



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO

UPNian@s:

Diseño y creación de una revista digital como propuesta comunicativa-pedagógica para fortalecer lazos de intercambio cultural y académico entre los estudiantes de la UPN, unidad Ajusco.

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

PRESENTAN:

DAVID GONZÁLEZ GONZÁLEZ
LAURA MANUELA CORDERO RAMÍREZ

DIRECTOR DE TESIS
DAVID MAGAÑA FIGUEROA

OCTUBRE 2009

**A todos los que colaboraron
directa e indirectamente
en este proyecto:**

Gracias.

Selassie I, JAH Rastafari

Laura M. Cordero Ramírez

**A todos aquellos
que tuvieron fe
(Deux Ex Machina)
*David González González***

ÍNDICE

	Pág.
Introducción	I
Capítulo I: Conceptualización de la educación contemporánea	1
1.1 De la sociedad contemporánea educada	1
1.2 De la Educomunicación	7
1.3 De la tecnología y la educación	12
Capítulo II: La sociedad de la información	19
2.1 Un poco de historia	19
2.1.1 Escenario histórico	19
2.1.2 Escenario político-económico	20
2.1.3 Escenario tecnológico	22
2.1.4 Escenario social	23
2.1.5 La sociedad del conocimiento y la sociedad de información	24
2.1.5.1 Sociedad del conocimiento	26
2.1.5.2. Sociedad de la información	26
2.1.6 Las TIC y la información	27
2.2 La UPN en el marco de la sociedad de la información	31
Capítulo III: La sociedad digital	37
3.1 Las comunidades virtuales	37
3.2 Una Sociedad En-red-ada	38
3.3 La comunicación <i>on line</i>	42
3.4 Una Sociedad Re-Vista	44
3.5 Comunicación universitaria	52
3.6 Plan comunicacional institucional	53
3.7 Una revista digital como un medio de expresión de los alumnos	55
Capítulo IV: Propuesta comunicativa-pedagógica	59

4.1 Revista digital UPNian@s	59
4.2 En cuanto al diseño y construcción de UPNian@s	61
4.2.1 Indesign CS4	61
4.2.2 Flash CS4 Professional	64
4.2.3 Dreamweaver CS4	65
4.3 En cuanto al diseño gráfico de UPNian@s	65
4.4 En cuanto a la información contenida en UPNian@s	69
4.4.1 Editorial	69
4.4.2 Columna	70
4.4.3 Violencia, Televisión y Educación	70
4.4.4 Dar de leer: Una aproximación a la lectura y sus posibilidades	71
4.4.5 Banco de Datos para Epistemología y Pedagogía en la página de la UPN	72
4.4.6 “¡Porque soy tu padre!”: El autoritarismo paternal visto en el cine	72
4.4.7 Mi experiencia en la UPN	73
4.4.8 Entrevista con David Bocanegra García	73
4.4.9 El Tablón	73
4.4.10 Difusión Cultural	74
4.4.11 Lo que hacen los alumnos	74
4.4.12 Sin filtro	75
Conclusiones	77
Notas finales de los editores	80
Bibliografía	82

Introducción

Estamos viviendo la era de la información. Los medios de comunicación social bajo los efectos de los cambios tecnológicos han ido cambiando. La comunicación hoy día ocupa un lugar predominante y es considerada un factor esencial en todas las organizaciones. Los avances más espectaculares se están produciendo en el campo de las ciencias aplicadas y el sistema educativo ha ido cambiando con todo este proceso.

El uso de la tecnología educativa, como recurso de apoyo para la educación, está enriqueciendo el proceso de enseñanza tradicional, ya que se ha comprobado que mejora el aprendizaje, además de crear condiciones apropiadas para que el estudiante y el profesor interactúen dentro de un clima de práctica y aprendizaje. Estos recursos, como medio educativo, estimulan los sentidos fundamentales como oído, vista y aumenta los conocimientos.

Es por ello que en este momento histórico, la labor del pedagogo resulta necesaria para construir nuevos cimientos para cubrir las necesidades educativas existentes. Y para lograrlo, tiene que proveer el toque humano que la tecnología no provee.

Considerando esta idea y apropiada a la sociedad del conocimiento, esta tesis aprovecha las nuevas tecnologías de información y comunicación para hacer más eficientes los procesos de trabajo, investigación, colaboración y difusión que se traducen en retos para la educación, situación que sin duda implica a todos, pero más aún a los pedagogos.

Ante esta postura, nuestra propuesta comunicativa-pedagógica que gira en torno a una revista digital, incursiona en los medios electrónicos para proveer de un soporte que ayude de manera institucional a la difusión de información de las distintas áreas de la Universidad Pedagógica Nacional, unidad Ajusco que conciernen al universo educativo mexicano, tomando como referencia la identificación entre alumnos para ser una red de interrelación e intercambio académico entre ellos mismos.

Como pedagogos entendemos que no podemos ignorar la importancia de la tecnología en el desarrollo del aprendizaje en nuestra universidad, pues la

tecnología atraviesa todos los campos de conocimiento. Ignorarla, implicaría renunciar al desarrollo.

Para llevar a cabo la revista, a lo largo de esta tesis se irán exponiendo los puntos pedagógicos más importantes así como también la metodología de trabajo que nos lleva a crear y diseñar un sitio de encuentro para con los alumnos, pues como ya hemos mencionado, la revista tiene el fin de crear puentes comunicacionales entre los alumnos. Al final de la tesis, después de haber subido la revista a la *Red* y cotejado los comentarios de los alumnos, como sus visitas, se verá la viabilidad o no de dicha publicación.

En el **capítulo primero** abordamos un trabajo de conceptualización, donde definimos la educación desde nuestro contexto, además de comparar en base a la autora Nohemy García Durante la educación escolarizada y la mediática como el vincular a la tecnología aplicada en la enseñanza en la *edukomunikación*. Enfocamos a la educación y a la comunicación como dos términos que pueden ser entendidos de muy diversa forma según Kaplún.

Asimismo, centramos al pedagogo como el *edukomunikador* que deberá hacer frente a una serie de problemas inmediatos que plantea la sociedad de la información, según el autor Carlos Cortés Amador. Aunado a esto, mencionamos el impacto que tiene la tecnología en los individuos en la comunicación para centrar la relación entre pedagogía y tecnología con el trabajo de *la comunicación en la educación* de Daniel Prieto Castillo.

En el **capítulo segundo** abordamos la llamada *Sociedad de la Información* apoyándonos en diversos escenarios como son: el *escenario histórico*, el *político-económico* y el *escenario social* mirando a la multiculturalidad en todas las posibles opciones relativas a las culturas existentes y ser conscientes de su existencia para desarrollar nuevos saberes. Según plantea Delia Covi Dnetta, el *escenario tecnológico* enfocado al Internet como un espacio público, es un contexto en el cual se dan interacciones que combinan y entrecruzan las actividades de indagación, comunicación, construcción y expresión según autores como Wolton y Castells.

Urgente fue incluir en este capítulo los temas de *la sociedad de la información y la sociedad del conocimiento*, sustentando a la información como un valor que se procesa hasta convertirse en fuente de poder, enriquecimiento personal y transformación social para incursionar en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En este marco de la *sociedad de la información* situamos a la UPN como una institución que se encuentra inmersa en este contexto de desarrollo tecnológico y social que hoy en día se ve influenciada por todo el mundo.

En el **capítulo tercero** abordamos la llamada *Sociedad Digital* sustentándonos principalmente como anteriormente lo hicimos en Wolton y Carlos Barrera, para situar a ésta, como el resultado de la vinculación de la tecnología, creadora de mundos virtuales en donde los individuos se ven comunicados por la computadora, formando avatares que les representan.

Vinculamos a esto, el trabajo de la *Internet*, pues viene a revolucionar el mundo contemporáneo en una aldea global e interconectada, donde la información es la fuente de riquezas y conocimiento. Como un medio digital proyectado en una revista digital y estableciendo los parámetros de publicación, pros y contras, pues una revista digital no queda ausente de los criterios de publicación que tiene una revista convencional

Finalmente, retomamos a la revista digital como un medio de comunicación universitaria, institucional y como un medio de expresión para los alumnos, bajo la concepción de una revista como una alternativa comunicativa entre los universitarios, empleando componentes del proceso de comunicación según señala Núria Saló como son: información, imagen e identidad.

En el **capítulo cuarto** exponemos la metodología, el modo y la forma para crear un producto que sea visto por medio web, pdf y flash. En este apartado plasmamos el nombre de la revista digital como resultado de nuestro proyecto de tesis, vinculando así nuestra misión y visión bajo los ideales en los cuales la revista se desenvuelve. En ésta, se contempla anunciar quiénes somos como medio de comunicación y el tipo de contenido que se publicará.

Asimismo, se describen los programas utilizados, las medidas tipográficas, diseño y gráficas para el diseño y construcción de la revista. Cabe mencionar, que plasmamos parte del resultado en imagen para dar a conocer en qué consiste cada una de las secciones que conforman la revista digital, así como el contenido y animación de la misma.

