que el profesor ya contempla actividades y medios para proporcionar a los estudiantes ayudas específicas que brinden soporte a sus procesos de construcción cognitiva, afectiva y social, tienen lugar procesos de comunicación más intencionados.

Se trata en este caso de un docente "que ha salido de sí mismo" y se interesa genuinamente en lo que está pasando en las mentes, afectos y cuerpos de sus estudiantes durante el proceso educativo, y que además, en el mejor de los casos, se ocupa de ajustar su propia actuación para ir ayudándoles a superar los obstáculos que se les van presentando (mediaciones).

Se interesa así en que sus estudiantes logren establecer relaciones significativas entre lo que va a aprender y sus aprendizajes previos (comunicación intrapersonal), se ocupa de que los aprendizajes propuestos sean relevantes y plenos de sentido para sus alumnos, se ocupa de establecer un diálogo permanente que le permita identificar y aclarar sus dudas, les solicita producciones que les ayuden a fortalecer el sentido y la apropiación de lo que van aprendiendo, toma sus producciones como evidencia de sus procesos internos y les ofrece interpretaciones que les puedan ser útiles para autorregular sus propias estrategias de aprendizaje, etc.

Es decir, desde muchos ángulos y dimensiones, en un proceso educativo de este tipo se movilizan las competencias comunicacionales de los docentes y alumnos, en gran medida intra e interpersonales (aunque no únicamente de tal tipo), en apoyo a los procesos de aprendizaje, y con cierto énfasis en los componentes **c o g n i t i v o s**. **C m a p T o o l s** (<http://www.thinkbuzan.com/uk>), para la elaboración de mapas conceptuales y mentales; y **JClic** (<http://clic.xtec.cat/en/jclic/>) o **Scratch** (<http://scratch.mit.edu/>), para la elaboración de actividades de aprendizaje poco usuales -como crucigramas-, o el diseño de programas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, respectivamente; son algunos de los programas de libre acceso útiles al interior de este segundo escenario (aunque no únicamente en él).





En el tercer escenario lo que está al centro, sin embargo, es la movilización del deseo de los estudiantes por aprender por sí mismos (¿qué mayor logro para un docente que el de contribuir a acrecentar en sus estudiantes la pasión por aprender, y por seguir aprendiendo toda la vida?), por aprender de y con los demás, y el creciente desarrollo de sus competencias para gestionar proyectos y trayectorias de aprendizaje (aprendizaje autorregulado).

En este escenario cobran vida y sentido una serie de prácticas, algunas ya utilizadas por el docente en los casos anteriores, pero de usualmente fragmentada, aislada y ocasional. Se trata de prácticas como:

- ☞ La elaboración de un programa personalizado de la asignatura por parte del docente, mismo que expresa su interés y compromiso por apropiarse del mismo y darle un sentido personal.
- ☞ El enriquecimiento y adecuación del programa personalizado del docente, a través de las aportaciones de los propios estudiantes, como parte de un proceso de negociación de significados.
- ☞ La consideración de los contenidos del programa como puntos de partida o de llegada, es decir, como marco para generar, con la mayor flexibilidad posible, trayectorias personales construidas por los estudiantes con el apoyo del docente (a la manera de un programa personal del estudiante), dando cabida a un diálogo interno y colectivo al respecto de lo que se quiere y necesita aprender.
- ☞ La capitalización de las propuestas de aprendizaje orientadas a proyectos, como expresiones de la voluntad personal y colectiva.
- ☞ El impulso a la conformación de redes de comunicación/aprendizaje, rompiendo los límites del aula, la escuela y de las fronteras políticas y culturales (interculturalidad).
- ☞ El trabajo colaborativo y las redes de comunicación como entornos propicios para aprender conversando.
- ☞ La inversión sistemática de esfuerzos para el desarrollo de las competencias para el trabajo colaborativo.
- ☞ La evaluación como un proceso continuo de

comunicación pluridireccional al respecto de las conquistas, dificultades y necesidades de los participantes en el proceso educativo.

☞ Etc.

Ejemplos de medios audiovisuales útiles desde esta perspectiva y de libre acceso son: *Team Speak*, para chat en audio y video (<http://www.teamspeak.com/>); *Audacity*, para la creación de guías auditivas (<http://audacity.sourceforge.net/>); *Word Press*, orientado a la creación y gestión de blogs (<http://wordpress.com/>); el propio *Facebook* y las herramientas para la conformación de comunidades virtuales que ofrece *Google +*; la plataforma *Moodle*, para la creación y gestión de proyectos formativos a distancia; y *DIA*, para la gestión autónoma de proyectos individuales o colectivos (<http://projects.gnome.org/dia/>).

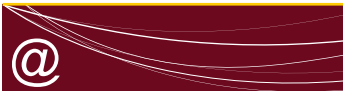
Es claro que en todos estos casos, los procesos de comunicación son de naturaleza también intrapersonal, interpersonal y colectiva, potenciando y vehiculizando procesos de aprendizaje autosustentables y complejos.

Muchos más elementos podrían irse integrando en esta fértil relación entre medios audiovisuales-comunicación-educación.

Es importante en este punto, sin embargo, hacer el señalamiento de que los tres niveles o escenarios anteriormente tipificados y además relacionados (flexiblemente) con otros tantos niveles de comunicación no son excluyentes ni autosuficientes (a manera de ejemplo, la exposición por parte del docente sigue siendo un recurso valioso en tanto tal). Lo que permite reconocer en cada uno de ellos una funcionalidad-valor propio, permitiéndonos identificar que en ciertos momentos y contextos, todos ellos son necesarios y adecuados (nuevamente, en función del aprendizaje esperado y de la competencia a desarrollar). Sin embargo, es claro que el segundo nivel tiene un mayor énfasis que el primero, y que la dirección del proceso-proyecto educativo recae en mayor medida sobre el tercero de ellos.

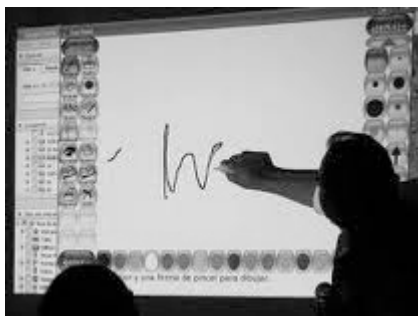
Para finalizar, pudiera ser interesante analizar brevemente los méritos de propuestas para la gestión del aprendizaje como el "método de casos" de Harvard, introduciendo la recomendación de que el caso sea elegido en la medida posible con la participación de los estudiantes, en un proceso previo de exploración-deliberación.





Siguiendo a Wassermann, S. (s/f), los casos son el vehículo por medio del cual se lleva al aula una porción de la realidad a fin de que los alumnos y el profesor lo examinen con detalle, constituyendo en sí mismos una narrativa acerca de los complejos problemas que se les presentan a personas/profesionistas reales, narrativa que es apoyada/complementada y complejizada a través de una amplia variedad de medios-evidencias: fotogramas, videoreportajes, documentales, grabaciones de audio, artículos de periódico, expedientes clínicos/legales, artículos de investigación, etc.

Dado el interés ejemplar que reviste para este propósito y para coadyuvar a que el lector construya una visión más concreta del mismo, se refieren a continuación fragmentos clave y significativos de la descripción elaborada por Wassermann para presentar los pasos del método.



#### 1. - Elección e integración del caso.

Un caso incluye información y datos: psicológicos, científicos, antropológicos, históricos y de observación, además del material técnico. Aunque los casos se centran en áreas temáticas específicas por ejemplo historia, pediatría, gobierno, derechos, negocios, educación y psicología, desarrollo infantil, enfermería, etc., son, por naturaleza, interdisciplinarios...(…) Un buen caso es el ancla de la especulación académica; es el registro de situaciones complejas que deben ser literalmente desmontadas y vueltas a armar..." (Wassermann, S., s/f).

#### 2. - Preguntas críticas o interrogatorio.

Al final de cada caso hay una lista de "preguntas críticas", es decir, tales que obligan a los alumnos a examinar ideas importantes, nociones y problemas relacionados con el caso. Estas preguntas, por la

forma en que están redactadas, requieren de los alumnos una reflexión inteligente sobre los problemas, y esto las diferencia enormemente de las preguntas que obligan a recordar una información sobre hechos y producir respuestas específicas. La redacción de buenas preguntas para el estudio, no menos que la redacción de buenos casos, es un arte. Lo que se busca con las preguntas críticas no es que los alumnos lleguen a conocer algunos fragmentos de información sobre los hechos, sino que apliquen sus conocimientos cuando examinan ideas. Su objetivo es promover la comprensión. Más que requerir el recuerdo de nombres, fechas, descripciones o lemas, requieren que los estudiantes apliquen lo que saben cuando analizan datos y cuando proponen soluciones.

Preguntas como "¿Cuál es para usted la explicación de esa conducta?, ¿Qué hipótesis sugeriría?", reemplazan a las que piden mencionar "las tres razones que explican la conducta de Lady Macbeth". En el primer ejemplo, lo que se demanda a los alumnos es que generen hipótesis basadas en su lectura de la obra y en el modo como procesaron la información. En el segundo se les indica implícitamente que deben mencionar las razones, es decir, nombrar las razones que el profesor ha determinado que son las "correctas". La diferencia en la calidad del pensamiento que se requiere para responder a uno y otro tipo de preguntas hace que en ocasiones se las denomine "preguntas de orden superior" y "preguntas de orden inferior" (Wassermann, S., s/f).

#### 3. Trabajo en pequeños grupos.

...lo principal es que los alumnos que integran los grupos tengan la oportunidad de discutir los casos y las preguntas entre ellos antes de que se realice la discusión en que participa toda la clase. Es en las sesiones de los pequeños grupos donde los alumnos examinan las cuestiones por primera vez. Allí ponen a prueba sus ideas en un ámbito exento de riesgos. Los grupos de estudio dan el puntapié inicial en el campo de juego del pensamiento inteligente sobre las cuestiones que plantea el caso. El trabajo en los grupos prepara a los alumnos para la discusión más exigente, que se producirá posteriormente con participación de toda la clase...(…) Los datos que se obtienen observando el funcionamiento de los grupos son muy valiosos para



los docentes que desean conocer mejor la forma de pensar e interactuar de sus alumnos; ese conocimiento les permite proporcionarles una ayuda individualizada. (Wassermann, S., s/f).

#### 4. Interrogatorio sobre el caso.

Aunque la calidad de un caso es fundamental para despertar el interés de los alumnos por los problemas que en él se plantean, la condición esencial en este método de enseñanza es la capacidad del maestro para conducir la discusión, ayudar a los alumnos a realizar un análisis más agudo de los diversos problemas, e inducirlos a esforzarse para obtener una comprensión más profunda. Es en particular esta característica la que determina el éxito o el fracaso de la enseñanza con casos. A esta etapa del método, denominada en Harvard "enseñanza de la discusión", la llamaremos aquí "interrogatorio sobre el caso" [debriefing a case].

Al final de la sesión dedicada al interrogatorio, los problemas están lejos de haber sido resueltos. Los alumnos dejan la clase sabiendo que las cuestiones complejas no se prestan a soluciones impecables. Los casos no son como las telenovelas, con sus respuestas triviales y simplistas. En la vida real la gente lucha con problemas, tiene que atribuirles un significado y solucionarlos por sí misma. El proceso que produce ese resultado se llama pensamiento. Los alumnos no conocen la opinión de la profesora sobre el caso. Al promover el análisis crítico de los alumnos, la profesora se abstiene de intercalar sus propios pensamientos a fin de que no influyan en el pensamiento de los alumnos ni lo obstaculicen.

El interrogatorio requiere que los docentes den la mejor de sí mismos. Ellos no se limitan a presentarse en el aula, sacarse el saco y comenzar el interrogatorio. Christensen, que ha enseñado con casos durante más de cuarenta años en la Escuela de Negocios de Harvard, aún emplea "varias horas" para prepararse, aunque se trate de un caso que ya ha enseñado muchas veces. El interrogatorio requiere habilidad para escuchar a los alumnos y comprender lo que quieren decir, para resumir sus ideas en una concisa paráfrasis, para formular preguntas que conduzcan a un examen inteligente de las cuestiones

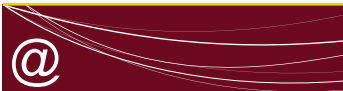
fundamentales, para organizar la discusión de modo tal que las ideas de todos los alumnos sean respetadas y ninguno de ellos tema exponerlas, para mantener la discusión bien encaminada, evitando que se desvíe a causa de la introducción por los alumnos de anécdotas personales y cuestiones no pertinentes. Es preciso que los docentes se abstengan de indicar a los alumnos lo que deben pensar, eviten juzgar las ideas de los alumnos.

Hasta un juicio tan inocuo como "eso es interesante" podría poner fin a una discusión muy animada. El interrogatorio requiere también que los estudiantes den lo mejor de sí mismos. Nadie está exceptuado de reflexionar tan a fondo como le sea posible sobre las cuestiones en debate. En el curso del semestre, los estudiantes aprenden a apreciar lo importante que es esforzarse en esa tarea.

Los resultados del examen riguroso al que se someten las ideas durante el interrogatorio se traslucen en el nivel más elevado que alcanza el análisis crítico en el trabajo de los pequeños grupos, como también en el foro de la clase en pleno. La preparación previa a la clase está mejor orientada y el hábito de reflexionar comienza a desarrollarse.

Los interrogatorios exitosos son electrizantes. La mente de los estudiantes bulle durante horas, a veces incluso después que han pasado varios días, mientras tratan de hallar su propia solución a partir de la red de dilemas. Un interrogatorio llevado a cabo con eficacia desarrolla sus hábitos mentales e incrementa su capacidad de reconocer y apreciar las complejidades, de razonar a partir de los datos y de mantener el juicio en suspenso.