Sea pues, la revista digital un medio de comunicación para tejer lazos de intercambio cultural y académico en la UPN. El éxito o fracaso no depende únicamente de nosotros como autores, sino de la comunidad universitaria, quienes con su participación, comentarios y aportaciones puedan brindar la oportunidad de un resultado óptimo y así engrandecer este puente comunicacional que enriquezca el espíritu de solidaridad, identidad e integración bajo el estandarte de la educación.

Es importante señalar que este trabajo de investigación tiene anexado un disco con todos los recursos de imagen, sonidos y videos que hicieron posibles la realización de la revista digital, como la revista en sus tres versiones pdf, swf y web. La revista UPNian@s se encuentra también en esta dirección electrónica: <http://upnianos.upn.mx> para ser consultada vía internet.

Capítulo I: Conceptualización de la educación contemporánea

1.1 De la sociedad contemporánea educada

La educación como bien lo señala Paulo Freyre¹, es un acto de amor, de coraje; es una práctica de libertad dirigida hacia la realidad, a la que no teme; más bien busca transformarla, por solidaridad, por espíritu fraternal. La educación es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo, pues el hombre fue creado para comunicarse con los otros hombres.

Al respecto, Fernando Savater² afirma que el objetivo primordial de la educación es ante todo, transmisión de algo, es decir; educamos para satisfacer una demanda que responde a un estereotipo social cuya deseabilidad es formar individuos autónomos capaces de participar en comunidades que sepan transformarse sin renegar de sí mismas, que se abran y ensanchen sin perecer, convencida de que el principal bien que hemos de producir y aumentar es la humanidad compartida.

En un informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI presidida por Jacques Delors³, reitera la idea de Savater afirmando que: “La educación es ante todo un viaje interior, cuyas etapas corresponden a las de la maduración constante de la personalidad. La educación, como medio para alcanzar una experiencia profesional positiva es a la vez un proceso extremadamente individualizado y una estructuración social interactiva.”

Hasta aquí, hemos hablado de la educación tomada desde el punto de vista más amplio y general posible, por lo que podemos concluir con acercamientos a la realidad presente del modelo de país en que vivimos que la educación es un fenómeno social que estudia hechos; nadie educa a nadie, la educación surge en comunidad, y la ciencia que se encarga de estudiar a la educación es precisamente la Pedagogía, cuyo objetivo es hacer teorías que sirvan a la sociedad para reconstruir la realidad. Y es precisamente Durkheim quien insistió de manera más nítida en este punto:

¹ FREYRE, Paulo. *La educación como práctica de la libertad*, p. 47

² SAVATER, Fernando. *El valor de educar*, p.31

³ DELORS, Jacques. *La educación encierra un tesoro* [Documento disponible en http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF] (Consultado el 20 de Marzo del 2009)

“Tanto en el presente, como en el pasado, nuestro ideal pedagógico es, hasta en sus menores detalles, obra de la sociedad”.⁴

La educación, en sus distintas formas, tiene por cometido establecer entre los individuos vínculos sociales procedentes de referencias comunes. Los medios empleados varían según la diversidad de las culturas y las circunstancias pero, en todos los casos, la finalidad principal de la educación es el pleno desarrollo del ser humano en su dimensión social. Se define como vehículo de las culturas y los valores, como construcción de un espacio de socialización.

Hoy en día, distintos modos de socialización están sometidos a dura prueba en sociedades amenazadas a su vez por la desorganización y la ruptura del vínculo social. En consecuencia, los sistemas educativos sufren una serie de tensiones, en la medida en que se trata de respetar la diversidad de los individuos y de los grupos humanos, manteniendo al mismo tiempo el principio de homogeneidad que implica la necesidad de respetar reglas comunes.

La educación debe asumir la difícil tarea de transformar la diversidad en un factor positivo de entendimiento mutuo entre los individuos y los grupos humanos.

La educación está en plena mutación, en todos los ámbitos se observa una multiplicación de las posibilidades de aprendizaje que ofrece la sociedad fuera del ámbito escolar, y la noción de especialización en el sentido tradicional está siendo reemplazada en muchos sectores modernos de actividad por las de competencia evolutiva y adaptabilidad.

La educación permanente no puede ya definirse por referencia a un periodo particular de la vida; en lo sucesivo el periodo de aprendizaje cubre toda la vida, y cada tipo de conocimiento invade el ámbito de los demás y los enriquece. La Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI⁵ ha optado por designar este proceso continuo de educación, que abarca toda la existencia y se ajusta a las dimensiones de la sociedad, con el nombre de “educación a lo largo de la vida”.

⁴ DURKHEIM, Émile. *Pedagogía y Sociología*. p. 28

⁵ DELORS, Jacques. *La educación a lo largo de la vida*. [Artículo disponible en: www.uv.mx/bvirtual/media/docs/MEIF/Delors%20Jaques,%20Los%20cuatro%20pilares.doc] (Consultado el 29 de Marzo del 2009)

A finales del siglo XX, existían una serie de dudas sobre si es en los centros escolares donde el individuo adquiere los conocimientos y destrezas necesarios para desenvolverse en la sociedad que le ha tocado vivir. Hoy en día, sabemos que la educación formal ni siquiera es el ámbito donde más información recibe el alumno. En México y a nivel mundial, los medios de comunicación parecen haber tomado el relevo de la escuela y la familia como principales agentes de socialización.

Las relaciones sociales y los procesos de producción simbólica⁶ están cada vez más mediatizados, es decir, bajo la interferencia de mediaciones e interacciones basadas en dispositivos teleinformacionales. Los medios desempeñan un papel clave en la fijación de hábitos y creencias, así como en la consolidación de la lógica de la lucratividad en todos los ámbitos culturales:

“La educación no puede ser una tarea concentrada de manera exclusiva en la escuela formal. El aprendizaje social y el conocimiento de las personas no ocurren en una dimensión única, sino de forma multifacética, multidimensional e interactiva. Cada vez más, y ahora más que nunca.”⁷

La relación del ser humano con el conocimiento es, en la actualidad, un problema de mediaciones pues aprendemos del mundo en primera instancia a través de los otros y más tarde por medio de los sistemas simbólicos y representaciones que hemos desarrollado a lo largo de milenios. La experiencia directa se torna escasa y se confía cada vez más en las evidencias recogidas por los medios impresos, los medios audiovisuales y los informáticos. Esto conlleva una radical transformación en la manera en que nos relacionamos con el conocimiento: de prácticas orales y escritas hemos pasado a la posibilidad de acceder instantáneamente a masas informativas descomunales y a disponer de acervos de imágenes y sonidos inimaginables hace sólo algunas docenas de años. Éste es el contexto en que se desenvuelven y se desenvolverán en los próximos años los niños y jóvenes de nuestras escuelas mexicanas.

⁶ MORAES, Dênis de. *Sociedad Mediatizada*. p.30

⁷ DIDRIKSSON, Axel. Secretario de Educación. *La educación ciudadana*. [Artículo disponible en: www.educacion.df.gob.mx] (Consultado el 22 de Marzo del 2009.)

Las tecnologías de la comunicación deben incorporarse a las aulas como un medio más eficaz de transmisión de información, conocimientos y valores, utilizando todo el potencial de las mismas para promover la innovación y la imaginación en los alumnos y no quedar como un instrumento didáctico más. Los cambios de modelos de comunicación exigen tanto una adaptación como formación de los maestros para incorporar y explotar el potencial de las mismas, además de adecuar los lenguajes empleados para con los alumnos, estableciendo vínculos más estables y fuertes de comunicación, con la ayuda de las imágenes y sonidos. Pero este giro en la educación no puede ser de cualquier tipo; de allí reside la importancia de discernir sobre los lenguajes empleados, este cambio debe ser regido por criterios culturales que enriquezcan la experiencias educativas pues la educación no es un proceso lineal, sino que es transdisciplinar y contextual.

La educación se mantiene en relación con otros elementos que le influyen y determinan para cualquier proceso que implique una relación de aprendizaje con los individuos. Los horizontes culturales son factor decisivo que determina el rol que tiene la educación frente a los demás factores que influyen, como lo son la sociedad, la economía, la cultura, el tiempo y el lugar en donde se desenvuelve. Pero desde esta concepción de horizonte cultural se pone de manifiesto que la institución educativa se ve envuelta por las manifestaciones culturales cotidianas, como reflejos de los valores que rigen a la sociedad, en estas múltiples relaciones que se instituyen, teniendo como eje regulador a la educación, todos los sectores de la sociedad vienen a definir distintos principios que regulan a la misma, la comunicación es importante para llegar a un consenso unificador⁸. Éste se ve plasmado en acciones y proyectos, pero su creación no es producto del azar sino que es el pedagogo el encargado de realizar dicha tarea, una pedagogía de la comunicación crea principios reguladores, como son: funcional-cultural y el latinoamericano. El primero toma a la comunicación como hecho cultural indispensable para unificar los distintos ámbitos que influyen en el fenómeno educativo y el segundo toma a los medios de comunicación para la promoción de criticidad y diálogo, realizando un

⁸ Cfr. HUERGO A. Jorge, *Comunicación/Educación*, en <http://comeduc.blogspot.com/2006/03/jorge-huergo-itinerarios-transversales.html> (Consultado el 16 de Marzo del 2009.)

proyecto que origine participación y horizontalidad, desde un contexto de América Latina⁹.