El secreto de un interrogatorio logrado reside en el modo como el profesor interactúa con los alumnos. Una discusión eficaz de un caso pone de manifiesto las características fundamentales de ese proceso interactivo. El profesor, aunque sea inflexible en su requerimiento de que los alumnos reflexionen a fondo en todo momento, siempre muestra respeto por ellos y por sus ideas; los alumnos, en consecuencia, las expresan sin temor. Las respuestas y las preguntas del profesor les



proporcionan algo más con que trabajar y los ayudan a alcanzar nuevos niveles de comprensión y a mantener centrada su atención en los problemas bajo estudio. Al participar en el examen de las complejas ideas básicas mientras el maestro se esfuerza por ayudarlos a aprehender significados, logran apreciar mejor las complejidades y ambigüedades del caso y perfeccionan su comprensión de los problemas. La tolerancia de la ambigüedad aumenta, al igual que la capacidad de convivir con la incertidumbre. Logros, por cierto, nada pequeños. (Wassermann, S., s/f).

#### 5. Actividades de seguimiento.

Algunos casos incluyen una amplia lista de actividades de seguimiento. A veces los maestros recurren a su propio archivo de referencias: libros de texto, artículos de periódicos y revistas, tablas y gráficos con datos primarios, informes de investigaciones, editoriales y otros comentarios, así como diversos tipos de información escrita. También las novelas son un buen medio de conocer puntos de vista sobre las cuestiones y constituyen un importante recurso. Las películas, tanto comerciales como documentales, son una fuente vital de información y ofrecen puntos de vista novedosos.

Los alumnos pueden realizar estas actividades de seguimiento en forma individual o colectiva. Las pueden incorporar a las tareas del aula como complemento de las discusiones sobre casos. Sean cuales fueren las actividades de seguimiento que se elijan, su valor aumentará si se realizan nuevas discusiones como la que acompaña al interrogatorio y se lleva a cabo en ellas un examen ampliado de los problemas, con introducción de nuevas perspectivas. A través de este proceso, el examen reflexivo y crítico que hacen los alumnos de los problemas importantes evoluciona continuamente. (Wassermann, S., s/f).



¿Qué función desempeñan, en una propuesta metodológica como la anterior, los medios audiovisuales y la comunicación?

Como puede verse, lo que está al centro en este método no es el decir unidireccional del maestro con respecto a un contenido, o la fascinación por el medio audiovisual, sino el alumno de cara a un desafío relevante, desafío que le incita a movilizar todos sus recursos para intentar resolverlo (el caso elegido).

La labor del maestro, de grandes dimensiones en la etapa de preparación del caso y, sobre todo, en un diálogo intencionado que nos recuerda a la mayéutica socrática, está orientada a problematizar las resoluciones tentativas de los estudiantes a través de un diálogo-interrogatorio, sin la compulsión de cerrar el diálogo (y el proceso de aprendizaje) a través de conclusiones que en vez de incitar la continuación de la búsqueda, la frenen, a la manera de una "tapadera".

Pero sobre todo, vale destacar el protagonismo que en este escenario cobra la voluntad del estudiante por aprender individual y colectivamente, por construir, por utilizar de manera crítica todos los recursos a su alcance (incluidos los acercados por el docente) para alcanzar generar relaciones de sentido o impugnadoras de sentidos (pensamiento convergente y divergente), que, con un poco de suerte, devengan en saberes, presentes y futuros.

Y es en un contexto como éste (aunque desde luego no el único), en el que, los medios audiovisuales juegan, con toda claridad, el papel que les corresponde en la educación: la de ser primordialmente medios útiles al alumno, para resolver problemas y desafíos significativos, y generar así nuevos conocimientos, relevantes para sí mismos y también, de manera directa o indirecta, para la sociedad.

### Referencias bibliográficas

Camarda, Paula (2012). *Primaria digital. Aulas digitales móviles. Manual general introductorio*. Argentina, Ministerio de Educación de la Nación.

Gordó, G. (2010). *Centros educativos: ¿islas o nodos? Los centros como organizaciones-red*. España, Graó.

Martínez, M. (1999). *El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación*. Revista electrónica de investigación educativa, 1 (1).

Morán, P. & Pansza, M. & Pérez, E. (s/f). Unidad III. Instrumentación didáctica. En: (s/d). México, UNAM.  
Rogoff, B., Correa-Chávez, M., Angelillo, C., Paradise, R., & Mejía, R. (2003). Aprendizaje por medio de la participación intensa en comunidades. *Annual Review of Psychology*, 54, 175-203.

Thomas. T & Junger W, Paul & Haft, S (productores) & Weir, P. (director). (1989). *La sociedad de los poetas muertos* (cinta cinematográfica). Estados Unidos: Touchstone Pictures.

Tobón, S. (2008). *Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Colombia: Ecoe Ed.

Universidad de Alcalá, (s/f). *Tecnologías educativas anteriores a las TIC*. España.

Wassermann, S. (s/f). *La enseñanza basada en el método de casos: una pedagogía de aplicación general*. México: ANUIES.





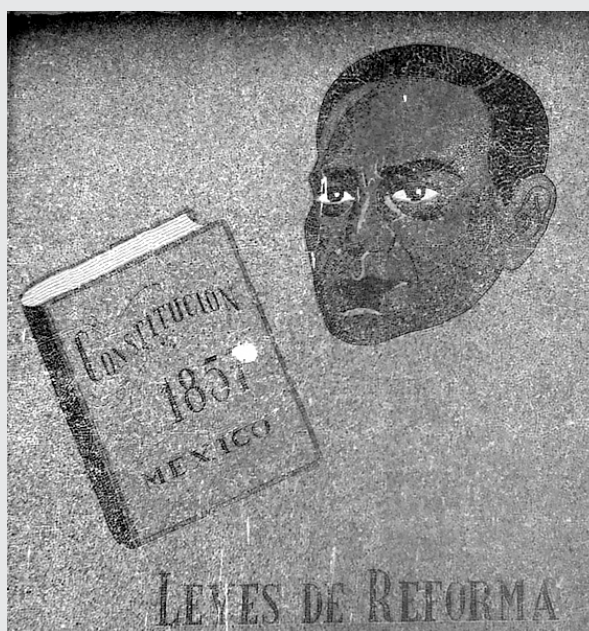


# IMÁGENES CON HISTORIA



Mosaico que enmarca la grandeza del Instituto Campechano; esta obra se encuentra en el espacio que fue el Jardín Botánico.

El empleo de la gráfica de la Constitución de 1857 está firmemente arraigado con la del Lic. Benito Juárez pues durante su presidencia se creó el Instituto Campechano. Este mural se encuentra ubicado en el espacio de lo que fuera el Jardín Botánico.





# Ciudades digitales. Una realidad inaplazable.

**Mtro. Carlos Manuel López Blanco**

**Catedrático e Investigador en la Escuela de Ciencias de la Comunicación del Instituto Campechano y en la Universidad Interamericana para el Desarrollo. Director General de DINCO, Desarrollo Integral Corporativo, empresa de consultoría y capacitación.**

Cuando hablamos de ciudades digitales es común que pensemos en metrópolis del primer mundo, comunidades en las que la tecnología se ha desarrollado de forma tal que ha permitido el acceso completo de la población a informaciones y conocimientos antes reservados para unos pocos.

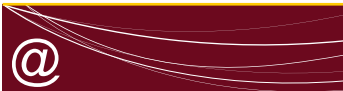
Nada tan lejano a la realidad. Si bien es cierto, las mayorías de las concentraciones sociales a las que hoy se les llama "ciudades digitales" se basan en el tendido de infraestructura suficiente para poder obtener el título, pero ¿quiénes en realidad tienen acceso a esa tecnología?, ¿qué requisitos deben cumplirse para ser considerados ciudades digitales?, ¿quiénes son los usuarios predominantes de esos recursos?

Es muy probable que al oír hablar de ciudades digitales pensemos en nuevas tecnologías, internet, conexión inalámbrica, CD room e interactividad y en los últimos años es fácil encontrar informaciones o declaraciones que afirman que ciudades como Guadalajara, Mérida, Monterrey o la Ciudad de México son o serán las próximas ciudades digitales en el país<sup>1</sup>. Es un hecho indiscutible que los gobiernos y la iniciativa privada de estas localidades, y muchas otras en la República Mexicana, ya están fomentando, gestionando y poniendo las condiciones para el desarrollo de las tecnologías que permitan el cambio a una ciudad digital, pero también es innegable que aún no pueden ser nombradas como tales.

Antes de explicar el porqué de nuestra afirmación es necesario aclarar y definir varios conceptos.

---

<sup>1</sup> México está entrando a la era digital con proyectos que conectan a los ciudadanos, gobierno e instituciones educativas a través de medios electrónicos, éste es el caso ya de ciudades como Mérida y Cuernavaca y del municipio de Tlalpan, en la capital mexicana. (GALÁN VERÓNICA, MÉXICO TIENE CIUDADES DIGITALES. CNNexpansion.com. Abril 2007). / En México ya se conoce y se aplica el modelo de ciudad digital, que detona el uso de nuevas tecnologías para atender a los ciudadanos en trámites de gobierno, de interés social e impulso al comercio local, entre otras actividades. (Entrevista a la analista en telecomunicaciones de la firma Select, Jazmín Gutiérrez Escoffie. NOTIMEX. Abril 2008).



## DE SOCIEDADES DE INFORMACIÓN A CIUDADES DIGITALES

Aun cuando no existe un concepto universalmente aceptado de lo que se llama "Sociedad de la información", la mayoría de los autores concuerda en que alrededor de 1970 se inició un cambio en la manera en que las sociedades funcionan. Este cambio se refiere básicamente a que los medios de generación de riqueza poco a poco se están trasladando de los sectores industriales a los sectores de servicios.

*Una Sociedad de la Información (SI) es aquella en la cual la creación, distribución y manipulación de la información forman parte importante de las actividades culturales y económicas.*

En otras palabras, se supone que en las sociedades modernas, la mayor parte de los empleos ya no estarán asociados a las fábricas de productos tangibles, sino a la generación, almacenamiento y procesamiento de todo tipo de información. Los sectores relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), desempeñan un papel particularmente importante dentro de este esquema. De esta manera, una sociedad de la información es aquella en la cual la creación, distribución y manipulación de la información forman parte importante de las actividades culturales y económicas, lo que implica la implementación de una nueva infraestructura tecnológica de comunicaciones, la que dé oportunidad de acceder, procesar y retransmitir información sin necesidad de tener en cuenta la distancia entre emisores y receptores, logrando así un cambio sustancial en los modos necesarios para elaborar y recibir contenidos.

Aunque no existe un solo modelo sistematizado para el desarrollo de una sociedad de la información, Bermúdez y Araos explican en su "Libro Blanco sobre Ciudades Digitales en Iberoamérica", cuatro elementos fundamentales para su estructuración, desarrollados por la Asociación Hispanoamericana de Centros de Investigación y Empresas de Telecomunicaciones (AHCJET), entre los que encontramos la implementación

de terminales con conectividad a redes tecnológicas e internet; la infraestructura compuesta por las redes de telecomunicaciones; los diseños de los contenidos informativos a los que se puede acceder; y ligado a la libertad de expresión y de elección, las políticas públicas y de aplicación de estos sistemas.

El espectacular desarrollo de las TIC's ha influido de manera notoria en todos los ámbitos de la sociedad. Inicialmente fueron las empresas, la industria y la administración quienes se beneficiaron de estos avances, pero sus múltiples posibilidades pronto se extendieron hasta formar parte de muchas actividades cotidianas. Es entonces cuando, para definir este nuevo entorno del hombre, aparecen términos como el de "Ciudad Digital".

El paso inevitable de estas sociedades de la información son entonces las ciudades digitales en las cuales hay una gran disponibilidad de conocimiento e información gracias a las TIC's, aplicadas a nivel local, que bajo ciertas condiciones, pueden afectar positivamente todos los sectores de la sociedad en la cual se implementa. Es muy importante recalcar el carácter colectivo que implica la definición mencionada, donde la inclusión afecta a todas las partes que componen una comunidad.

Para que una localidad pueda llegar a desarrollar una ciudad digital es indispensable ascender por diferentes etapas. En un estudio realizado por INFOTEC-CONACYT en 2004 se especifica:

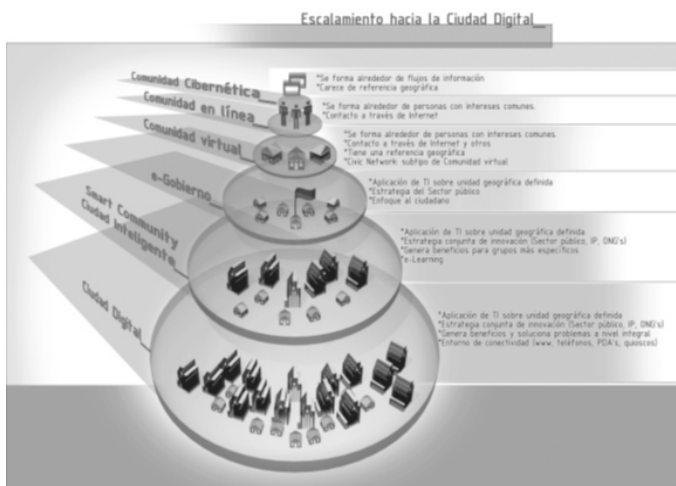
*Existe un amplio número de términos para denominar diversos grados y manifestaciones del uso de TIC's en la sociedad. Entre ellos sobresalen: ciudades digitales, online communities o comunidades en línea, comunidades virtuales, cyber-communities o comunidades cibernéticas, smart communities o ciudades inteligentes, public electronic networks, tele-community systems, civic networking, multimedia technologies for public services, etc. Una variedad de esta magnitud genera confusión y lasitud en el uso de los conceptos, por lo que en este documento se realiza un mapeo de los términos relevantes, tomando en cuenta su nivel de parsimonia y capacidad explicativa del fenómeno.*

*La investigación ha permitido ordenar jerárquicamente siete conceptos y establecer entre ellos una relación de desarrollo, de tal forma que una comunidad cibernética precede una estrategia de gobierno electrónico y ésta a su vez a*



una smart community. Los conceptos identificados y analizados son: 1) cyber-community o comunidad cibernética, 2) comunidad en línea, 3) comunidad virtual, 4) tele-community system, 5) gobierno electrónico, 6) comunidad inteligente y 7) ciudad digital. La gráfica siguiente muestra los conceptos ordenados jerárquicamente y define las características distintivas de los casos empíricos.