La educación es un factor crucial en la formación de los alumnos, donde se forman lazos directos e indirectos entre todos lo que se encuentran en un aula, pues desde el establecimiento de una relación maestro-alumno, el primero se verá inmerso para con su grupo a partir de fomentar, por la palabra, imágenes (sonoras y visuales) un contenido determinado por un plan de estudios; los segundos son implicados con el maestro, regulador, mediador y transformador de la información en conocimiento; al igual consigo mismos, para que sean capaces de crear y reflexionar sobre lo dado en clase, integrando todo para dar acceso a hacia algo nuevo y tolerante para con otras posturas. “La educación como un medio que mediatice con la tecnología para buscar espacios de reflexión y estudio de los ideales y valores proyectados por los medios de comunicación masiva e introyecten con nuevos valores a los individuos inmersos en una sociedad particular.”¹⁰

A continuación se presenta un cuadro comparativo de la educación escolarizada y la educación mediática¹¹:

	Sistema de educación escolarizado	Sistema de educación mediática
Aprendizaje	<p>Homogéneo. El objetivo es que el alumno aprenda lo mismo y la evaluación se da en razón de ello.</p> <p>Cerrado. Se circunscribe a los contenidos preestablecidos por planes y programas de estudio (currícula). Además el proceso</p>	<p>Heterogéneo. El objetivo es que el alumno aprenda de acuerdo con sus intereses particulares y capacidades cognitivas. La evaluación es implícita (habilidades y capacidades desarrolladas)</p> <p>Abierto. Los contenidos no son jerarquizados ni sistematizados, abarcan una amplia gama de información y</p>

⁹ Cfr. *Ídem*.

¹⁰ TRESSERAS,

http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articulos_m_det.asp?id_contenido=13&id_articulo=1 (Consultado el 15 de octubre de 2008.)

¹¹ GARCÍA Durante Nohemy, *Educación mediática*, p. 94

<p>Aprendizaje</p>	<p>se establece intramuros, y la fuente es única.</p> <p>Grupal. La audiencia es concebida como ente colectivo indiferenciado (grupo escolar de un nivel educativo)</p> <p>Discontinuo. Se adquiere por etapas secuenciales y ascendentes limitadas a calendarios y horarios escolares fijos. El tiempo de aprendizaje es una parte reducida del tiempo vivencial; ambos están social y pedagógicamente diferenciados.</p>	<p>conocimientos. El proceso es extramuros y en diferentes espacios, las fuentes son múltiples y plurales.</p> <p>Individual. La audiencia es masiva pero el aprendizaje apela a la individualidad del cognoscente.</p> <p>Continuo. Se adquiere en todo momento, sin etapas, ni tiempos/lugares preestablecidos (calendario y horario inexistente). El tiempo de aprendizaje es igual al tiempo vivencial; no existe separación entre uno y otro.</p>
<p>Enseñanza</p>	<p>Fuente. Socialmente existe una institución reconocida (escuela= y un único canal de transmisión e interlocución (profesor)</p> <p>Contenidos. Se definen desde arriba y son verticales.</p> <p>Proceso. Unidireccional (el alumno es el objetivo-receptor)</p> <p>Estructura educativa fuertemente jeraquizada (autoridad-profesor-alumno) y con eje rector (centralizado).</p>	<p>Fuente. Se multiplica y diversifica en las instituciones generadoras y difusoras de conocimiento e información, así como en los canales de interlocución.</p> <p>Contenidos. Se definen horizontal y verticalmente.</p> <p>Proceso. Multidireccional (el alumno es un objetivo activo e interactuante).</p> <p>Estructura generadora diversa y atomizada (descentralizada)</p>

Educación	<p>Tipo de proceso. Formativo pasivo. Transmisión y acumulación de datos y hechos (información). Le da más peso a la fase de enseñanza.</p> <p>Pensamiento. Estimula la memoria y una inteligencia racional (teórico-abstracto)</p> <p>Formación. Genérica (relatos universalistas-absolutos y lineales)</p>	<p>Tipo de proceso. Formativo interactivo. Desarrollo de aptitudes, habilidades y competencias (experiencia). Le da más peso a la fase de aprendizaje.</p> <p>Pensamiento. Estimula la asociación de ideas y una inteligencia emocional (vivencial-afectiva)</p> <p>Formación. Mosaical (conocimientos específicos y relativos)</p>
------------------	--	---

1.2 De la Educomunicación

Educación y comunicación son dos términos que pueden ser entendidos de muy diversa forma; y, según se los entienda, se abordará con muy diferente criterio el uso de los medios en la enseñanza. Con todo el riesgo de una simplificación esquemática, se puede distinguir entre dos modos de entenderlos; y la opción por uno de ellos atravesará y permeará toda la práctica educativa.

Con ello se puede concebir el modelo transmisor, el que sostiene que la educación consiste en la transmisión de conocimientos para ser memorizados y "aprendidos" por los educandos, sitúa a estos últimos como objetos receptáculos y depositarios de informaciones. Cuando se opera en este modelo el uso de los medios en el aula adquiere una determinada posición: reducida al papel de mero auxiliar instrumental, la comunicación será equiparada al empleo de medios tecnológicos de transmisión¹².

El otro modelo de educomunicación se concibe como 'moderna' porque utilizaba aparatos y recursos audiovisuales. Pero la pedagogía que contenía era muy similar a la anterior. Los mensajes eran expositivos y cerrados sobre sí mismos sin espacio para la reflexión y menos aún para la participación de los

¹² Cfr. KAPLÚN, Mario. *Educomunicación* en <http://chasqui.comunica.org/kaplun.htm> (Consultado el 23 de Abril del 2009.)

alumnos. Cuando se ve a la educación desde esta perspectiva unidireccional, se tiende casi inconscientemente a no dar valor a la expresión personal de los educandos y a no considerar esas instancias de autoexpresión y de interlocución como componentes ineludibles del proceso pedagógico¹³.

Pero existe otro modelo educativo que pone como base del proceso de enseñanza la participación activa de los alumnos, considerándolos como sujetos de la educación y ya no como objetos pasivos receptivos y plantea el aprendizaje como un proceso activo de construcción y de re-creación del conocimiento. Para esta concepción, todo aprendizaje es un producto social. Educarse es involucrarse en una múltiple red social de interacciones. Desde este modelo son utilizados los recursos tecnológicos y medios en el aula, porque se usarán crítica y creativamente, desde una racionalidad pedagógica y no meramente tecnológica; como medios de comunicación y no de transmisión; como generadores de flujos de interlocución¹⁴.

Entendiendo que la educomunicación conjuga la educación y la comunicación, utilizando como herramientas las nuevas tecnologías. Y la personas que se dedica a esto es el educomunicador que buscará una comunicación educativa que promueva el conocimiento en los alumnos.

Ante este panorama el educomunicador también que deberá hacer frente a una serie de problemas inmediatos que plantea la sociedad de la información como son¹⁵:

- La participación y la comunicación. En el proceso de comunicación interpersonal dos o más personas intercambian sus percepciones, sus experiencias, sus conocimientos. El modelo que se propone es donde los papeles se intercambian y ninguno está en superioridad con respecto al otro se llama 'comunicación horizontal'. Hay pocos medios que permiten la interactividad en tiempo real pero la videoconferencia y la comunicación *online* a través de internet parecen ser un medio viable. La comunicación online no garantiza la horizontalidad del mensaje si sus

¹³ Cfr. Ídem

¹⁴ Cfr. Ídem

¹⁵ Cfr. CORTÉS Amador, Carlos. *Educomunicación*, en www.virtual.unal.edu.co/cursos/ingenieria/2001522/docs_curso/doc/art18.html (Consultado el 23 de Abril del 2009.)

- interlocutores no desarrollan una estrategia comunicativa participativa y verdaderamente democrática.
- La información y la infobasura. Existe una diferencia entre información e infobasura, la primera tiene la intencionalidad de presentar datos organizados y presentados con la finalidad de mostrar algo con respecto a un hecho específico pero en internet la información que se maneja, en general, es publicitaria y propagandística de productos, instituciones y/o personas, esto es infobasura.
 - El aprendizaje mágico. Las nuevas tecnologías por sí mismas no generan aprendizaje, todo dependerá de cómo se integren en la práctica pedagógica. Muchos programas informáticos proponen que uno puede aprender en muy poco tiempo cualquier área de conocimiento. El aprendizaje es un proceso complejo que requiere el desarrollo de muchas competencias y no sólo del adiestramiento que ofrecen algunos cursos basados en planteamientos mecanicistas.
 - Las estructuras narrativas no lineales y las nuevas formas de organización de la información. Los relatos que utilizábamos hasta hace muy poco tiempo eran, predominantemente, lineales. Tenían un orden prefijado y, por lo general, se ajustaban a estructuras narrativas clásicas: la presentación de personajes y conflictos, el desarrollo y el desenlace. Con las nuevas tecnologías surge la posibilidad de organizar otras estructuras de relatos donde los receptores pueden escoger itinerarios de lectura. Esta posibilidad la brinda el hipertexto. El uso de hipertextos en los procesos comunicativos implica el desarrollo de mapas conceptuales para la organización de la información.
 - El aprendizaje cooperativo y las comunidades de aprendizaje. El aprendizaje cooperativo tiene lugar cuando una comunidad se aboca a un proyecto que involucra a todos sus miembros y donde cada participante aporta diferentes conocimientos, técnicas, etc. Por lo general, los grupos de discusión son foros informales valiosos y que están generando nuevas relaciones comunicativas y sociales. Los espacios virtuales pueden favorecer el desarrollo de una comunidad de aprendizaje cooperativo y solidario.

- La libertad de información. La libre circulación de la información permite conocer diferentes puntos de vista. La red permite organizar y difundir información local difícil de acceder a través de los grandes medios.
- El colonialismo informacional. Internet se ha convertido en un escaparate de los últimos avances tecnológicos y comerciales de nuestro mundo. Como vehículo de comunicación ha transformado la manera de comunicar, abriendo nuevas posibilidades de conocimiento. Sin embargo, no todos tienen acceso a esta red, ya que se encuentra limitada a algunos puntos muy concretos en donde se concentran los nodos de información. Esto significa que hay países y dentro de cada país lugares donde el desarrollo es más notorio que en otros. Podemos llegar a hablar que las nuevas formas colonialistas están dadas por la producción y el consumo de información.

La educación se obtiene por varias vías, a nivel formal en la escuela y de manera informal, en la familia, en la religión y en los medios de comunicación. De hecho éstos han sido reconocidos también como una institución social.¹⁶

Los medios de comunicación sobresalen por su amplia cobertura y porque representan una fuente inagotable de información; han puesto a nuestro alcance imágenes de realidades que ninguno de nosotros jamás imaginó tener. Conocimientos que además, en la mayoría de los casos, se obtienen de manera placentera y sin que haya un propósito intencionado de aprender.

La escuela promueve la educación mediante un proceso formal e intencionado de enseñanza-aprendizaje, mientras que la TV lo hace de manera informal y con fines diversos. Es así como la educación que promueve la escuela tiene propósitos formativos de alfabetización, capacitación, etc., mientras que los medios manifiestan tener únicamente fines de entretenimiento, información y de orientación para el consumo. Sin embargo, sus contenidos también forman parte del bagaje educativo y cultural de los individuos.

¹⁶ Cfr. AGUILAR V. Javier y Díaz Barriga Frida. *Proyecto de la educación para los medios diagnóstico psicopedagógico en la educación básica*, en revista *tecnología y comunicación educativas*, México, D.F. ILCE. Número especial, octubre de 1992. pp. 41-48.

Esta función educativa de los medios es actualmente reconocida por su acción profunda sobre las creencias y los valores que determinan el comportamiento de las personas, ya que su influencia tiene mayor impacto en el educando que la propia institución escolar.

Los medios de comunicación son cuestionados hoy en día por la divergencia que se da entre el tipo de valores culturales e ideológicos que promueven y los que la escuela pretende fomentar, como el amor a la patria y a nuestras tradiciones.

La forma de expresión que resulta más familiar a las generaciones jóvenes, de finales de nuestro siglo, para adquirir el lenguaje, la interpretación y el significado de la cultura contemporánea es la de los medios de comunicación: TV, cine, radio, video y los impresos. Es decir, están más relacionados con imágenes y sonidos que con la letra escrita.

Este fenómeno sociocultural actual nos determina la necesidad de relacionar a la comunicación y a la educación como aspectos que requieren complementarse y enriquecerse mutuamente, a fin de construir una teoría pedagógica que los englobe como factores de un mismo procedimiento, ya que actualmente se reconoce que cualquier situación educativa implica procesos de comunicación e interacción social.

La educación y la comunicación nacen como disciplinas sociales independientes y se desarrollan de manera separada y paralela. Si ubicamos a la educación y a la comunicación como factores de un mismo proceso, distinguiremos el tipo de comunicación que se desarrolla en las aulas, reconoceremos en nuestro quehacer pedagógico una función esencialmente de comunicadores, e identificaremos al emisor, al receptor y la forma como se emite el mensaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como lo alude Roberto Aparici,¹⁷ educar para los medios, es en síntesis, problematizar lo que no es visto como problema y desideologizar lo que sólo es visto como ideología sin que se pierdan las dimensiones del entretenimiento y de la modernidad que son fundamentales para el hombre predominantemente urbano y solitario de hoy.

¹⁷ APARICI, Roberto. *La educación para los medios de comunicación*. Antología. Universidad Pedagógica Nacional. México, 1997. pp. 34-39.

Educación para la comunicación comprende ayudar a entender las nuevas codificaciones, las sutilezas de la imagen, de la música, de la articulación entre lo verbal, lo visual y lo escrito. Así como entender el dinamismo de la tecnología, de las cadenas empresariales que están por detrás tanto a nivel hardware como de *software*, las articulaciones comerciales, empresariales, financieras y políticas del complejo de la comunicación.

Educación para la comunicación es orientar para realizar análisis más coherentes, complejos-completos y, al mismo tiempo, para ayudar a expresar relaciones más ricas de sentido entre las personas. Es una educación que genera nuevas relaciones simbólicas y nuevas expresiones del ser social. Educación para la comunicación no es sólo realizar análisis teóricos.

Educación para la comunicación es un proceso que necesita ser adaptado a cada una de las etapas de cada grupo social. Es un proyecto que implica a la escuela y a todas las instancias sociales que se preocupan por una sociedad más justa y más humana. Es una parte significativa de un proceso educativo más complejo: el de formar ciudadanos esclarecidos que buscan relacionarse e interactuar de forma más consciente con expresiones co-participadas.

El conocimiento de los medios debe complementarse con acciones concretas y posibles en cada etapa: la acción específica de la manipulación de códigos, la búsqueda de nuevas expresiones, la producción y expresión de las clases populares, lectura y acción crítica, hasta la inserción de esa lectura activa dentro de un contexto educativo más completo, al servicio de una visión de la totalidad, de mejora de la sociedad dentro de un contexto político de actuación para reforzar este cambio. Por eso es fundamental que la educación para la comunicación se haga articulada junto a las instancias políticas que están al servicio del desarrollo de la democracia.

1.3 De la tecnología y la educación

La tecnología es el reflejo del desarrollo y progreso de una sociedad. Son ventanas al mundo que construyen realidades. Gutiérrez Martín¹⁸ define *la tecnología* como el conjunto de los conocimientos técnicos. El significado del vocablo griego *tékne* es saber hacer con conocimiento de causa. La tecnología, por tanto, no se reduce a la mera aplicación de técnicas adquiridas por

¹⁸ Cfr. GUTIÉRREZ, Martín Alfonso, *Educación multimedia y nuevas tecnologías*, p. 18

experiencia y/o habilidad, lo que nos dejaría en el terrero de la práctica, sino que esa aplicación ha de estar basada en unos planteamientos teóricos, en un cuerpo de conocimientos por el que la técnica se integra en un plan intencional que le confiere unos fines específicos.

Referirse a la tecnología es referirse a la aplicación de los conocimientos de la ciencia, lo que implica conocer el fundamento teórico de las operaciones, de lo que se está haciendo y para qué se lo está haciendo¹⁹.

Ha pasado la tecnología por distintas fases de desarrollo que han influenciado en la comunicación: Una caracterizada por el dominio del material impreso, textos y manuales, por correspondencia e intercambio de documentos, otra caracterizada por la utilización de televisión, vídeos, programas radiofónicos, etc; en este nivel se incorpora la informática a los procesos de producción para materiales y se integran los diferentes medios tecnológicos a través de redes como Internet u otros canales de distribución digital²⁰.

La mayor parte de los avances tecnológicos en el campo de la comunicación para el envío de mensajes, se ha realizado en tres campos principalmente: Uno que envía señales de un lugar a otro por medio de los sistemas de comunicación (vía satélite). Otra que almacena la información en forma compacta, rápida y eficiente (Disquetes, CD-ROM, DVD-ROM, memorias USB) y el uso de la computadora para la comunicación es la tercera línea de desarrollo²¹, lo cual ha dado paso al crecimiento de redes de comunicación²².

El impacto que tiene la tecnología en los individuos en la comunicación es múltiple: Muchas tecnologías no transmiten toda la gama de canales naturales de comunicación (interacción directa con otra persona, sino mediada por un interlocutor remoto, por ejemplo: la computadora) y no permiten una interacción inmediata e incluso es difícil obtener una respuesta personal del emisor y se formalizan las relaciones por mensajes cortos y sencillos, para evitar el contacto frente a frente²³. El impacto de las tecnologías de la

¹⁹ Cfr. FAINHOLC, Beatriz. *La tecnología educativa*, p. 19

²⁰ Cfr. CORTÉS Amador, Carlos. *Educomunicación*, en www.virtual.unal.edu.co/cursos/ingenieria/2001522/docs_curso/doc/art18.html (consultado el 23 de abril del 2009.)