*Una Ciudad Digital es aquella en la cual hay una gran disponibilidad de conocimiento e información gracias a las TIC 's, aplicadas a nivel local, que bajo ciertas condiciones, pueden afectar positivamente todos los sectores de la sociedad en la cual se implementa.*



ESQUEMA 1. Escalamiento hacia la Ciudad Digital

En otro aspecto de la misma investigación, realizada al analizar casos en Amsterdam, Parthenay, Aveiro, Braganca, Guarda, Marinha Grande y Castelo Branco y Tras-os-Montes y Alentejo, Helsinki, Bristol, Kyoto, Jacksonville, Nashville, Chicago, Los Ángeles, Mobile, Honolulu, Tampa, Fort Wayne, Lincoln y Seattle, indica varias características comunes encontradas entre estas ciudades denominadas como digitales, entre las que destacan:

- ✓ Promoción entre los ciudadanos de servicios disponibles en línea tales como realizar pagos, compras, obtener concesiones de permisos, llevar a cabo trámites que hasta cierto nivel suelen ser tradicionalmente burocráticos, resoluciones, etc.
- ✓ Mejora de la competitividad de las empresas a través de información y servicios para las mismas.
- ✓ Entrega de información de interés que tiene que ver con la ciudad en sí, las regiones aledañas y el país, incluyendo información cultural, turística, de seguridad pública, mapas de la ciudad, guías de la ciudad, etc.
- ✓ Fomento de una comunicación instantánea y efectiva entre los ciudadanos y entre los ciudadanos y autoridades y, por lo tanto, creación de comunidades locales virtuales.
- ✓ Promoción de la transparencia de dependencias gubernamentales y la participación de los ciudadanos con las mismas, fomentando la democracia.
- ✓ Mejora de la calidad y la eficiencia de la gestión gubernamental, brindando información y servicios.
- ✓ Habilitación de la tecnología para ofrecer servicios de telemedicina y teletrabajo, y
- ✓ Fomento de la educación y la formación en línea.

Es de esta manera como las actuales sociedades de la información han ampliado sus alcances tecnológicos y democratizado la utilización de estos en pro de que la Información genere beneficios y desarrollo tangible para la ciudadanía.

Es claro que, ante estos avances de las comunidades a ciudades digitales es indispensable que los miembros que las componen deban conocer el uso de las nuevas tecnologías, sus usos y aplicaciones y desde luego tener acceso a las herramientas que las hacen posible.

## LA GENERACIÓN DIGITAL

Lo que caracteriza a una Ciudad Digital es la disponibilidad



de accesos a las redes de telecomunicaciones difundidas de manera rápida y en todo lugar de la ciudad, pero la tecnología es implacable, no perdona y avanza avasalladora. Lo que hace unos pocos años nos convertía en expertos computacionales, hoy es considerado un conocimiento básico.

Hoy hay una generación que creció con la computadora cerca, no concibe la vida sin celular, ni mp3 y su peor pesadilla es pasar un día sin internet, identificada como "la generación digital", y es la que anda haciendo uso de las tecnologías disponibles para aprovechar de los beneficios que las sociedades de información han facilitado. Existe otro grupo de ciudadanos que han ido aprendiendo el uso de las nuevas tecnologías, y aunque con un poco más de dificultad, se van agregando a los beneficios antes mencionados. Un último grupo es el conformado por adultos mayores en su mayoría, que ya no les interesa acceder a las informaciones y servicios que se proporcionan con estas modernas herramientas.

*La brecha digital manifiesta la diferencia entre los diferentes sectores de la sociedad que tienen los conocimientos necesarios para acceder a los beneficios que proporcionan las Sociedades de la Información.*

Estas diferencias generacionales crean una problemática en cuanto al uso de las tecnologías necesarias para el desarrollo de las sociedades de la información y como consecuencia de las Ciudades Digitales, pues el carácter colectivo indispensable para que podamos elevar a la comunidad al rango de "digital" se dificulta cuando quienes las saben usar no son la mayoría de la población.

Esta circunstancia no es necesariamente dada por índices de educación. Contrariamente a lo que se podría creer, según Bermúdez y Araos, se ha demostrado que poblaciones pobres e iletradas asimilan rápidamente tecnología de punta. Casos de éxito de este tipo se vienen desarrollando con excelentes resultados en la India

mediante el desarrollo de soluciones que incorporan teléfonos móviles y tarjetas inteligentes o en Perú donde el uso masivo de las cabinas de internet es un caso emblemático y de estudio mundial.

El problema se acentúa aún más cuando consideramos el acceso a la infraestructura disponible y a los dispositivos que lo hacen posible, cuando existen áreas socio-económicamente disminuidas, sectores rurales y de bajos ingresos, que no tienen las mismas posibilidades de acceso que los ciudadanos urbanos.

De esta manera, es claro entender, que lejos de impulsar a las comunidades con la implementación de infraestructura propias de las Ciudades Digitales, estamos ampliando la brecha digital cada vez más<sup>2</sup>

Las posibilidades de acceso a la población son un desafío constante dentro de la mayoría de las ciudades digitales de Iberoamérica. En el caso de América Latina, por ejemplo, donde las naciones de mayor estabilidad económica son catalogadas como "economías en desarrollo", se hace necesario la implementación de estrategias gubernamentales para que la población de menores ingresos no se vea marginada de los adelantos de las TIC's y se encuentre ahora, además de sus carencias tradicionales, afectada por la brecha digital<sup>3</sup>



<sup>2</sup>El comisionado de la COFETEL (Comisión Federal de Telecomunicaciones órgano descentralizado de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes), Eduardo Ruiz Vega, advirtió que si antes de migrar a las redes de nueva generación no se logra aumentar la penetración en los accesos de banda ancha, entonces se hará aún más grande la brecha digital en el país. (EL UNIVERSAL. ABRIL 2008).

<sup>3</sup> Según el texto de Birgit Gocht e Inés Hernando, de la Dirección de Desarrollo Institucional de AHCET, para las ciudades digitales el desafío en materia de infraestructura para las ciudades digitales de Iberoamérica se resume en lo siguiente: "Es indispensable que los gobiernos latinoamericanos adopten políticas adecuadas y medidas concretas para superar la brecha digital y reducir la distancia con otras regiones como Europa o Asia. En este contexto, las actuaciones deben dirigirse a cimentar sólidamente los pilares que conforman el edificio de la Sociedad de la Información, a saber: una red de infraestructura de telecomunicaciones que garantice un alto índice de penetración, el desarrollo de contenidos locales, la universalización del acceso y la capacitación de la población.

## NUESTRA REALIDAD

Los intentos de los gobiernos federales, estatales y municipales para implementar infraestructura para el desarrollo de las TIC's a las ciudades son muy amplias. Actualmente existen infinidad de esfuerzos encaminados a su culminación.

La Asociación Hispanoamericana de Centros de Investigación y Empresas de Telecomunicaciones (AHCIE) junto con organismos y empresas de países iberoamericanos como Chile, México, Costa Rica, entre otros, tiene en marcha el proyecto "Red Iberoamericana de Ciudades Digitales", que nace en mayo de 2001 con el objetivo de promover el desarrollo de la Sociedad de la Información en Iberoamérica a través de la cooperación entre ciudades desde un enfoque integrador, involucrando a todos los actores claves: gobiernos nacionales y locales, sector privado, organizaciones internacionales, federaciones municipales y el resto de agentes locales.

En la web de la Red pueden encontrarse *link's* a todos los portales de los estados de la República Mexicana, así como a los de los municipios que cuentan con un portal, muchos de ellos con plataforma de servicios inteligentes. En el caso de Campeche por ejemplo, los municipios de Carmen y el de San Francisco de Campeche son los únicos que cuentan con dicha herramienta.

La AHCIE, a fin de localizar y premiar prácticas de buen gobierno local que tengan como resultado la mejora de la calidad de vida del conjunto de su comunidad a través del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), realiza por quinto año consecutivo la entrega del Premio Iberoamericano de Ciudades Digitales.



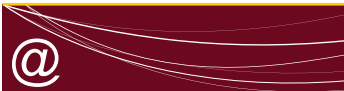
En el caso de México, han recibido en ediciones anteriores un reconocimiento por diferentes categorías las ciudades de Veracruz, Guadalajara, Monterrey, San Pedro de Garza García, Mérida y Hermosillo.

Así mismo existen proyectos y programas nacionales que promueven el establecimiento de infraestructuras, contenidos, sistemas y políticas que impulsen el desarrollo de sociedades de la información, entre estos destacan La Asociación de Municipios de México, y el Sistema Nacional e-México, la Red Mexicana de Ciudades Digitales y desde luego los gobiernos a todos los niveles del país.

Pero por otra parte se encuentra el despliegue de las terminales o puntos de acceso a la ciudad digital, a través de los cuales los usuarios de todas las categorías pueden recibir la prestación de los servicios inteligentes y es aquí donde empiezan nuestras verdaderas debilidades. Según el Manual para el Desarrollo de Ciudades Digitales que proporciona la Red Iberoamericana de Ciudades Digitales, hay dos grandes categorías de impactos en la comunidad local: los impactos evidentes y los no evidentes. Los primeros, a su vez pueden ser directos o indirectos. Entre los impactos evidentes directos pueden contarse el nivel de apropiación de las TIC's disponibles y la Preparación Electrónica para recibir nuevas TIC's que van surgiendo de la rápida evolución de éstas. Los indirectos en cambio se refieren a las consecuencias para la actividades de todo tipo de la comunidad y se mide generalmente en términos de incremento de la competitividad de la economía, del desarrollo humano (salud - educación - distribución del ingreso - etc.) de eficiencia de la gestión gubernamental, de desarrollo cultural, etc.

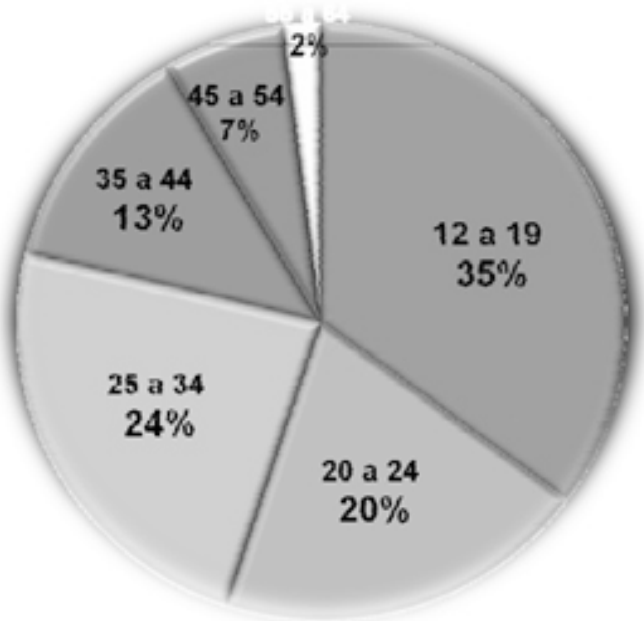
<sup>4</sup> México tiene ciudades digitales, (CNNExpansión-abril 2007) / 3G acentuaría brecha digital en México, (El Universal-abril 2008) / Tercera Generación: Ciudades digitales aceleran uso de Internet en México (Notimex-febrero 2008) / Los alumnos de la generación digital, (Nuestro Tiempo-marzo 2005) / Proponen implementar voto electrónico en Nuevo León, (El Financiero-mayo 2008).  
<http://www.iberomunicipios.org/>

<sup>6</sup> La segunda edición del Manual para el desarrollo de Ciudades Digitales en América Latina está formado por diez partes: primera parte: la decisión política que debe ser tomada; segunda parte: marco conceptual; tercera parte: el programa para el desarrollo de una Ciudad Digital; cuarta parte: la ejecución del programa; quinta parte: las consecuencias del programa; sexta parte: el portal municipal como plataforma de los servicios inteligentes; séptima parte: la aplicación del portal municipal; octava parte: sustentabilidad de la Ciudad Digital; novena parte: mecanismos de difusión de la Ciudad Digital; décima parte: anexos instrumentales. (Roberto Zubieta y Tedy Woodley. Manual para el desarrollo de Ciudades Digitales en América Latina. 2006).



*Entre los impactos evidentes directos contamos el nivel de apropiación de las Tecnologías de la Información (TIC) y la preparación electrónica para recibirlos.*

De los impactos evidentes directos referidos a la preparación electrónica ya hablamos en párrafos anteriores, donde pudimos detectar una brecha generacional cada vez más amplia a favor de la llamada generación digital y que se ve reafirmada con las cifras que proporciona la Asociación Mexicana de Internet donde la distribución por edades de los usuarios de internet indica que los mayores usuarios se concentran entre los 12 y 19 años de edad. Un número menor podemos localizar entre los internautas de 20 a 34 años, disminuyendo los usuarios mientras avanzamos en la edad. Sólo un 13% figuran como usuarios de internet entre los 35 y 44 años y a un nivel sumamente bajo de 45 años en adelante.



ESQUEMA 2. Composición de internautas por edad. FUENTE: Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI).

En el caso de los impactos evidentes directos con relación al nivel de apropiación, existen varios indicadores que nos permitirían definir la situación en México:

- ✓ La penetración de la Computadora Personal (PC) en el ámbito doméstico, académico y laboral,
- ✓ el acceso a Internet por parte de los trabajadores de los municipios,
- ✓ empleo del correo electrónico como herramienta de gestión,
- ✓ uso de dispositivos móviles como PC de bolsillo, Palm´s, blackberry, PDA o teléfono celular con la posibilidad de conexión a internet.

En México, algunos de estos indicadores se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

	2005	2006	2007	2008* Cifras estimadas
PC's	10.884	12.361	14.626	17.856
PC's con internet	6.190	7.140	8.740	11.106
Celulares	44.206	55.589	66.774	75.642

ESQUEMA 3. Infraestructura tecnológica en México (cifras en millones). FUENTE: Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI)

De una población total en 2007 de casi de 106 millones de habitantes en el país, sólo un 8.5 % tenía una PC con internet, lo que representa que aun existiendo en los municipios los servicios inteligentes, más del 90 % no pueden acceder directamente a ellos al no contar con los dispositivos necesarios.