²¹ Cfr. FERNÁNDEZ Collado, Carlos, *La comunicación humana*, p. 366

²² Ídem, p. 373

²³ Ídem, p. 375

comunicación sobre las diferentes sociedades varía de acuerdo con cada cultura y con los sistemas económicos y políticos del mundo²⁴.

Uno de los retos para los educadores es enseñar a variar el flujo del estilo personal en oposición al impersonal cuando utilizan diferentes medios de comunicación, pues bajo criterios unificadores de creación de canales de televisión la audiencia se encuentra determinada a elegir sobre unos pocos contenidos pero en internet, con apoyo del educador, se pueden crear diversos canales de comunicación en donde los criterios de intercambio comunicativo sean plurales y abiertos.

La práctica educativa se ha visto influenciada por la aparición de las TIC, que trae consigo el replanteamiento de nuevos modelos de educación, La revolución digital afecta a la enseñanza tanto con la introducción de información, como con la utilización de nuevos medios de comunicación, al igual que nuevos sistemas de difusión y tratamiento de la información dentro y fuera de las aulas. “Se modifican las formas de aprender, las formas de enseñar, la elaboración de materiales y el uso educativo que puede hacerse de ellos.”²⁵ Un elemento imprescindible en la tecnología y la educación es la interactividad para reforzar la comunicación bidireccional y la creatividad entre profesores y alumnos, fomentando receptores críticos y emisores responsables.

Como ya se ha mencionado sobre los horizontes culturales, la educación se ve permeada por diversos elementos que le enriquecen, uno de ellos es la tecnología. La tecnología educativa debe responder a las necesidades específicas de las sociedades en las cuales habrá de funcionar, siendo pertinente para crear propuestas, ajustarse a las variables políticas, a los sistemas sociales, a los intereses lingüísticos de los grupos receptores participantes y a las exigencias de una mayor democratización de la educación²⁶.

La Tecnología Educativa comenzó en la década de los 60 como un esfuerzo de la psicología educacional conductista, el uso de los medios audiovisuales en la educación y el enfoque sistémico. Se trataba de un

²⁴ Ídem, p. 380

²⁵ GUTIÉRREZ, Martín Alfonso, *Educación multimedia y nuevas tecnologías*, p. 43

²⁶ Cfr. FAINHOLC, Beatriz. *La tecnología educativa*, p. 15

conjunto de principios y procedimientos de acción educativa resultantes de la aplicación del conocimiento científico organizado para la solución de los problemas educacionales concretos conductuales²⁷.

Según el Glosario de Tecnologías Educativas de la OEA, se trata a la tecnología educativa como la aplicación y uso de los nuevos instrumentos de la tecnología, particularmente en telecomunicaciones para el mejoramiento de la educación. Ello también se llamó “Tecnología para la educación”. El otro enfoque es el de la “Tecnología en la Educación”, o sea el énfasis está puesto en el proceso de la técnica. En este sentido, la Tecnología Educativa es el desarrollo y uso de un conjunto de técnicas sistemáticas basadas en la ciencia útil para diseñar, medir, operar y manejar situaciones instruccionales y educacionales²⁸.

Por ello al referirnos a Tecnologías Educativas deberemos considerar la aplicación del conocimiento científico situado histórica y concretamente, sobre el aprendizaje y la enseñanza para mejorar su acontecer con efectividad y pertinencia socio-cultural. De lo contrario fracasará porque desconocerá la relación sociedad-educación, porque no brindará respuestas a las necesidades del sistema social ya que el sistema educativo las ignoró o trató parcialmente, sin superar los prejuicios tradicionales (autoritarismo, discriminación, sexismos, etc.)²⁹.

El uso de la tecnología educativa convencional se apunta a técnicas para organizar lógicamente actividades o funciones para que puedan ser observadas, aplicando esquemas organizados y científicos que pretendía mejorar la educación en todas su manifestaciones. Se fundamenta en varios principios:

- El enfoque de sistemas, entendido como una metodología que caracteriza un sistema, sus componentes y procesos para solucionar los problemas específicos de su funcionamiento interno, sin analizar las bases subyacentes y las relaciones suprasistema que sostiene. En donde se valoran más los productos que los procesos³⁰.

²⁷ Cfr. Ídem, p. 16

²⁸ Cfr. Ídem, p. 20

²⁹ Ídem, p.20

³⁰ Ídem, pp. 30-32

- El segundo fundamento se apoya en la psicología del aprendizaje humano, pues desde su aparición en la Tecnología Educativa convencional se emparentó con las líneas conductistas respecto de comprender cómo el humano aprende³¹.

- El tercer fundamento lo constituye la sociología de las comunicaciones, donde los medios y sus contenidos no fueron desarrollados específicamente para la educación sino con fines comerciales y de entretenimiento y pocas son las producciones donde intervienen pedagogos, productores, técnicos, semiólogos, etc³².

El uso de los Medios y el proceso de comunicación subyacente aparece como manipulador y donde el programador de los materiales determina unívocamente objetivos y contenidos. También el exclusivo énfasis en formas individuales de enseñanza con utilización de materiales individuales tiende a aislar a las personas en detrimento de favorecer actividades y actitudes que favorecen la toma autónoma pero compartida de decisiones en la construcción de la vida cotidiana, y en consecuencia de la historia, que le debe interesar a la Tecnología Educativa³³.

Para evitar este tipo de relación entre la tecnología y la educación se deben aclarar los conceptos que se establecen entre la comunicación y la educación: Una primera concepción: la comunicación como control. Una segunda concepción estuvo dada en el maestro-actor., con una mezcla de elementos venidos del teatro y de la antigua retórica, el docente tenía la función de convertir el aula precisamente en una función, en la cual sólo él contaba³⁴.

Una tercera tendencia: el educador como tecnólogo, se trata de una propuesta que centra todo, otra vez, en el emisor y tiene como paradigma a los grandes medios de difusión masiva, a la publicidad y la propaganda, se acentúa el poder de la comunicación de la fase emisora y ello trajo una creencia en la capacidad de los mensajes para transformar conductas y para orientar la vida de la gente. Y la cuarta concepción: los medios audiovisuales, donde se apuesta a la transformación de la enseñanza por esos medios, donde la multimedia enriquece la experiencia educativa del alumno además de dar

³¹ *Idem*, p. 34

³² *Idem*, pp. 36-37

³³ *Idem*, pp. 40-41.

³⁴ Cfr. PRIETO Castillo Daniel. *La comunicación en la educación*. p.35

libertad de trabajo y apropiación de la información³⁵. Es importante el papel del pedagogo como mediador entre las TIC y el aprendizaje, pues su labor es vital para saber emplear los múltiples lenguajes que se plantean con la computadora y sean aprovechadas del todo. Resumimos, en primer lugar los problemas de relación de la educación para con la tecnología³⁶ y, en segundo lugar, establecer la importancia que tiene la pedagogía en relación con la tecnología³⁷:

1. Se puede hablar de analfabetismo tecnológico.
2. Lo característico de la tecnología es la de consumo de productos y no de comprensión, apropiación y uso de sus posibilidades.
3. Se vive en una sociedad de la información con gente que en general no está preparada para localizarla, procesarla y aplicarla a la solución de sus problemas cotidianos y laborales.
4. El sistema educativo no se ha apropiado de las posibilidades de la tecnología en general y de las nuevas tecnologías de la información en particular, para mejorar sus procesos de enseñanza y aprendizaje.
5. El sistema educativo no ha desarrollado una capacidad, ni en sus docentes ni en sus estudiantes, de desarrollar tecnologías para la solución de necesidades, tomando en cuenta el entorno de cada establecimiento y las posibilidades de sus integrantes.

A partir de esto, centramos en las relaciones entre pedagogía y tecnología:

1. La pedagogía tiene por finalidad ofrecer recursos para dar sentido y sostener la tarea de promover y acompañar el aprendizaje.
2. El aprendizaje como la apropiación de las posibilidades de la cultura y de uno mismo. Aprovecha a la tecnología sus productos y procesos, recursos y medios, de información y de técnicas de lectura en profundidad.
3. ¿Qué significa promover y acompañar la apropiación de las posibilidades de la tecnología? Un modelo pedagógico debiera estar estructurado de manera tal de acompañar y promover esa apropiación.

³⁵ *Ídem*, p.35

³⁶ *Ídem*, p.109

³⁷ *Ídem*, p.109-112.