Aunque el índice se eleva considerablemente con los usuarios de telefonía celular, estos no cuentan con acceso a internet a través de sus herramientas móviles, según la misma AMIPCI sólo 6.20% de los usuarios de Internet registrados en 2007 navegan vía celular, PDA o Blackberry, y el promedio diario de conexión por cualquier

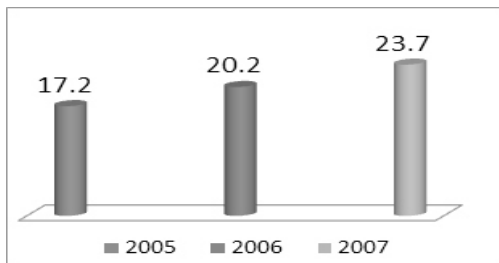




dispositivo es de dos horas y 42 minutos. También es justo mencionar que la cifra de usuarios de internet no es sólo con relación a las PC's con internet, sino se extiende a otras personas que pueden acceder a la red gracias a los servicios comunitarios, ciber cafés y otros centros públicos; aunque no debemos olvidar que estos pueden generar un costo mayor por la renta por hora que la mayoría de estos centros cobran, así como la disponibilidad de horario para los usuarios.

Las estadísticas continúan. También podemos observar que la mayoría de internautas se concentran en el Distrito Federal, dejando cifras sumamente bajas en el resto de estados del país. Sin embargo, hay que puntualizar que aunque las cifras de usuarios de internet es exageradamente bajo en el interior de la República, los estados con las cifras más altas son aquellos que la Red Iberoamericana de Ciudades Digitales ha reconocido en sus ediciones al premio que otorga cada año, como en el caso de Jalisco, Sonora, Veracruz y Nuevo León que ocupan el 3°, 6°, 5° y 9° posición en número de internautas.

Para complementar la información, la AMIPCI reporta que en 2007 el 68% de los internautas han realizado algún trámite o utilizado algún servicio en el gobierno a través de internet. La cifra suena alentadora, pero cuando llevamos el número al total de la población en el país, este representa sólo el 15 % de los ciudadanos que alguna vez han realizado algún trámite empleando este medio, el otro 85 % continúan las formas tradicionales de acceder a un servicio o trámite referido a los gobiernos. Un dato interesante que no pudimos detectar en ningún estudio es cuánto representa ese 15% de personas en el número de trámites o servicios que se realizan, es decir, conocer el porcentaje de trámites o servicios proporcionados por los gobiernos que se realizan vía internet y desde luego cuáles son los servicios que se realizan por esta vía y qué tanto ha disminuido su empleo con métodos tradicionales desde su implementación.



ESQUEMA 4. Usuarios de internet desde cualquier terminal (cifras en millones). FUENTE: Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI).

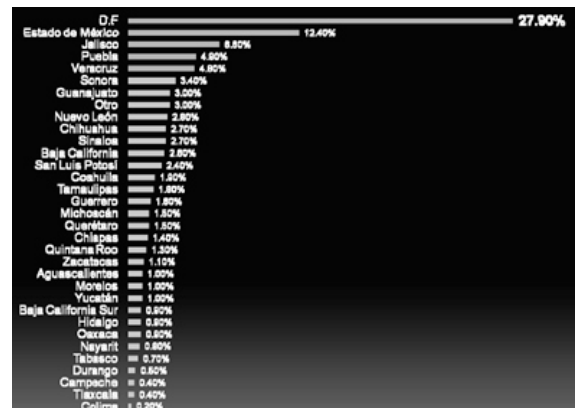
El caso del gobierno no es el único, pues sólo el 15.6% de los internautas hacen uso de la banca en línea, lo que llevado al referente antes mencionado representan el 3.5% del total de la población del país que hace uso de la herramienta.

Las cifras tampoco son alentadoras en lo que al comercio electrónico se refiere y las causas de esos datos entre los que ya usan internet se encuentran la desconfianza al dar datos personales, preferencia sobre la compra física y la carencia de tarjeta de crédito.

*Sólo el 15% de la población total del país han realizado algún trámite o usado un servicio del gobierno a través de internet, mientras que sólo el 3.4% hacen uso de la banca por internet.*

Los esfuerzos de empresas como Telcel, Nipper o Banorte, quienes han introducido ya en el mercado sus servicios de banca móvil (compras por teléfono celular) pueden verse muy afectados al considerar las bajísimas cifras de usuarios actuales y las razones por las que los ya "digitalizados" no se han iniciado en su empleabilidad.

Por último, no hemos podido encontrar datos concluyentes que nos determinen las estadísticas anteriores a nivel estatal, para poder determinar en qué medida se emplean las TIC's en las llamadas Ciudades Digitales, el nivel de acceso y desde luego lo que éstas representan en cada estado.





## CONCLUSIONES

No pretendemos minorizar el esfuerzo que el gobierno viene realizando en pro del desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) y las Sociedades de la Información (SI). Es evidente su aumento a través de los años y no vamos por mal camino, si acaso un poco lentos. Pero también es evidente que aún no podemos ser catalogados como Ciudades Digitales, pues el acceso de la sociedad es muy poco, los beneficios obtenidos también y no contamos con datos sobre la eficiencia de la gestión, pero ante los datos presentados, no auguramos una buena perspectiva al respecto.

Nuestras peores debilidades hasta ahora detectadas se encuentran en el llamado impacto evidente directo y donde más podemos empezar a hacer para dar el paso decisivo a la digitalización de las comunidades del país, para que a la par de las actividades de infraestructuras y la existencia de contenidos, podamos extender su empleo y acceso a la mayoría de la población.

Es claro que la tecnología necesaria para las ciudades digitales ya se desarrollan y comercializan en México, pero su acceso es aún caro y llega a poca parte de la población, abriendo la brecha generacional. Si consideramos que la generación digital es el principal usuario de las TIC's hoy en día, pueden implementarse programas que incluya a los jóvenes como capacitadores en las comunidades en vía de "digitalización". Los países como México van escalando lentamente sus ciudades a digitales, concentrándose este crecimiento en las ciudades más grandes por lo que los programas de jóvenes capacitadores debe implementarse en estas ciudades.

Es necesario disponer de un gran volumen de información disponible para la comunidad local, nacional o internacional, éstos deben ser elaborados por el gobierno, los agentes económicos, las escuelas, el sistema de salud, las ONG's, etc., es decir, la comunidad en pleno. Además de "digitalizar" los procedimientos convencionales del municipio, también se debe reingenierizar la gestión de la administración pública y privada en torno a las personas.

Los países industrializados son los que van a la vanguardia en el desarrollo de la tecnología de punta y sus ciudades digitales, pero las tasas de crecimiento en los países industrializados hacen que disminuyan los jóvenes y aumenten los *seniors*. Lo que podrían poner ventaja en los países con mayor número de jóvenes.

Creación de centros comunitarios de acceso, sobre todo en las escuelas como primera meta, para acercar la infraestructura a las familias mexicanas, aunque también hay que crear programas de compra y adquisición de equipos para la casa y móviles, lo que necesariamente se vería reflejado en mayor confianza en el uso de las TIC's para trámites y servicio gubernamentales, así como en la banca por internet y el comercio electrónico.

*La implementación de programas como "Jóvenes capacitadores", "Adquisición de terminales", "Puntos de acceso comunitarios" y campañas mediáticas de uso y confianza en internet, pueden ayudar a disminuir la brecha generacional, extender el empleo de las TIC's y acelerar el proceso de "digitalización" de las ciudades mexicanas.*

Es indispensable la creación de campañas mediáticas para la sensibilización en el uso de las TIC's como forma de conocimiento y no sólo de diversión, entretenimiento o información, así como campañas de confianza en los servicios.

El sector privado, en particular la banca y el comercio, deben inmiscuirse en los esfuerzos de los gobiernos, tanto en la implementación de puntos de acceso, jóvenes capacitadores, programas de adquisición de terminales y campañas de uso y confianza en internet, pues de ello depende el aumento de sus clientes que empleen sus servicios en línea, disminuyendo sus costos de operación y aumentando sus beneficios.

Por último, es indispensable llevar estudios como los presentados en este documento a nivel local, donde se pueda tomar decisiones particulares según sean los casos específicos.



## BIBLIOGRAFÍA

ARCE María. Nacidos para clickear. Artículo de revista Clarín. Argentina. 2007.

BERMÚDEZ MOGNI, Pablo; Carlos ARAOS URIBE. Libro Blanco sobre Ciudades Digitales en Iberoamérica. Asociación Hispanoamericana de Centros de Investigación y Empresas de Telecomunicación-AHCIET. 2004.

SOTELO Nava Abraham. Gobierno Digital: impulsando la e-competitividad y la e-participación en México. Chile. 2005.

ZUBIETA, Roberto; Tedy WOODLEY. Manual para el desarrollo de Ciudades Digitales en América Latina. Asociación Hispanoamericana de Centros de Investigación y Empresas de Telecomunicación-AHCIET. 2006.

CIUDADES DIGITALES. INFOTEC - CONACYT. México. 2004

ESTUDIO AMIPCI DE NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INTERNET EN MEXICO 2008. Asociación Mexicana de Internet-AMIPCI. A.C. 2008

HÁBITOS DE LOS USUARIOS DE INTERNET EN MÉXICO 2007. Asociación Mexicana de Internet-AMIPCI. A.C. 2008.

<http://www.iberomunicipios.org/>



# Solicita las Normas de Publicación ó Contáctanos a:



**[inveducativa@instcamp.edu.mx](mailto:inveducativa@instcamp.edu.mx)**



## Nuestro Próximo Número La Formación Docente





Te presentamos dos sitios de internet que te permitirán tener acceso a documentos científicos para retroalimentar tus propios trabajos: SciVerse y SciELO

### ¿Qué es SciVerse?

La base de datos más grande de resúmenes y citas de documentos de investigación revisados por expertos y fuentes web de calidad.

Contiene referencias y resúmenes de más de 5,000 editoriales y 1,200 revistas Open Access, 80% de todos los registros disponen de un resumen, 40 idiomas cubiertos, 23 millones de patentes, 380 millones de páginas web científicas a través de Scirus.com

### Encontrarás:

#### Ciencias Sociales (6.250)

Psicología  
Economía  
Comercio  
Accidentes y Salud  
etc.,

#### Ciencias de la Salud (5.950)

(100% Medline)  
Enfermería  
Odontología  
etc.,

#### Ciencias Físicas (5.300)

Química  
Física  
Ingeniería  
etc.,

#### Ciencias de la Vida (3.700)

Neurociencia  
Farmacología  
Biología  
etc.

## SciVerse ScienceDirect

SciVerse ScienceDirect is a leading full-text scientific database offering journal articles and book chapters.



### ¿Qué es SciELO?

Scientific Electronic Library Online (SciELO) es una hemeroteca virtual conformada por una red de colecciones de revistas científicas en texto completo y de acceso abierto y gratuito.

El proyecto SciELO surgió en 1997 a partir de una iniciativa conjunta entre FAPESP (Fundación de Apoyo a la Investigación del Estado de São Paulo) y BIREME (Centro Latinoamericano y del Caribe de Información en Ciencias de la Salud), a través de la cual se desarrolló una metodología común para la preparación, almacenamiento, diseminación y evaluación de la literatura científica en formato electrónico. A partir de 2002, el proyecto recibe el apoyo del Consejo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico (CNPq).

La colección SciELO México está incorporada a la red regional SciELO, la cual está conformada por las colecciones de revistas académicas de 15 países: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, España, México, Paraguay, Perú, Portugal, Sudáfrica, Uruguay y Venezuela.

La colección SciELO-México es desarrollada por la Dirección General de Bibliotecas (DGB) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). La página principal del sitio SciELO México, tiene por objetivo implementar una hemeroteca electrónica que proporcione acceso al texto completo de los artículos publicados en una colección selectiva de revistas académicas mexicanas. El acceso a las revistas y a los artículos se puede realizar a través de índices y formularios de búsqueda.

Actualmente, SciELO México recibe financiamiento del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) con el propósito de impulsar la difusión nacional e internacional de las revistas que forman parte del Índice de Revistas Mexicanas de Investigación Científica y Tecnológica, así como para contribuir en la evaluación del impacto de las mismas mediante indicadores bibliométricos consistentes.

A través del portal [www.scielo.org](http://www.scielo.org), que integra y provee acceso a la red de sitios SciELO, se pueden realizar búsquedas simultáneas en todas las colecciones SciELO existentes o en cada una de las mismas.

La interfaz SciELO proporciona acceso a su colección de revistas a través de dos modos de consulta:



## Revistas.

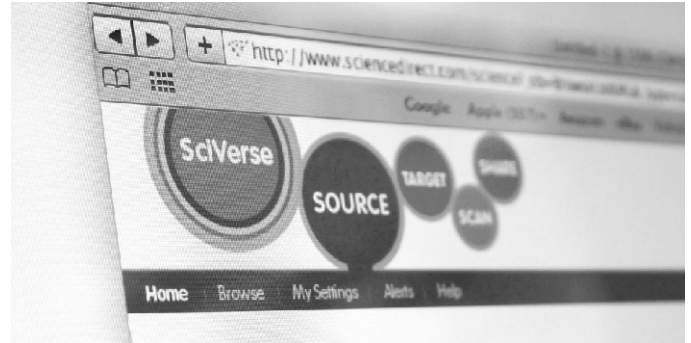
A través de listas de títulos, de materias, o una opción de búsqueda avanzada por los elementos principales de cada revista: palabras en el título, materias, editorial y lugar de publicación.

## Artículos.

Proporciona acceso al texto completo de los documentos a través de un índice de autores, de materias (palabras clave / keywords), o una opción de búsqueda avanzada que permite combinar los principales elementos de los documentos: palabras del título, autor, materia, resumen y año de publicación.

Las opciones de búsqueda también ofrecen la posibilidad de realizar truncamiento de términos.

El listado de resultados permite acceder a los documentos a través de los resúmenes en español e inglés y del enlace al texto completo en formato HTML, desde donde es posible utilizar diferentes funcionalidades de los documentos: descarga en formato PDF, referencias, modelos para citas bibliográficas, traducción automática a otros idiomas y envío por correo electrónico, entre otras.



Scientific Electronic Library Online



Interfaz Gráfica Scielo México





# Medios audiovisuales para la comprensión de la ortografía.

Mtra. Rocío Zac-Nicté Cupul Aguilar.

Directora de la Gaceta I.C., órgano oficial de difusión del Instituto Campechano.

## RESUMEN

La correcta escritura es un problema que se agudiza cada vez más. Parece común ir por la calle y ver rótulos mal escritos, carteles con "horrores" ortográficos y recibir *whats app* o *Pin* con textos difícilmente traducibles y entendibles.

Las nuevas modas en la escritura (*desmadruga2*, *tqm*, *ntp*, *qp2*, etc.) limitan el complejo proceso de comprensión y aplicación de las reglas ortográficas. Sin embargo, en esta misma área, la aplicación de los tiempos de ocio en las redes sociales y actividades de navegación en la red, posicionan a los medios audiovisuales como una excelente herramienta de aprendizaje del idioma nuestro: el Español que se habla en México.

Los videos, los *podcast*, el *blog*, los clubes y los *RSS*, entre otros, son los mejores aliados del aprendizaje, comprensión, aplicación y retroalimentación de la correcta escritura, mejor conocida como ortografía.

## ABSTRAC

The correct spelling is a problem that is becoming increasingly acute. It seems common to go down the street and see misspelled signs, posters with "horrors" spelling and receive *whats app* or *Pin* with hardly translatable and understandable texts.

The new trends in writing (*Desmadruga2*, *tqm*, *ntp*, *QP2*, etc.) Limit the complex process of understanding and applying spelling rules. However, in this same area, the application of leisure time on social networks and boating activities on the network, position the media as an excellent tool for our language learning: the Spanish spoken in Mexico.

The videos, podcasts, blogs, RSS and clubs, among others, are the best allies of learning, understanding, application and feedback of correct writing, better known as spelling.



## INTRODUCCIÓN

Aprender es un proceso inherente al ser humano; sin embargo, aprender en el aula es un proceso que realizamos "forzados" por la sociedad desde una edad muy temprana. El aprendizaje de las Matemáticas y del Español es complejo para algunos alumnos, muchos de ellos negándose a asumir ese conocimiento porque "es difícil".

En el caso específico de la comprensión de la ortografía, el estrés se reduce porque se ve como algo accesorio, no importante, que no pasa nada si no se aprende bien. A ello se debe que en las calles veamos rótulos mal escritos, carteles confusos y mensajes ambiguos en diversos medios. Cuando su jefe le corrige la nota que le dejó, ¿le da pena? O cuando su hijo realiza una acción distinta a la que le dio porque el mensaje era confuso, usted piensa: ¡qué menso soy, "escribo con las patas"! Esto suele pasar todos los días, pero la mayoría "nos aguantamos la pena" y no hacemos nada para resolver el problema. La razón: no es importante.

En este artículo conoceremos qué es la ortografía y en qué radica su importancia, sobre todo a nivel de comunicación. También abordaremos su proceso de aprendizaje fácil, cotidiano y rutinario a través de los medios audiovisuales. ¿Quieres aprender de una forma sencilla la ortografía? Sigue leyendo estas líneas.

En los últimos bloques se proporcionan direcciones electrónicas a través de las cuales podrás acceder a explicaciones breves, ejercicios interactivos, *tips* del idioma, artículos concisos y mucho más.

Este escrito concluye con el involucramiento en el tema y la retroalimentación de lo aprendido. ¿El medio? Los audiovisuales que tenemos en la red. El proceso de aprendizaje de la ortografía concluye cuando tú, como personaje educado a través de ellos, puedes contestar y participar en los *blogs*, unirte a un club de ortografía, subir un video en el que compartas lo asimilado o crees un movimiento en el que cuestiones a la Real Academia Española (RAE).

Estas líneas buscan ser una ayuda en el proceso de comprensión y aplicación correcta de la ortografía... ¡ya que ésta es importante!

Tú puedes escribir bien y este artículo te ayudará.

**PALABRAS CLAVE:** ortografía, medios audiovisuales, aprendizaje.

## I.- ¿QUÉ ES ORTOGRAFÍA?

"La ortografía es la "mañosidad" que los maestros tienen de rayar mi libreta cuando escribo". Esa es la definición dada por un niño de 3er grado de Primaria y la concepción de la mayoría de nosotros. No obstante, la ortografía es más que rayones y planas de una palabra en el cuaderno.

No se puede hablar de ortografía sin mencionar a la escritura.

La escritura es un sistema simbólico y comunicativo de naturaleza gráfica que tiene como objeto representar sobre soporte estable los mensajes y los textos. Escribimos para que los mensajes puedan ser leídos. ¿Pero qué necesitamos para que la idea transmitida sea entendida de igual forma por todos los lectores?

Como código de comunicación, la escritura está constituida no sólo por el conjunto de signos convencionales establecidos para representar gráficamente el lenguaje, sino por las normas que determinan cuándo y cómo debe utilizarse cada uno de ellos. Este conjunto de normas que regulan la correcta escritura de una lengua constituye lo que llamamos **ortografía**.

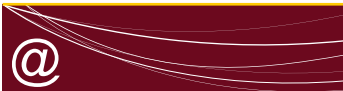
Esto quiere decir que se ocupa de escribir y explicar cuáles son los elementos constitutivos de la escritura de una lengua y las convenciones normativas de uso de cada caso, así como los principios y criterios que guían tanto la fijación de las reglas como sus modificaciones. Podemos decir entonces, que la ortografía es la base de una buena comunicación escrita.

La vigésima segunda edición del diccionario de la Real Academia Española resume lo anterior en:

### ORTOGRAFÍA

(Del lat. *orthographia*, y este del gr. *ὀρθογραφία*).

1. *f.* Conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua.
2. *f.* Forma correcta de escribir respetando las normas de la ortografía.
3. *f. Geom.* Delineación del alzado de un edificio u otro objeto.



Ejemplos de normas ortográficas son: "se escribe **b** después de **m**, y **v** después de **b**, **d** y **n**", "se escriben con **h** todas las formas de los verbos que llevan **h** en el infinitivo (haber, hollar, hostigar, hilar...)", "se escribe **g** en las palabras terminadas en **-gio**, **-gia**, **-gía**, **-gio**. Se exceptúan **bujía**, **lejía**, **tejía**, **crujía**, **apoplejía**, **herejía**, **hemiplejía**, **paraplejía**", etc.

Entonces, para que podamos decir que tenemos buena ortografía debemos comprender las reglas y aplicarlas correctamente durante la escritura de mensajes.

## II. IMPORTANCIA DE LA ORTOGRAFÍA

Cuando las palabras iluminan nuestro pensamiento y logramos transmitir nuestras ideas de manera fiel y puntual; cuando nuestra conversación va fluyendo con acierto, con aplomo, con elocuencia, sacudiendo a nuestros interlocutores, persuadiéndolos, conmoviéndolos o, simplemente, recreándolos; cuando el argumento certero ha brotado de nuestros labios para denunciar una injusticia, para concretar voluntades, para hacer la paz; cuando todo esto sucede y lo plasmamos en el papel, nos preguntamos: ¿de qué clase de magia o suerte se trata? (Peña-Alfaro, 2009).

La respuesta se encuentra en la ortografía, en ese pequeño compendio de reglas que nos permiten transmitir fidedignamente nuestras ideas. ¿Cuál es su importancia?

Imagine este mensaje en la red social de su preferencia.

Ana dice: ¿qué harás con tu novio?

Clara dice: Dejarlo, imposible perdonarle.

En el texto anterior, Ana entiende que Clara dejará a su novio **porque es imposible perdonarle**. Sin embargo, la despistada amiga dio un mensaje incorrecto ya que ella quiso decir que **dejarlo era imposible, lo perdonaría**. El texto debió ser escrito así:

Ana dice: ¿qué harás con tu novio?

Clara dice: Dejarlo imposible, perdonarle.

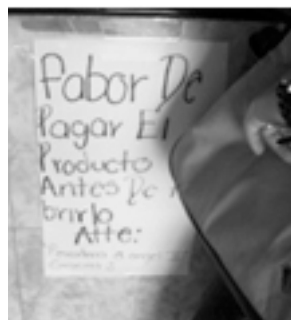
Otro ejemplo. Su esposo deja esta nota en el refrigerador: sólo comí ☹

Según lo escrito ahí, el esposo manifestó su enojo porque **solamente** comió. Sin embargo, observa que el refresco se acabó y que tomó una ducha, lo que nos hace pensar que el mensaje debió ser escrito así: sólo comí ☺. De esta manera, queda claro que comió **solo**, sin compañía.

¿Queda clara su importancia?

Muchas de las herramientas de comunicación que actualmente usamos, tienen su base en la escritura: *Whats app*, *Pin*, *Facebook*, *Twitter*, *Messenger*, mensajes de texto, etc.; y ello hace indispensable una correcta escritura para un claro entendimiento.

Por su parte, las faltas de ortografía molestan para entender un escrito. Es inevitable, distraen la atención que ponemos al leer, nos "sacan" del texto cuando aparecen -pueden ir desde una sonrisa burlesca hasta exclamar: "qué clase de gente escribió esto". Ejemplos:



"Fabor De Pagar El Producto..."

Cartel de venta de la pescadería "El Ángel", Concordia (enero/2013).



"¡HOY AY! PROMOCIÓN"

Anuncio del "Asadero Sinaloa", Concordia (febrero/2013).



"COMPRO ORO PLATA MONEDAS PAGO MAXIMO"

Cartel rumbo al mercado, sobre la avenida Gobernadores (febrero/2013).





Los mensajes debieron ser escritos de la siguiente manera:

1.- "Favor de pagar el producto...". La primera palabra con mayúscula y con V, mejor conocida como " V de vaca". Las palabras subsecuentes con minúsculas.

2.- "¡Hoy hay promoción!". La palabra "hay de haber" es con H y los signos de admiración se abren al principio de la oración y al final de ésta.

3.- "Compro oro, plata y monedas. Pago máximo". Una correcta escritura hace necesario el uso de mayúsculas y minúsculas cuando corresponda. Sin embargo, si desea usar sólo mayúsculas, ¡hágalo en todo el mensaje! (MAXiMO) y no olvide el acento de la palabra esdrújula "máximo", ya que todas la esdrújulas se acentúan. Para finalizar, el uso de la coma es obligatorio en las enumeraciones, así como la conjunción "y" para indicar el final de dicha numeración.

Los carteles anteriores son muestra de la falta de cuidado y aplicación de las reglas ortográficas. En conclusión, la ortografía no debe verse como una carga para quien escribe, sino como una cortesía para quien lee.

Entender nos acerca; confundir nos aleja.

### III. CÓMO APRENDER LA ORTOGRAFÍA

Una vez analizada la importancia que tiene la ortografía en la comprensión clara y precisa de los mensajes que transmitimos de forma escrita, es necesario repasar las estrategias que tenemos para aprenderla y aplicarla a nuestra vida diaria.

La mayor parte de los estudiantes manifiesta un pánico extremo a las Matemáticas en cualquier grado de estudio. Pero alguna vez han escuchado a alguien que diga: "¡Le tengo miedo a la ortografía!", "Voy a dejar la escuela, reprobé mi examen de ortografía".

La verdad es que ¡nadie, nunca ha dicho eso!

La correcta ortografía al escribir está vista como una presunción y como algo que "no pasa nada si escribo mal"; las escuelas no le dan el énfasis adecuado y no existe una materia escolar que se dedique a ella -sobre todo en nivel medio superior y superior. Entonces, ¿cómo puedo aprenderla correctamente?

Está demostrado que el autodidacto es el que mayor conocimiento adquiere, ya que se basa en su interés y ánimo por asumir nuevos conocimientos. Sin embargo, suponiendo que usted no esté muy interesado en la materia y lo único que requiere es entenderla para escribir bien y "no meter la pata" a la hora de dar su clase en el aula, al escribir su CV o al dejarle la nota de pendientes a su jefe, estas estrategias sé que pondrán ayudarle:

1. Leer mucho.

2. Comparar un libro actualizado (ya que en el 2010 la RAE realizó algunas modificaciones) y repasar una regla ortográfica. Posteriormente, comprobar sus conocimientos respondiendo los ejercicios que vienen en él.

3. Navegar en internet y visitar las páginas de la RAE y Fundéu, entre otras especializadas en el área. Suscríbese a sus RSS y aprenda algo nuevo diario.

4. Practicar la ortografía de forma amena con ejercicios interactivos.

### IV. MEDIOS AUDIOVISUALES Y ORTOGRAFÍA

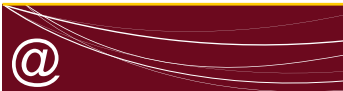
Ante el vertiginoso proceso de cambio que experimenta nuestra sociedad, el papel socializador de los medios de comunicación audiovisuales puede ser fundamental, ya que desempeñan la inevitable función de transmitir información y conocimientos. No usarla sería un desperdicio.

Su incorporación a la enseñanza-aprendizaje se puede realizar desde el aula o en el proceso autodidacto. Como auxiliar pedagógico proporcionan una fuente rica y constante de información susceptible de transformarse en conocimiento.

Pero, ¿los medios audiovisuales son atractivos para aprender?

Mucha de la información no está en el aula y los medios audiovisuales en la red son los que mayor impacto ejercen en nuestra vida cotidiana. Los nuevos tiempos de ocio y la curiosidad volcada en ellos se proyectan como valiosos aliados.

Así tenemos videos "curiosamente" realizados por



alumnos en los que comparten sus conocimientos de forma horizontal y con los matices propios de su edad. Los ejemplos son ilustrativos y fáciles de recordar, ya que los toman de su entorno y de las experiencias que viven en el aula o en sus reuniones.

Los *podcast*, además de ser portátiles y breves, permiten llevar el conocimiento hasta en el celular. Los largos trayectos que se realizan en camiones, aviones o trenes son el espacio ideal para su reproducción. Súmele los *URSS*, los *tweet*, el video de *youtube* y los comentarios al blog del amigo. Todos, en conjunto, son una potente herramienta de aprendizaje de uso diario.