4. Es necesario un modelo interactivo, rico en relaciones humanas y en contactos con productos y procesos tecnológicos, a fin de lograr, por una parte la capacidad de observación y comprensión del fenómeno y del objeto tecnológico, y por otra la capacidad de generar objetos para atender a necesidades.
5. Hay que salir del esquema de la institución cerrada sobre sí misma y apoyada sólo en textos y en la palabra del maestro.
6. El educador debe ser alguien que se haya apropiado de la tecnología y que tenga una relación directa con los alumnos. Alguien que pueda planificar las prácticas en relación con la tecnología.
7. Se debe desmitificar el alcance de los recursos tecnológicos. Corremos el riesgo de pensar en la imposibilidad de apropiación si no se cuenta con tecnología de punto, por ello, esta pedagogía se debe adecuar a un mejor desarrollo del conocimiento y del pensamiento a través de los instrumentos adecuados.
8. La educación tecnológica se hace siempre de cara al futuro. La comprensión y la apropiación de las posibilidades de esta área requieren un ejercicio constante de prospectiva
9. Lo que está en juego aquí es no sólo el aprendizaje a lograr, sino el rescate de los conocimientos previos para aprovecharlos en el proceso.

Capítulo II: La sociedad de la información

2.1. Un poco de historia

Hablar hoy de TIC es resultado de diversas variables: históricas e ideológicas. La sociedad del siglo XXI trae consigo muchos cambios que han trascendido en los diversos contextos en que se desenvuelven los individuos que la conforman, para tener una visión de sociedad que hoy, baste hacer una visión retrospectiva de los hitos que trascienden y marcan tendencias hoy en día, posteriormente confrontar las visiones de los autores que definen a esta sociedad como de la información o del conocimiento; igualmente se impone hablar sobre los valores y principios reguladores que conforman la ideología de los hombres del siglo XX. Es necesario contextualizar a la UPN, como una universidad que se ve inmersa por diferentes valores y principios que encaminan la visión de educación que hoy en día se estudia y reflexiona a partir de incorporar elementos nuevos en el desempeño de la misma.

La sociedad del siglo XXI es resultado de diversos factores históricos, culturales, tecnológicos y sociales que le marcan las pautas a seguir para este siglo XXI. El conocer los factores que influyeron y determinaron su estructura actual ayuda a ver que la incorporación de las TIC responde a las necesidades que la misma sociedad ha creado.

2.1.1 Escenario Histórico³⁸

A mediados del siglo XX, la confrontación de la ex Unión Soviética y los Estados Unidos, en búsqueda de la hegemonía mundial, sellaron una tendencia ideológica, tecnológica y social que transformó las relaciones en todo el mundo; con la carrera espacial y la búsqueda de control económico incitaron al desarrollo de todos los países para competir como potencias; sin embargo los Estados Unidos ganaron y es con la caída del muro de Berlín que se dan aperturas geográficas, económicas e ideológicas que se fusionaron con las políticas neoliberales y de las reformas estructurales que exigió para los Estados que se iban imponiendo.

El Concenso de Washington integró mercados en bloques regionales, conformando el modelo de la globalización en todo el mundo. Además se crean

³⁸ Cfr. CROVI Dnetta, Delia, *Sociedad de la información*, pp. 21-24.

el Fondo Monetario Internacional (FMI) y el Banco Mundial (BM), influenciando en América Latina, por las diversas crisis económicas y políticas que existían, a tomar inclinaciones políticas y económicas que exigían el cambio de regímenes y reformas económicas, donde se pasa de un Estado benefactor a un Estado mínimo que cede sus responsabilidades sociales a particulares y empresas privadas para ser regulador del orden social.

EL FMI y BM generan lineamientos sobre la orientación que debía tener el proceso de cambio que el mundo estaba experimentado, aportando contenido simbólico y explicación a los cambios sociales. Los procesos privatizadores son encubiertos por los medios de comunicación, sus mensajes son tendenciosos y muestran que el servicio público no merece valía y que el servicio privado es la solución.

2.1.2. Escenario político-económico³⁹

Dos son los modelos que trascienden en la conformación de la sociedad actual: el neoliberalismo y la globalización. El neoliberalismo ha tenido una gran influencia en América Latina. Se privatiza la economía social y disminuyen las funciones del Estado para promover la privatización de muchos de sus sectores dedicados al bienestar social. Se regula el mercado económico en torno a la figura de la globalización, se da prioridad a la inversión extranjera, existe un ajuste severo al gasto público, hay abandono de las pequeñas empresas enfocado hacia las grandes empresas, desarrollo de sistemas financieros que privilegian lo especulativo frente a lo productivo, debilitamiento de los gobiernos nacionales, a favor del capital privado y financiero internacional, políticas y economías duales, crisis política nacional sin alternativas.

Por lo tanto, la globalización tiene tres objetivos básicos: a) libre comercio, b) libre circulación de productos y servicios y c) libertad de inversión. Según las leyes del neoliberalismo los servicios públicos han de ser reducidos a su mínima expresión. No obstante, este sistema económico necesita un nivel alto de competencia entre los ciudadanos y una educación especializada.”⁴⁰ Todo ello queda marcado en el progreso de los países llamados desarrollados

³⁹ Cfr. *Ídem*, pp. 25-27.

⁴⁰ GUTIÉRREZ, *Alfabetización digital*, p. 18

y subdesarrollados creando diferencias y “el compromiso de los Estados al proporcionar los medios para el acceso a la información a sus ciudadanos varía de país en país, muy demarcado en países del primer y tercer mundo.”⁴¹

Surgieron políticas restringidas de los Estados encaminadas a un monopolio y control de la información dada. Negando la igualdad de competencia para exponer e imponer valores e ideales que dirijan a la sociedad, negando la identidad y mejora de los consumidores de información. “El conocimiento y la información se vuelven productos de consumo, relegando a la sociedad que tiene el derecho de acceso y uso de las mismas con el fin de dar la oportunidad de desarrollo integral humano.”⁴²

La globalización de la economía, es definida, por Majó y Marquéz como “un desarrollo de grandes empresas y grupos multinacionales que actúan sobre un mercado único mundial, donde las mercancías, los capitales y las personas se mueven con gran libertad por todo el mundo.”⁴³ “El informe MacBride fue visionario en su tiempo al predecir el paso de la transnacionalización a la globalización”⁴⁴, pues existe un aumento en las barreras entre los países ricos y pobres, en cuanto a su desarrollo económico y social. Todo esto situado, como afirma Marí: “aumentan la producción [las TIC], posibilitan la descentralización de la producción, rompen con las fronteras de los Estados-Nación, ofrecen una imprescindible infraestructura material y, finalmente, los mensajes y los productos culturales de los medios son el principal mecanismo de legitimación del consenso social”.⁴⁵

⁴¹ TRESSERRAS, *Presentación: 25 años del Informe MacBride* en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articulos_m_det.asp?id_content=13&id_article=1; CRUZ, *De la fractura mediática a la fractura digital* en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articulos_det.asp?id_content=45&id_article=23 (Consultado el 28 de Marzo del 2009.)

⁴² AA.VV., *El Informe MacBride 25 años después*. en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articulos_det.asp?id_content=6&id_article=2; MOWLANA, *Una nueva lectura del Informe MacBride* en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articulos_m_det.asp?id_content=14&id_article=4 (Consultado el 29 de Marzo del 2009.)

⁴³ MAJÓ-MARQUÉZ, *La revolución educativa en la era Internet*, p. 25

⁴⁴ TRESSERRAS, *Presentación: 25 años del Informe MacBride* en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articulos_m_det.asp?id_content=13&id_article=1; AA.VV. *El Informe MacBride 25 años después*. en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articulos_det.asp?id_content=6&id_article=2 (Consultado el 28 de Marzo del 2009.)

⁴⁵ MARÍ, *Globalización, nuevas tecnologías y comunicación*, p. 106

Sin embargo existen otros autores, como Wolton que sostienen que "... no hay nada más falso que la idea dominante, según la cual la mundialización de las tecnologías (los medios de comunicación de masas ayer y las nuevas tecnologías de la comunicación hoy) es el medio de conseguir esta comunidad internacional. Ellas son, sin duda, una condición necesaria, ya que no es posible ninguna cooperación sin un mínimo de medios técnicos que permitan la interacción y la circulación de la información, aunque normativo, que concierne a las condiciones de acercamiento y de intercomprensión, es decir, las dos otras dimensiones, cultural y social, de la comunicación."⁴⁶ Ahora los campos de batalla se encuentran en los ámbitos ideológicos y culturales, con nuevos agentes e intermediarios, con ayuda de las TIC y el control oligárquico de la información para la legitimización de ideologías impuestas a la sociedad⁴⁷.

El modelo neoliberal se apropia de la TIC para reconvertir su uso hacia la privatización de diversas actividades sociales y ponerlas al servicio de sus principales rasgos y objetivos. El capital cultural y creativo de los individuos se privatiza, pasando a manos de las corporaciones.

2.1.3. Escenario tecnológico⁴⁸

La tecnología de la información es la infraestructura primaria de toda la producción industrial así como de la distribución de bienes y servicios⁴⁹. El desarrollo de dos importantes sectores industriales: *hardware* y *software*. La flexibilidad de adaptación de ambos. La digitalización y la microelectrónica: Internet. El término tecnología está sometido a una carga intelectual y popular que oscurece su significado. Se trata de asociarlo a la omnipotencia, pero se hace referencia a las formas de producción, distribución y consumo⁵⁰.

La tecnología se suele mostrar como neutral pero no son las tecnologías las que dan forma a las estructuras sociales, sino las relaciones de fuerza ideológica en la sociedad las que determinan su desarrollo y aplicación. Y por ello no toda la gente tiene la capacidad de comprender, procesar y utilizar la

⁴⁶ WOLTON, *Sobrevivir a internet*, p. 219

⁴⁷ Cfr. MOWLANA, *Una nueva lectura del Informe MacBride* en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articulos_m_det.asp?id_contenido=14&id_articulo=4 (Consultado el 15 de Octubre del 2008.)

⁴⁸ Cfr. CROVI Dnetta, Delia, *Sociedad de la información*, pp. 33-35.

⁴⁹ Cfr. GÓMEZ Mont, Carmen, *Nuevas tecnologías de la comunicación*, pp. 15-16.

⁵⁰ Cfr. GÓMEZ Mont, Carmen, *Nuevas tecnologías de la comunicación*, p. 28

información dada por las tecnologías por la falta de competencia de los mismos y debido al exceso de signos que dan las mismas tecnologías⁵¹.

La manifestación clara de la tecnología es la computadora que es capaz de crear un espacio alternativo al nuestro llamado ciberespacio que es entendida como un ámbito de interacción, pues la Internet no sólo ha servido para dar cambios económicos y sociales, sino también culturales, en un entorno de interacción dándose cita todas ellas: "Internet ha dejado de ser una herramienta de comunicación y transmisión de información, como podría ser el teléfono y telégrafo, para convertirse en un entorno virtual donde además de almacenarse y consultar la información, se establecen contactos interpersonales, se compra, se vende, se discute, se aprende, se realizan actividades de ocio, se comenten delitos, se forman grupos, comunidades virtuales e incluso identidades que no son réplicas del mundo real".⁵²

Otros autores toman al internet como un espacio público, un contexto en el cual se dan interacciones que combinan y entrecruzan las actividades de indagación, comunicación, construcción y expresión.⁵³ Entrelazados los unos con los otros con los más diversos matices que existen en una sociedad, considerada de red⁵⁴.

2.1.4. Escenario Social⁵⁵

La multiculturalidad y diversidad existentes en la sociedad contemporánea es muy variopinta y llena de muchos matices, pero existen muchas barreras que impiden un libre acceso y pluralidad de tolerancia como de respeto, por racismo, xenofobias y otros prejuicios más. El paso de comprender a la multiculturalidad (coexistencia y cohesión social de diferentes culturas en el seno de un mismo país) de debe pasar hacia la interculturalidad (interacción de diferentes culturas, de forma respetuosa, que concibe que ningún grupo cultural está por encima de otro), donde mira todas las posibles opciones relativas a las culturas existentes para ser conscientes de su existencia y desarrollar nuevos saberes: "Designa la formación sistemática de todo educando: en la comprensión de la diversidad cultural de la sociedad

⁵¹ *Ídem*, p. 20

⁵² GUTIÉRREZ, *Alfabetización digital*, pp. 27-28.

⁵³ *Cfr.* BURBULES-CALLISTER, *Educación: Riesgos y promesas*, p. 19

⁵⁴ CASTELL, *La era de la información*, p. 154

⁵⁵ *Cfr.* CROVI Dnetta, Delia, *Sociedad de la información*, pp. 36-37.

actual; en el aumento de la capacidad de comunicación entre personas de diversas culturas; en creación de actitudes favorables a la diversidad de culturas; en incremento de interacción social entre personas y grupos culturalmente distintos.”⁵⁶

La ideología, las tradiciones y el contexto de donde se desenvuelve el individuo se debe respetar ante la amenaza oligarca de unos pocos que imponen su mensaje, es por ello que “el sujeto debe ser considerado no un objeto sino un intermediario vivo, crítico y creador, con el fin de dar un intercambio más abierto y variado de todo lo que se intercambia en los medios, finalmente presenta un modelo de representación de calidad de todas las propuestas existentes con el fin de dar información en pos de un enriquecimiento colectivo y no impuesto.”⁵⁷

Los usuarios viven la desterritorialización y la instantaneidad. Propiciando tres tipos de sociedad: Simbólica (prometida por el discurso, clave para el desarrollo), Real (Desigualdad y diferencia en acceso y apropiación de las redes) y Exclusión (permanecen intacta las prácticas sociales y culturales de la sociedad industrial).

Es por ello que aparecen múltiples mediaciones tecnológicas que fomentan interacciones diversas en acciones sociales concretas. Con diversos tipos de comunicación vertical y horizontal. Y la informalización, como resultante de las múltiples mediaciones tecnológicas y de las distintas comunicaciones fomentadas, se presenta como un prometedor modelo de desarrollo capaz de curar la actual crisis económica en los países ricos y pobres, como impulsor hacia la modernización de sus economías. Sin embargo, los productos hechos con tecnología de punta exige compradores de punta⁵⁸.

2.1.5 La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información

La sociedad contemporánea es la resultante histórica de tres revoluciones tecnológicas que han transformado la visión de hombre, mundo y

⁵⁶ MUÑOZ, *Enfoques y modelos de educación multicultural e intercultural*, p. 64

⁵⁷ CRUZ, *De la fractura mediática a la fractura digital* en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articulos_det.asp?id_content=45&id_article=23 (Consultado el 15 de Octubre del 2008.)

⁵⁸ Cfr. GÓMEZ Mont, Carmen, *Nuevas tecnologías de la comunicación*, p. 21

educación. La historia de la sociedad se ha desarrollado en diversas formas y maneras, sin embargo el desglosar los avances y desarrollos de la misma nos llevaría mucho tiempo y no es intención de este trabajo el desglosarlo. No obstante, en lo que concierne al desarrollo de la sociedad contemporánea es el resultado de diversas etapas que han formado a los hombres y mujeres que son hoy en día.

“En el siglo XXI, a través del uso de la TIC y de cada una de las herramientas asociadas a estas tecnologías originaron profundos cambios en la estructuras sociales, políticas y culturales, pasando por distintos períodos de desarrollo, fueron resistidas, discutidas, criticadas y finalmente terminaron siendo parte de la vida cotidiana de las personas”⁵⁹, la construcción de conciencia, el concepto de nación, las formas de democracia, participación ciudadana, de derechos, han sido contruidos y alterados por cada momento histórico en un contexto y un lugar determinado, además de diferentes herramientas tecnológicas de comunicación que han influenciado en su desarrollo. “A lo largo de la historia de la sociedad coinciden, en que han sido tres las etapas que han marcado a la sociedad contemporánea, en lo referente a su desenvolvimiento histórico, con revoluciones que han cambiado la perspectiva de hombre y sociedad. A saber, una primera revolución industrial enfocada en la introducción en la máquina (maquilas o ferrocarril), la segunda revolución se remite a la cadena de montaje para la producción en serie y el automóvil. Pero esta última se caracteriza con el tratamiento de la información, manifiesta en la computadora.”⁶⁰

Todos estos desarrollos se han dado a la par con la tecnología, desde la aplicación de máquinas sencillas para la fabricación de productos de una manera más fácil y económica, hoy en día han impactado más en el desarrollo e incremento de la información, como pieza crucial para el crecimiento de los individuos y los países.

Estos cambios implican una transformación y un replanteamiento de los conocimientos que afectan la adquisición de dichos contenidos: los lenguajes. Pues el tratamiento, esto es la producción, almacenamiento, transmisión, recepción, análisis, valoración, etc. de la información se convierte en la fuente

⁵⁹ LUCAS, *La nueva sociedad de la información*, p. 53

⁶⁰ GÓMEZ Mont, Carmen, *Nuevas tecnologías de la comunicación*, p. 17

fundamental de productividad y de poder. Además, la información por la información misma no tiene ningún valor en sí hasta que se procesa, hasta convertirse en un saber personal, capaz de convertir la información en fuente de placer, enriquecimiento personal y transformación social.

Sin embargo a lo largo de la formación de esta sociedad se han enfrentado dos visiones de la misma: del conocimiento y de la información.

2.1.5.1 Sociedad del conocimiento

En los años de 1990 surge la sociedad del conocimiento donde el conocimiento se convierte en la principal fuente generadora de riqueza tanto individual y social. La fuerte aceleración innovadora de tecnología y la información marcan la importancia de conocer sobre el dominio y control de éste en la producción, que responda a las nuevas necesidades del desarrollo de una sociedad⁶¹.

El conocimiento se refiere a un conjunto articulado de elementos generados por un proceso de producción relacionado con la construcción de determinados saberes y habilidades, el concepto información se relaciona con los productos perceptibles y comunicables de ese conocimiento. La diferencia radica entre un proceso y sus productos⁶².