## V. ¿DE DÓNDE PUEDO APRENDER?

Actualmente existe una gran cantidad de opciones en la red con las cuales podemos conocer y aprender muchos contenidos. De esta forma alguien ha estudiado un segundo idioma; Juan ha hecho el viaje de sus sueños a través de las imágenes que descarga; Carlos convive, conoce y platica con jóvenes de otros países, etc. Todo lo anterior también se puede aplicar a la ortografía.

En la página [www.fundéu.es](http://www.fundéu.es) existen videos que no rebasan el minuto de duración en el que se explican definiciones de palabras de dudoso significado y su aplicación correcta. Ejemplo de ello son:

- ➡ "Copar es ocupar por completo". Visitar en <http://www.manualdeestilo.com/lexico/copar-es-ocupar-por-completo/>
- ➡ "El "billion" inglés no equivale al "billón" español". Visitar en: <http://www.manualdeestilo.com/lexico/billion-ingles-y-billon-espanol/>
- ➡ "Achacar implica algo negativo". Visitar en: <http://www.manualdeestilo.com/lexico/achacar-implica-algo-negativo/>

Así también tenemos los que te explican las palabras que parecen iguales, pero no lo son. La diferencia: un acento. Ejemplo:

- ➡ "Sinfin y sin fin no son equivalentes". Visitar en <http://www.manualdeestilo.com/lexico/sinfin-y-sin-fin-no-son-equivalentes/>

- ➡ "Aún y aun". Visitar en: <http://www.manualdeestilo.com/ortografia/%c2%bfcomo-diferenciar-aun-con-tilde-y-aun-sin-tilde/>

Y que les parece esta curiosa regla: "En palabras compuestas, si la "r" va entre dos vocales se pondrá "rr"". ¿Lo entendió? Es mucho mejor si se lo explican en un video claro y sencillo, ¿verdad? Entonces le recomiendo esto: <http://www.manualdeestilo.com/ortografia/rr-en-palabras-compuestas/>

La rr en palabras compuestas (Video 0.37 min)



La rr en palabras compuestas (Video 0.37 min)



Video ilustrado de "rr" en palabras compuestas.

Ahora, si lo suyo es la comprensión a través de la práctica, que le parece [www.elabueloeduca.com](http://www.elabueloeduca.com), en ella encontrará la explicación del uso de la B y V, de la C, S y Z, de la LL y Y, entre otras. Viene reforzado con un ejercicio que al instante, le permite conocer su grado de aprovechamiento.

B / V (8) ¿Cómo escribirías correctamente las siguientes palabras?:

No_ela	NOVEL	✓
O_tener	OBTEN	✓
Se_illano	SEBILLA	✗
Pri_ilegio	PRIVILEX	✓
_entanilla	VENTANI	✓
Glo_o	GLOE	✓
Di_isi_je	DIVISIBI	✓
Deso_ediente		✗
_entilador		✗
Ani_ersario	ANIVERSA	✓
_erano	VERAN	✓
O_ser_ar	OBSERV	✓
In_enci_je	INVENCIE	✓
A_atir	AVAT	✗
_aria_je	VARIAB	✓
Nu_lado	NUBLAE	✓

Pulsa aquí si quieres generar un documento para imprimir el ejercicio.

Ejercicio interactivo de la aplicación correcta de la B y V.

Los ejercicios con ilustraciones y sonidos también están permitidos. Puedes acceder a ellos a través de la Consejería de Educación de España: <http://contenidos.educarex.es/mci/2007/29/>. Muñecos animados, sonidos y movimientos hacen de cada regla ortográfica una divertida experiencia. Hay ejercicios de falso y verdadero, buscar pareja, ¿es verdad?, clasifica, completa, etc.



Juego de falso y verdadero.  
Consiste en arrastrar la nube a la bolsa correcta.  
El tablero en el árbol registra tus aciertos y errores.

Los *podcast* también se postulan como una buena opción para la comprensión; <http://algarabia.com/algarabia-a-cucharadas/> es la mejor forma de entender expresiones propias de nuestro idioma, aplicación correcta de las palabras y recordarlas con ejemplos cómicos y chuscos. Ejemplo: "se viste de pelos". Dícese de la persona -cada vez más rara de encontrar-, generalmente un niño, cuya ropa, toda, es regalada de las sobras de otro (Algarabía, 2011). Para que quede más claro, otro ejemplo: "Checador, ra". Persona que revisa, examina, coteja. En otra acepción, persona que, dentro del argot de quienes trabajan en el transporte colectivo, verifica el tiempo entre microbús y microbús o camión y camión, para evitar que la formación se deshaga y el desorden se imponga (Algarabía, 2012).

Página de *podcast* donde vienen incluidas cápsulas de comprensión del idioma.

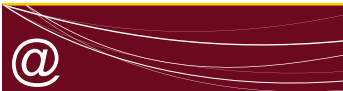
También podemos apoyarnos en los *blogs*: escritos breves, concisos y divertidos. En ellos encontrará *tips*, dudas y respuestas, comentarios, chats interactivos, etc.

Ejemplo de ello es el siguiente artículo:

### 38 PALABRAS QUE SOLEMOS ESCRIBIR CON TILDE Y NO LA LLEVAN

Repasamos en esta breve lista algunas de las palabras que causan más dudas a la hora de escribirlas con tilde o sin ella.

☞ Fue, dio, vio: no llevan tilde, ya que las normas de ortografía establecen que los monosílabos no se acentúan nunca gráficamente, salvo en los casos de tilde diacrítica.



- ☞ **Ti:** suele acentuarse por analogía con otros pronombres como *mí, tú o sí* cuando son pronombres. Pero estas formas la llevan para diferenciarse del *mi* y el *tu* adjetivos posesivos y del *si* pronominal.
- ☞ **Esto, eso, aquello:** en ocasiones se acentúan indebidamente por influencia de los pronombres masculinos y femeninos (*este, esta; eso, esa; aquello, aquella*).
- ☞ **Sola:** no debe llevar tilde porque es una palabra de dos sílabas, llana y terminada en vocal, pero a la que le solemos colocar la tilde por analogía con el adverbio *solo*.
- ☞ **Imagen, examen, volumen, resumen, origen, joven, margen:** no llevan tilde por ser palabras llanas terminadas en *-n*, aunque sus plurales sí la llevan (*imágenes, exámenes, volúmenes, resúmenes, orígenes, jóvenes y márgenes*), ya que las formas en plural pasan a ser esdrújulas.

( Artículo completo en <http://www.manualdeestilo.com/ortografia/38-palabras-que-solemos-escribir-con-tilde-y-no-la-llevan/>).

Y para culminar, el espacio de la RAE en Youtube. Entrevistas, comentarios, reportajes y más, de los acuerdos y cambios que las 22 academias determinan ([http://www.youtube.com/watch?v=hh\\_8h2B4fFg&list=PLA620155F64751DC9](http://www.youtube.com/watch?v=hh_8h2B4fFg&list=PLA620155F64751DC9)). Ejemplo: *Reformas en la ortografía; La nueva ortografía es una propuesta, no una imposición; Mario Vargas Llosa y la nueva ortografía*, entre otras.

## VI. FORMAR PARTE DE LA ENSEÑANZA DE MEDIOS AUDIOVISUALES.

Los conocimientos no son nada hasta que se sociabilizan. Lo aprendido en la red puede ser difundido de la misma forma como fue asumida: a través de medios audiovisuales.

Internet es una ágora pública de constante comunicación. Las redes sociales nos permiten estar en contacto permanente con otros usuarios y de este modo, construir comunidades o grupos de comunicación

horizontal. Estas redes o comunidades virtuales -tipo *Twitter o Facebook*- tienen el potencial de que cualquier individuo pueda interactuar y compartir información con muchas personas de forma fácil, en directo y sin intermediarios. Internet no es sólo un entramado global de máquinas o herramientas tecnológicas, es sobre todo un espacio de comunicación social, una plaza pública de encuentro e intercambio de seres humanos que comparten unas mismas aficiones, intereses, problemáticas o afectos. Las redes sociales generan lazos emocionales de pertenencia a un determinado colectivo o grupo social con el que interactúan.

Por ello, formar parte de los medios audiovisuales en la red y participar del lenguaje es el último paso para cerrar nuestro proceso de aprendizaje de la ortografía.

¿A qué grupos me puedo unir?

**1. Club Fundéu.** Podrás hacerte observador y detector de errores del lenguaje, compartir con otros miembros del club comentarios sobre las recomendaciones emitidas por la Fundéu y las consultas que envían los usuarios, ponerse en contacto con miembros del Club de todo el mundo, enviar y compartir con otros detectores las incorrecciones lingüísticas que encuentre, poder asistir a los congresos, seminarios y demás actos sobre buen uso del español que organiza la Fundéu BBVA y ser reconocido en los créditos de las recomendaciones que publica a diario la Fundéu cuando su aportación sea seleccionada por los editores.

**2. Youtube.** En él encontrarán muchos videos en los que jóvenes, maestros, adultos, niños: todos, comparten a través de creativos videos los conocimientos que han adquirido. Éste es el caso del video *Ortografía no tan aburridora*, en la que Edwin Mejía comparte con su auditorio la regla: todas las mayúsculas se acentúan. Los ejemplos son muy ilustrativos, ya que son rótulos de su entorno en los que se viola la afirmación anterior ([http://www.youtube.com/watch?v=\\_zaupCyLVBA](http://www.youtube.com/watch?v=_zaupCyLVBA)).

En *Ortografía y redacción* un maestro -con pizarrón y traje- presenta palabras de dudosa escritura y acentuación, así como verbos de complicada conjugación (<http://www.youtube.com/watch?v=0B8ND90lOC0>).



**3. Activista.** Una participación constante en el lenguaje implica cuestionar, hacer propuestas e incluso, generar cambios. Un grupo de personalidades uruguayas, entre las que se encuentran músicos, deportistas y altos cargos del Gobierno, han emprendido una campaña de concientización para que la frase "trabajar como negros" desaparezca del diccionario. La razón: es una frase peyorativa y siendo Uruguay una nación considerada una de las más avanzadas en materia social, no puede seguir existiendo la discriminación, aunque sea en el lenguaje. ¿Estás de acuerdo con ella? Tú también puedes hacer tu propia propuesta.

## CONCLUSIÓN



Cartel que a la letra dice: "Estaba el profesor con singular apatía, cuando llegó la Muerte llena de agonía.

¡No te llevaré, si me enseñas ortografía! "  
J.GARCÍA LÓPEZ FUNERARIAS.

El aprendizaje de la ortografía, como cualquier otra asignatura, se puede realizar de forma amena y autodidacta. Los medios audiovisuales que se encuentran en la red son valiosos instrumentos que se pueden usar en este proceso.

Los medios audiovisuales son atractivos, ocupan varios de nuestros sentidos y nos impactan día con día. Las opciones son diversas y podemos elegir la que mejor se adapte a nuestras necesidades educativas.

La ortografía es importante y nosotros la podemos aprender. Elige los videos, los *blogs*, los *podcast* o los clubes para poder reforzar y compartir tus conocimientos.

Recuerda que tu cultura se refleja en cómo hablas, pero sobretodo, en cómo escribes.

## BIBLIOGRAFÍA

Andrade Echauri, R. (2002). Manual de gramática de la lengua española. México: Trillas.  
García Galindo, J. (1993). Medios de comunicación y universidad. *Comunica*, (1), 61-67.  
Moreno Pons, M. (1993). Medios de comunicación y formación profesional. *Comunica*, (1), 37-44.  
Montes de Oca, M. (2009). El manual para escribir bien. México: Otras Inquisiciones.  
Montes de Oca, M. (2011). Dimes. *Algarabía*, (78), 22.  
Montes de Oca, M. (2011). ¡Ah, qué chida es la CH!. *Algarabía*, (99), 70.  
Real Academia Española. (2010). Ortografía de la lengua española. España: Espasa Libros.

## HEMEROGRAFÍA

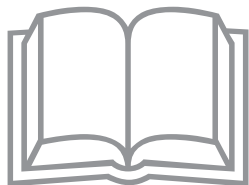
Espinosa, R. (2012). ¿Cómo dijo? El idioma oficial de México. Tribuna.

## FUENTES DE INTERNET

EFE:BBVA. (2013). Fundéu BBVA. Fundación del español urgente. Recuperado el 31 de enero del 2013, de <http://www.fundeu.es/>  
Real Academia Española. (2013). Real Academia Española. Recuperado el 31 de enero del 2013, de <http://rae.es/rae.html>  
Editorial Otras Inquisiciones. (2013). Algarabía. Recuperado el 31 de enero del 2013, de <http://algarabia.com/>

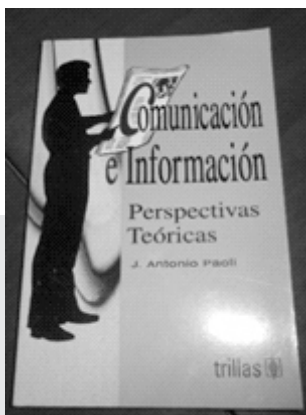






# TE RECOMENDAMOS

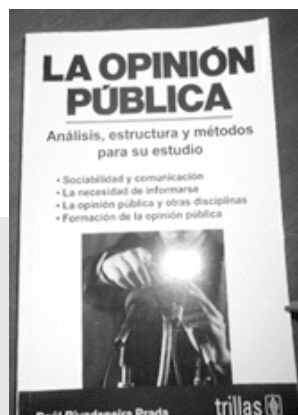
## COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN: Perspectivas Teóricas



J. Antonio Paoli, Editorial Trillas, 1983  
(reimp. 2007), 138 p.

Este libro aborda el estudio de la comunicación a partir de las tres principales teorías sociales en boga: el funcionalismo, el estructurismo y el marxismo. El autor pretende, al mostrar diversos enfoques, que los estudiantes enriquezcan sus conocimientos acerca del fenómeno de la comunicación y comprendan la importante función que ésta cumple en nuestra sociedad.

La obra resultará una excelente fuente de consulta para todos aquellos que se inician en el estudio de la comunicación humana y también para los que ya se han especializado en ella.



## LA OPINIÓN PÚBLICA, Análisis, estructura y métodos para su estudio

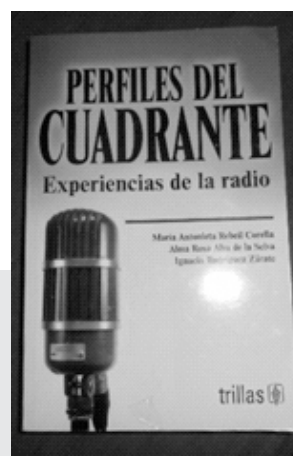
Raúl Rivadeneyra Prada, Editorial Trillas,  
1995 (reimp. 2010), 219 p.

El autor muestra una serie de interrelaciones vigentes

dentro de los sistemas comunicativos, de las que resultan las relaciones públicas, los controles sociales y los climas de la comunicación.

Además realiza una reflexión teórica y científica acerca de los fenómenos psicosociales mencionados, análisis que revela al lector acucioso la interesante complejidad del tema.

Sin duda, esta es una obra ampliamente recomendable para las personas que desean conocer y comprender el cómo y el porqué de los procesos de índole psicosocial y política. El profesional, el estudiante de la comunicación humana y el público en general tienen aquí una valiosa aportación para su formación cultural y desarrollo de investigaciones sociales.

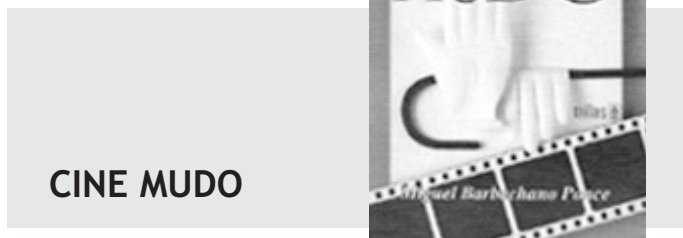


## PERFILES DEL CUADRANTE, Experiencias de la radio.

María Antonieta Rebeil Corella y coautores, Editorial Trillas, 1989 (reimp. 2005), 314 p.

En México la radio se suele extender exclusivamente como propagadora de música, dramatizaciones y esporádicas informaciones, aderezadas, desde luego, por innumerables anuncios comerciales. Sin embargo, la idea de que se trata de un medio "menor" y con pocas posibilidades de cambio no es del todo acertada, la radio puede ser más de lo que ya es y tener nuevos usos y fines. Es un medio de comunicación que ayuda a conformar la vida social de las naciones y la conciencia de los ciudadanos. De ello están seguros los investigadores de comunicación de masas en nuestro país, como María Antonieta Rebeil y coautores, quienes reunieron y coordinaron una serie de 25 ensayos escritos por especialistas en radio y gente del medio

acerca de las realidades, desafíos y perspectivas de desarrollo de la radiodifusión mexicana, que ahora presentan en “Perfiles del cuadrante. Experiencias de la radio”. Se trata de “un libro versátil, plural y novedoso, afirma Raúl Trejo Delarbre, que ofrece un panorama si no exhaustivo, sí amplio, variado y serio sobre el tema”, un texto que, sin lugar a dudas, se convertirá en apreciada fuente de información y consulta para estudiantes de comunicación e interesados en el análisis científico de la misma.



Miguel Barbachano Ponce, Editorial Trillas, 1994, 130 p.

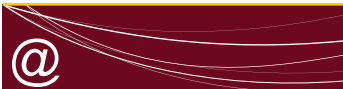
Miguel Barbachano Ponce ofrece a los interesados en conocer la historia del cine, un excelente análisis de la evolución del llamado séptimo arte, el cine mudo. El lector encontrará datos precisos sobre los personajes que contribuyeron a la creación tanto del equipo de filmación como de los materiales y las técnicas empleados.

El autor presenta información adicional acerca de la evolución del cine mexicano, así como un esbozo de los comienzos del cine hablado, con el propósito de ofrecer una visión más amplia de esta importante forma de creación artística.



Estos libros los puedes encontrar en la librería del IC, localizada en la Casa Baranda





# Medios audiovisuales, una herramienta auxiliar en distintas áreas del proceso enseñanza-aprendizaje.

**Mtra. María Enock Sánchez Aguilar.**  
**Docente de la Escuela de Ciencias de la Comunicación  
del Instituto Campechano.**

## Resumen

Es indudable cómo los medios audiovisuales adquieren gran importancia dentro del campo educativo, ya que constituyen herramientas esenciales para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Actualmente los profesores encuentran un gran apoyo de los medios audiovisuales para impartir sus clases y no solamente les facilita el proceso de enseñanza, sino que además, los estudiantes encuentran una mejor manera de aprender, es decir adquieren un aprendizaje significativo.

El presente artículo aborda la importancia que tienen los medios audiovisuales en la sociedad y la relación que tienen en el campo de la educación.

Revisando la literatura, se encontró información muy interesante al respecto, por lo que este artículo se sustenta en diversas fuentes bibliográficas.

## PALABRAS CLAVE:

Medios audiovisuales, Comunicación, Educación, Enseñanza-aprendizaje.

Sabemos de antemano que al referirnos a los medios audiovisuales, integramos dos elementos principales: el audio y lo visual, así como la vinculación que existe entre ambos.

Sin embargo, muchos estudiosos del tema han sido enfáticos al afirmar que lo audiovisual es mucho más que la suma de un elemento visual y un elemento auditivo y que en este lenguaje pueden encontrarse rasgos característicos de lo verbal, lo proxémico y lo metalingüístico.

Es un hecho que las imágenes proliferan y, en ocasiones, bombardean a los desprevenidos espectadores; sin embargo, se hace necesario hacer una reflexión alrededor del tema de la narrativa y los relatos que se están construyendo en la actualidad.



## Conceptualización

Se iniciará este artículo definiendo el término medios audiovisuales. Los medios audiovisuales son un conjunto de técnicas visuales y auditivas que apoyan la enseñanza, facilitando una mayor y más rápida comprensión e interpretación de las ideas. La eficiencia de los medios audiovisuales en la enseñanza se basa en la percepción a través de los sentidos.

Los medios audiovisuales, de acuerdo a la forma que son utilizados, se pueden considerar como apoyos directos de proyección.

Los elementos visuales y sonoros se articulan para construir relatos y esa articulación de relatos es atractiva e interesante para los espectadores de la imagen. Cada vez más se está descubriendo el valor de la narrativa en ámbitos como el corporativo y el educativo, fundamentando la idea de que la comunicación está más allá de los medios y la educación, más allá de las aulas (Ceballos, M; 2005).

## Evolución y utilización de la tecnología

Debido a las nuevas capacidades tecnológicas que durante el siglo XX y principios del siglo XXI conquistaron los medios de información colectivos, especialmente los electrónicos y a las transformaciones urbano políticas que se dieron, éstos se convirtieron en el centro del poder ideológico y político contemporáneo de nuestra nación.

En este sentido, de haber sido en México instrumentos de difusión relevantes en 1960, de transformarse en instituciones importantes de socialización en 1970, y de convertirse en el cuarto poder político a partir de 1980; a principios del 2000 se transmutaron en el vértice del poder actual. Es decir, ya no sólo son simples instituciones importantes de información o el cuarto poder sino que ahora se han convertido en el primer poder ideológico que existe en nuestra sociedad.

Ante el fenómeno de transformación estructural del esqueleto cultural de la sociedad, es fundamental distinguir que la expansión y penetración histórica de las tecnologías de información y de comunicación en las comunidades humanas, significa que los medios de comunicación sólo son intermediarios técnico-virtuales entre las relaciones sociales. Ello quiere decir que no son

buenos ni malos en sí mismos, sino que únicamente son máquinas de información que operan como mediaciones instrumentales que permiten que se realicen las relaciones personales y colectivas entre los hombres y las comunidades.

Por lo tanto, son como la tecnología del avión, del barco, del automóvil, del refrigerador, del horno de microondas, del teléfono, del telégrafo, etc., que no son ni buenas ni malas en sí mismas; sino que su carácter positivo o negativo depende del uso social que se les da por los sectores propietarios y financiadores que los utilizan.

En consecuencia, para entender el lugar que ocupan los medios de información en nuestra sociedad y determinar la valoración histórica, favorable o perjudicial, que ejercen sobre las estructuras culturales, lo que se debe examinar son los proyectos económicos, políticos, ideológicos, psicológicos, emocionales y espirituales que construyen los grupos de poder, vía cada tecnología de comunicación, y el impacto correspondiente que produce sobre las poblaciones. Es decir, son los proyectos de contenidos los que los convierten en empresas positivas o negativas para la sociedad y no las tecnologías que los soportan.

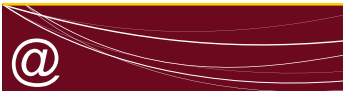
## Los medios audiovisuales y la educación

También resulta interesante investigar si existe relación entre los medios audiovisuales y la educación. De acuerdo con Jesús Pallarés sostiene que los medios y sus producciones, en definitiva, deben ser considerados como recursos y vehículos de expresión que pueden favorecer la integración de aquellos alumnos que necesitan una respuesta educativa que haga más eficaz su aprendizaje.

Es una relación que, básicamente se reduce a dos enfoques:

Intentar que los alumnos conozcan los medios audiovisuales como parte integrante de su entorno habitual. Uno de los objetivos básicos de la educación es capacitar a la persona para que se integre con su grupo.

Y es que, también es importante señalar que la educación en y para los medios de comunicación es una necesidad indudable que, muy lentamente y de forma poco satisfactoria, se está introduciendo en la educación reglada. Dicha labor debería verse complementada por un esfuerzo de los medios audiovisuales de hacerse



responsables también de la tarea educativa, no educando directamente, pero sí procurando que sus emisiones fueran coherentes con los valores que la educación procura transmitir.

Actualmente, la televisión, los videojuegos, el internet y los múltiples medios audiovisuales que existen, constituyen un complejo de medios de comunicación y de diversión, que expone a los niños a unas influencias más directas y más universales que los medios tradicionales y que ponen al alcance de los menores, grandes posibilidades de entretenimiento y de información.

Los Consejos Audiovisuales pueden ejercer una función en el impulso de la educación en medios, propiciando que el sistema educativo asuma la responsabilidad de formar a los menores para el buen uso de la televisión, de internet y del resto de pantallas que constituyen su entorno habitual. Al mismo tiempo dichos Consejos están en condiciones de ayudar a los profesionales de los medios a aplicar e interpretar la legislación relativa a los contenidos audiovisuales de una forma libre y responsable, facilitando de este modo la autorregulación (Camps, V; 2009).

Cabe destacar que los medios audiovisuales desempeñan múltiples funciones, por ejemplo, la escasa motivación, fenómeno demasiado frecuente entre los estudiantes de diversos niveles educativos, es un problema que dificulta la labor docente y condiciona de forma negativa los resultados académicos. En ocasiones se ha propuesto, como posible solución a este problema, el recurso a contenidos y estrategias metodológicas próximas a los intereses del alumnado. Entre estas metodologías, con frecuencia, se menciona la posibilidad de utilizar medios audiovisuales.

Los audiovisuales son uno de los medios más importantes dentro del ámbito educativo, tratándolos tanto desde el punto de vista de la enseñanza como del aprendizaje. De esta manera podemos desarrollar la formación del profesorado y realizar actividades de promoción social.

Estos medios nos sirven para potenciar los procesos comunicativos; son los maestros los que principalmente desean la utilización de materiales audiovisuales dentro de la educación, puesto que los consideran punto fundamental dentro de la misma.

Lamentablemente no son muchos los medios

utilizados todavía dentro de la educación. Se puede hacer énfasis en los más comunes: televisión y vídeo; sin embargo, aún son considerables los que no son utilizados, por desconocimiento o por no contar con la posibilidad de tenerlos.

Se podría hablar aquí de problemas económicos. Probablemente no se invierta el dinero necesario para la obtención de estos medios audiovisuales por considerarlos innecesarios para algunas personas. Esto puede ser debido al gran desconocimiento de estos medios tan avanzados.

Actualmente nos movemos dentro de una sociedad muy metódica, por lo que deberíamos intentar que la utilización de estos métodos fuera cada vez mayor y como resultado poder obtener una buena enseñanza.

Con la ayuda de los medios audiovisuales podemos acercar a las personas hasta lugares inalcanzables.

La verdadera importancia de los materiales audiovisuales reside en el hecho de que crean un entorno variado a partir del cual los alumnos hacen su propio aprendizaje.

### **Los medios audiovisuales como herramienta en el proceso enseñanza-aprendizaje**

Para seguir enfatizando y a la vez encontrando una relación entre los medios audiovisuales y la educación, se encontró literatura en un artículo de César Cebrián y José Manuel Pestaño (1998), información muy interesante al respecto e importante para compartir:

Los medios audiovisuales tienen una presencia importante en la docencia, tanto en el ámbito universitario como en las enseñanzas no universitarias, pero su dimensión específica en términos de medios de comunicación apenas ha sido comenzada a explotar. En este artículo se recoge la importancia de incorporar esta faceta de los medios audiovisuales, proponiendo una aproximación a la educación para los medios.

La televisión se convierte así en canal de transmisión de contenidos educativos más o menos formales. Un tópico en la teoría de la información, que socorre a más de uno cuando se adelanta en ciertos temas, es el conocido modelo de Laswell, desfasado pero sencillo y que, quizás por eso, se mantiene. En lo que venimos desarrollando hasta ahora, si miramos el esquema del modelo de





Laswell:

QUIÉN dice QUÉ a QUIÉN en qué CANAL y con qué EFECTOS o lo que es lo mismo:

EMISOR - CANAL - MENSAJE - RECEPTOR - EFECTOS.

Lo que aquí se observa es que la radio y la televisión venían ocupando el espacio reservado al canal; pero el modelo nos proporciona además otros elementos de trabajo.

Actualmente los efectos de los mensajes suponen el campo de estudio de muchas disciplinas; pueden ser una referencia en el trabajo con los medios junto con el papel del receptor; sin embargo, es posible confirmar que estudiar los medios sólo por los efectos que causan en la audiencia, sobrepasa no sólo a la escuela, sino también a los propios investigadores.

Si nos ponemos en la posición del receptor, podemos dedicarnos al análisis del contenido de las emisiones que nos llegan; ésta es una actividad fundamental en la educación con medios de comunicación. Los requisitos para una actividad de este tipo se inscriben en una serie de programas, documentos y actividades que permitan desarrollar con el alumnado esta formación. Algunos expertos argumentan, con ciertos trabajos de investigación, que ésta es la vía de trabajo en el aula de más fácil implementación, de más claros resultados y que, por lo tanto, la administración educativa debe dar prioridad a este tipo de actuación.

En el modelo de Laswell, el mensaje representa el contenido de la comunicación, sin más; si ya está elaborado, su análisis nos acercará más hacia la derecha del esquema; si está por elaborar, a la izquierda.

Un estudio del canal nos puede mostrar las particularidades propias de la tecnología, su mediación en el proceso de comunicación, las diferencias entre este medio y el contiguo, la especificidad de los mensajes que pueden ser introducidos en un canal y no en otro, etc.

El emisor codifica el mensaje que desea transmitir a un receptor, a veces determinado por un canal que él escoge y buscando unos efectos en esa comunicación; en el modelo de Laswell aparece como el elemento más activo del proceso comunicativo (aunque investigaciones posteriores proponen en ese papel al receptor). El trabajo con los alumnos desde el punto de

vista del emisor significa que adoptamos el papel de un productor de información, que introducimos el mensaje elaborado a través de un canal de nuestra elección y que buscamos con ello determinados efectos en nuestros posibles receptores.

Evidentemente, no se excluye ninguna de las vías de trabajo planteadas con los medios audiovisuales (y cualquier medio de comunicación) en el aula; cada una de ellas (y a veces varias en simultáneo) es posible en alguno de las etapas educativas, dependiendo del profesorado, del equipamiento, de las áreas de currículo donde se inserten; sin embargo, en lo que sigue, solo se hará referencia a la perspectiva de trabajo desde el punto de vista del emisor.

Se abordarán los medios audiovisuales desde el emisor por dos razones: en primer lugar, trabajar en este sentido significa que adoptamos el papel de un productor de información, que ponemos en circulación el mensaje elaborado a través de un canal de nuestra elección y que buscamos con ello determinados efectos en los posibles receptores. En segundo término, es la actividad a la que me puedo referir con más conocimiento de causa, ya que es lo que he desarrollado; no vale hablar de lo que no se sabe.

Estos dos argumentos, que no tienen demasiada importancia en sí mismos y que son más condicionantes propios del ponente que otra cosa, no deben hacernos olvidar que el resto de las perspectivas de trabajo con medios de comunicación audiovisual en el aula también tienen importantes razones a su favor (Cebrián, C; y Pestaño, J; 1998).

Es innegable sostener que los medios audiovisuales constituyen una verdadera herramienta auxiliar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Creo que han sido muchos los cambios que se han venido efectuando a través de los años pero considero que han sido de gran utilidad para un mejor crecimiento de las nuevas generaciones.

Con el incremento de los nuevos avances, en cuanto a los medios audiovisuales, han servido mucho para fomentar el conocimiento a través de nuestros sentidos y sobre todo de la vista y los oídos ya que son los sentidos que juegan un papel muy importante en el aprendizaje.

Estos avances pueden ser de gran utilidad en el aula de clase, ya que el maestro tiene la oportunidad que



antes no se tenía de incrementar nuevas estrategias para enseñar en el aula a sus alumnos utilizando los medios audiovisuales como: proyectar imágenes y letras y también, utilizando sonidos; entre muchas cosas más, que para los jóvenes resulta entretenido.

Se considera que este avance es muy bueno para la juventud de hoy, ya que todo es a través de nuevas tecnologías, y sobre todo porque los jóvenes ya no son como antes, si no que buscan un aprendizaje moderno y más atractivo y esto resulta ser algo muy positivo en la enseñanza.

Los medios audiovisuales tienen diferentes funciones que cumplir ya que permiten que el aprendizaje sea más rápido, pero por otra parte el incremento de este avance está también trayendo consecuencias en la actitud y comportamiento de los alumnos y niños en general, ya que en lugar de aprender lo que es de utilidad para ellos, toman las cosas que no son buenas. Y muchos de los alumnos en lugar de que estos avances sean de influencia positiva, son de influencia negativa ya que no logran terminar o continuar con la escuela.

Los medios de comunicación de masas están cobrando cada vez mayor fuerza, ya que manipulan a las personas de una manera tan sorprendente que el usuario ya no es capaz de decidir por sí mismo ante esta situación.

Es necesario destacar que todos los inventos y descubrimientos como el cine, la televisión y los medios de comunicación masivas se han hecho con la finalidad de mejorar y avanzar nuestros conocimientos y para un adecuado crecimiento como personas, aunque es muy difícil con todo esto, porque se crearon con la finalidad de enseñar y transmitir los saberes que se tenían antes y los nuevos, pero como siempre en lugar de utilizarlo de una manera correcta se le ha dado un mal uso, pero esto ya depende de cada persona y sobre todo los maestros tienen una gran labor que cumplir en el proceso de enseñar a los alumnos, ya que de ellos depende el utilizar los nuevos avances en el proceso de enseñanza-aprendizaje de tal manera que el alumno pueda aprender con la nueva tecnología que hoy en día nos envuelve.

Podemos compartir información con los estudiantes fuera del aula de clase donde se sienten una persona autónoma y tal vez, en ese nivel, se expresen mejor, sin presiones, lo que nos invita a trabajar estrategias como:

- o Los proyectos pedagógicos de aula.
- o La sistematización de experiencias pedagógicas.
- o La compilación de trabajos hechos por los estudiantes.
- o La socialización de guías de trabajos.
- o Los foros virtuales.

Sin olvidar que, somos un equipo construyendo redes académicas que fortalecerán las prácticas pedagógicas.

De igual manera son importantes dado que facilitan el intercambio de información entre la comunidad de estudiantes.

Se pueden compartir conocimientos y dar a conocer lo que se está haciendo en el aula a través de los medios informativos disponibles.

El aprendizaje es más interesante y se adapta a los modelos de aprendizaje que las nuevas generaciones tienen.

Las clases son menos aburridas para los alumnos. Los estudiantes pueden motivarse, expresar más en breve tiempo y facilitar la comunicación.

En resumidas cuentas, los medios audiovisuales son unos de los medios más importantes dentro del ámbito educativo, tratándolos tanto desde el punto de vista de la enseñanza como del aprendizaje, de esta manera podemos desarrollar la formación del profesorado y realizar actividades de promoción social.

En su importancia, podemos mencionar que los medios audiovisuales residen en el hecho de que crean un entorno rico y variado, a partir del cual los alumnos pueden hacer su propio aprendizaje, es decir, uno de los principales objetivos que se pretenden conseguir mediante la enseñanza y la educación.

## BIBLIOGRAFÍA

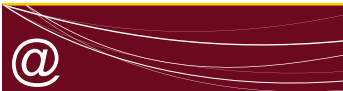
Camps, Victoria (2009). La Educación en Medios, más allá de la Escuela. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, ISSN 1134-3478, N° 32.

Ceballos, M; (2005). Narrativas audiovisuales. *Razón y Palabra*, vol. 11, núm. 48, diciembre-enero, 2005. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.

Cebrián, C; y Pestano, J; (1998) Utilización de la Radio y la televisión en las aulas. *Revista Latina de comunicación social*, ISSN-e 1138-5820, N°. 9.

Pallarés, J; (1996). Atención a la diversidad y Medios Audiovisuales. *Revista Comunicar*, núm. 7, octubre, Grupo Comunicar. España.





# TIPS DEL INVESTIGADOR

## LA ENCUESTA

### ¿Qué es encuesta?

Es una técnica de recolección de datos mediante preguntas realizadas a un grupo de personas previamente seleccionadas.

Sus características:

- ☒ La información se adquiere mediante transcripción directa.
- ☒ El contenido puede abarcar tanto aspectos objetivos como subjetivos.
- ☒ La información se obtiene de manera estructurada.
- ☒ El alcance de sus resultados dependerá de la técnica de muestreo de encuestados, diseño del cuestionario, obtención de datos y codificación de datos.

Sus ventajas:

- ☒ Es rentable porque permite obtener información diversa.
- ☒ Es fiable por ser un proceso estructurado que pueda ser utilizado por otros investigadores.
- ☒ Su validez, debido a que los resultados obtenidos son de fácil generalización a otras muestras y contextos.
- ☒ Es útil porque los datos obtenidos permiten un procedimiento riguroso de la información.

Fases para realizar una encuesta:

- ☒ Análisis del procedimiento (formulación del problema, especificación de los objetivos a desarrollar y valorar las posibilidades de ejecución).
- ☒ Diseño de la encuesta (definir la población y unidades de muestreo, así como la muestra representativa que contestará el cuestionario).

- ☒ Diseño del cuestionario (elaboración del instrumento para recoger información).
- ☒ Trabajo de campo (determinar a través de qué vamos a realizar el cuestionario, ya sea por correo, por teléfono o en persona y la aplicación de éste).
- ☒ Procesamiento y análisis de datos (tabular y codificar adecuadamente las respuestas obtenidas mediante el análisis estadístico).
- ☒ Redacción del informe sobre los resultados obtenidos en este proceso.

### ¿Cuáles son las técnicas de muestreo?

Muestreos no probabilísticos

- a) Accidentales (la muestra surge espontánea, como la votación que se hace por teléfono en los programas televisivos).
- b) Invitados (se selecciona un grupo de personas que cumplan las características que deseamos en nuestra muestra, tomando en cuenta la posibilidad de acceso a ellas).

Muestreos probabilísticos.

- a) Aleatorio simple (cuando cada elemento de la población tiene la misma probabilidad de ser incluido en la muestra).
- b) Aleatorio sistemático (sólo una primera unidad se elige al azar).
- c) Aleatorio estratificado (se utiliza cuando la población de nuestro interés está compuesta por subgrupos o estratos).
- d) Por conglomerados (es una especie de muestreo estratificado pero aplicado a poblaciones muy numerosas).

### ¿Cuáles son los dos tipos de encuestas?

1. Encuesta estructurada. Es conducida y controlada por medio de un cuestionario.

El cuestionario es un conjunto de preguntas previamente estudiadas que se plantean en orden lógico. Se compone básicamente por:

- a) Datos de identificación (nombre, domicilio, etc.).
- b) Datos de clasificación (¿tiene la empresa Gerencia de Mercadotecnia?).
- c) Información básica (¿cuáles son las funciones de la Gerencia de Mercadotecnia?).

Tipos de preguntas:

- a) Pregunta abierta: permite que el entrevistado responda libremente y exprese cualquier idea.
- b) Pregunta de elección múltiple: ofrece al entrevistado un número específico de alternativas para que elija una o más.
- c) Preguntas dicotómicas: únicamente se dan a elegir dos alternativas (sí/no; blanco/negro; ayer/mañana).

2. Encuesta no estructurada. Es aquella que no cuenta con un grupo de preguntas específicas, ni tampoco están las respuestas limitadas a una lista de alternativas. En otras palabras, es una entrevista en la que el investigador hace preguntas como si fuese una plática, pero sin perder de vista el objetivo principal de la investigación.

Tanto en el cuestionario como en la entrevista se deben señalar los objetivos de las preguntas y qué hipótesis tienden a probar.

Codificación y análisis de datos obtenidos.

Puede ser mediante tres grupos: básico, tablas de contingencia y modelos.

- ⊗ Básico. Se calculan distribuciones de frecuencia e índices de variabilidad, asociados a cada pregunta.
- ⊗ Tablas de contingencia. Combinan la información de dos o más variables en una sola tabla. Puede discutirse la información comentando resultados descriptivos o calculando estadísticos para medir el grado de relación entre variables.
- ⊗ Modelos. Establece modelos de regresión lineal hasta modelos de ecuaciones estructurales.



La codificación consiste en identificar los sujetos y sus elecciones en los diferentes ítems del cuestionario, ya sea de una sola respuesta o de respuestas múltiples. Si se trata de una sola respuesta se limitará a enumerarlos (1, 2, 3); si por el contrario, se trata de respuestas múltiples se enlistarán con la letra del ítem y la numeración (A1, A2, A3, A4, A5).

### El informe:

El informe debe incluir los siguientes apartados:

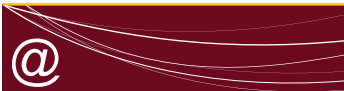
- ⊗ Presentación del trabajo (título, autor, breve resumen, palabras clave).
- ⊗ Introducción (se describe el problema suscitado discutiéndolo convenientemente con los distintos planteamientos existentes al respecto y describiendo referencialmente otras investigaciones que lo aborden).
- ⊗ Metodología (se describe las características la muestra utilizada, el procedimiento de investigación adoptado y el tratamiento a que han sido sometidos los datos).
- ⊗ Resultados (se exponen de manera completa y precisa, incluyendo el uso de tablas y gráficos que faciliten su lectura).
- ⊗ Discusión y conclusiones.
- ⊗ Referencias bibliográficas (de acuerdo a las normas establecidas por la APA).
- ⊗ Apéndices o anexos.

Fuente:

<http://brayebran.aprenderapensar.net/files/2010/10/T-ECNICAS-DE-INVEST.pdf>







# Un recorrido al I.C.



## Departamento de Orientación Educativa.

El Departamento pone a disposición de alumnos y trabajadores del Instituto Campechano los siguientes servicios:

### Dentista

Lugar: edificio central.

Atención: lunes a viernes de 8:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 21:30 horas.

Encargados: Rodrigo Javier Hay Hau y Eduardo Román Gómez Rodríguez

### Apoyo psicológico

Lugar: edificio central.

Atención: lunes a jueves de 8:00 a 15:00 horas y viernes de 13:00 a 20:00 horas.

Encargados: Psicóloga Giselle Inurreta Mandeur.

Lugar: Preparatoria.

Atención: lunes a viernes de 8:00 a 15:00 horas.

Encargados: Psicóloga Claudia Odet Castillo Núñez.

### Tutorías

Lugar: edificio central.

Atención: lunes, martes, jueves y viernes de 7:00 a 14:00 horas. Miércoles de 13:00 a 20:00 horas.

Encargados: Psicóloga Beatriz Guadalupe Pérez Canul.

Todos los servicios son gratuitos y confidenciales.





# IC INVESTIG@CCIÓN

Revista Electrónica Multidisciplinaria de Investigación y Docencia