La sociedad del conocimiento es un nuevo tipo de organización social que requiere rápida adaptación espacial y temporal a los cambios tecnológicos y considera que el conocimiento ha pasado de ser un fenómeno de intelectuales a convertirse en el principal producto de riqueza⁶³. Su principio es una concepción económica que define el valor fundamental del conocimiento para sostener la competitividad indispensable para operar en mercados globalizados⁶⁴.

2.1.5.2. Sociedad de la información

Este modelo de la sociedad toma a las TIC como elementos determinantes para el cambio y señalan la difusión de las tecnologías informáticas y su

⁶¹ Cfr. DELEUZE y Guatari, *Mil mesetas*, p. 185

⁶² *Idem*, p. 180

⁶³ *Idem*, p. 178

⁶⁴ *Idem*, p. 181

relación con los sistemas y medios de comunicación; se habla de una sociedad de la información producto de la acción de las tecnologías teletécnicas⁶⁵.

Los partidarios de la información sostienen que la sociedad se adapta a una nueva revolución tecnológica que conjuga las transformaciones que produjeron la imprenta en el plano del conocimiento y la industria capital en organización social. Por el contrario, la sociedad del conocimiento plantea la eficacia de una sociedad y el reparto equitativo de la riqueza generada en el conocimiento⁶⁶.

Teorías fundamentales de la sociedad de la información problematizan la relación entre la tecnología y la organización social e inscriben a las TIC dentro de los sistemas que generan un cambio cuantitativo y cualitativo de las estructuras cognoscitivas de la sociedad y los individuos que lo componen.

De la sociedad de la información, los efectos de las tecnologías que combinan la informática con las telecomunicaciones⁶⁷. La informática puede ser el origen de discontinuidad del saber y que transforma la cultura individual, pues en el futuro la discriminación social no radicará tanto en almacenar conocimiento sino más bien en la habilidad de buscar y utilizarla. La sociedad informatizada es un tipo de producto, donde la información redirecciona la competitividad y la producción, el sujeto sufre cambios cuantitativos y no cualitativos⁶⁸.

“La sociedad contemporánea es considerada de la información, unida con la revolución tecnológica, todo ello dando una reorganización profunda del sistema socioeconómico (globalización) y el paso de las sociedades verticales a la sociedad de red.”⁶⁹

2.1.6. Las TIC y la información

La revolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que se origina en el último cuarto del siglo XX, introduce cambios cualitativos en las formas ‘socio productivas y de comunicación. Surgen redes

⁶⁵ Cfr. DELEUZE y Guatari, *Mil mesetas*, p. 180

⁶⁶ Cfr. *Ídem*, p. 181

⁶⁷ Cfr. CASTELLS, Manuel, *La era de la información*, p. 47

⁶⁸ Cfr. DELEUZE y Guatari, *Mil mesetas*, 183 p.; NORA y Minc, *La informatización de la sociedad*, p. 93

⁶⁹ CASTELLS, *La era de la información*, p. 47

telemáticas que posibilitan el desarrollo de nuevas modalidades de comunicación entre personas utilizando la computadora como medio de transmisión. La internet es un espacio de interacción abierto, sin centro y ni jerarquías influyendo, no sólo en lo tecnoproductivo, sino también en instituciones sociales, políticas y culturales, creando comunidades virtuales⁷⁰.

Los sistemas de comunicación proporcionan los medios a través de los cuales la información, codificada en la forma de una señal, puede transmitirse o intercambiarse, abarca un conjunto de diversas herramientas físicas y de programación computacionales de gráficos, audio y video⁷¹.

En esta nueva sociedad, la información es concebida como una colección de símbolos que, cuando se combinan, comunican un mensaje o idea. Bajo un sistema de comunicación digital la información se codifica de manera estandarizada: en una señal electrónica o eléctrica que es análoga a la codificación de la información mediante letras impresas, que puede transmitirse por línea telefónica, satélite u otro canal apropiado que puede convertirse a su forma original⁷².

La información es algo fácilmente cuantificable que el conocimiento, pues se transmite la información no el conocimiento que poseemos, que conlleva a la forma de conseguir la información y el modo de llegar al conocimiento, donde el primero se puede tener sin entenderla o procesarla y el segundo es un proceso que implica un grado de asimilación y implicación personal. He allí que la información a voz de Guzmán, Correa y Tirado “en una sociedad postmoderna, la característica más notable del saber es la pérdida de su función formadora.

El saber deja de construir personalidad y se convierte en información, un valor de consumo intercambiable como cualquier otra mercancía y capaz de ser rentabilizada financieramente⁷³. Y en palabras de Hamid Mowlana: “Ahora quién posee y controla la producción y la distribución de la información, con qué propósito y con qué intención y en qué condiciones y con qué valores,

⁷⁰ Cfr. QUINTAR Aide. *Los usos de la TICs*, p. 72

⁷¹ Cfr. MIRABITO M.A., Michael. *Las nuevas tecnologías*, p. 19

⁷² Cfr. *Ídem*, p. 20

⁷³ GUZMÁN, et. al., *La escuela del siglo XXI*, p. 100

demarcará el viraje de una propuesta cultural que subsuma a las demás, sin importar el contexto ni la veracidad de la información dada.”⁷⁴

Aparece una nueva migración, un mundo dividido entre los informados-conectados y los desinformados-desconectados. La comunicación digital se ha hecho indispensable para la creación de nuevas comunidades y espacios sociales. El ciberespacio es el nuevo campo de la economía, cultura y diálogo humano. El capital del conocimiento: conceptos, ideas, sonidos e imágenes serán los nuevos valores⁷⁵.

Nace una nueva raza que no es el espectador pasivo ni usuarios de medios interactivos. Se trata de un emigrante de la Red: *La generación.com*⁷⁶.

Como resultado de esto se crean nuevas brechas que limitan el acceso a todos y su uso⁷⁷:

- Tecnológica. En donde las infraestructuras materiales son costosas, su mantenimiento como su actualización.
- Se deben establecer nuevos conocimientos, habilidades y saberes para apropiarse adecuadamente de los nuevos medios, para saber aprovechar, crear e innovar.
- Información. En donde los ‘conectados’ tienen mayores oportunidades de búsqueda y obtención de la información para la generación de nuevos conocimientos y los ‘desconectados’ no tienen esta oportunidad de acceso.
- La falta de participación, empleo y repartición equitativa de todos para el uso y el manejo de las TIC son otro limitante.

En la red se reduce la importancia de los productos materiales y de la propiedad de patentes y autores. El intercambio de producción cultural y de conocimiento es la nueva era de la capacidad comercial del sistema capital. La desmaterialización de los espacios de producción y reducción de personal son muestras claras de que el capital se enfoca sobre la producción de ideas e información que productos, los criterios: útil o inútil⁷⁸. Los peligros es que los

⁷⁴ MOWLANA, *Una nueva lectura del Informe MacBride* en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articulos_m_det.asp?id_contenido=14&id_articulo=4 (Consultado el 15 de Octubre del 2008.)

⁷⁵ Cfr. VILCHES, Lorenzo. *La migración digital*, pp. 31-32.

⁷⁶ Cfr. *Ídem*, pp. 35-36

⁷⁷ Cfr. CROVI Dnetta, Delia, *Sociedad de la información*, p. 12

⁷⁸ Cfr. VILCHES, Lorenzo. *La migración digital*, p. 47

sujetos pueden ser influenciados por poderes hegemónicos, manifiesta en empresas transnacionales para establecer y consolidar cuasi-monopolios⁷⁹.

La globalización del mercado y de la sociedad de la información, la concentración económica y la consiguiente indistinción de los medios, por una parte, y el sincretismo de programas, géneros y formatos, por otra, hacen de la televisión y su asociación con internet una nueva Babel⁸⁰. La globalización de la red de comunicación se construye sobre la descentralización del comercio no de productos sino de la capacidad intelectual y creativa de los usuarios⁸¹. De la exportación de productos a la exportación de ideas⁸².

Vilches sostiene que se forman nuevas identidades, en la nueva sociedad pero hay un cambio en los paradigmas de comunicación, el rol de los medios en los dominios políticos, sociales, culturales y educativos que se cruzan con los principios legítimos de las instituciones y los estados para que los grupos que en ellos se conforman se integren⁸³.

Y sigue Vilches sosteniendo que lo real es una construcción social y nuestra sociedad está constituida a través de mediaciones. La percepción de una realidad construida por el lenguaje que hace referencia a lo real, lo imaginario y lo simbólico. La realidad virtual es una pura superficie y no hay acceso a la estructura profunda de lo sustancial y lo real⁸⁴.

Real y social por la cultura oral, cultura impresa y hoy por la cultura digital. En los dos primeros hay una revolución con los sentidos y experiencias, el último se muestra como prolongación de los sentidos, hoy ante la sociedad y sus múltiples culturas, restableciendo la unión entre hombre y entorno⁸⁵. Con esto se conforman comunidades virtuales, definidas como agrupamientos de miembros constituidos por determinados atributos sociales, demográficos, culturales, políticos, etc., en donde se intercambia información y opiniones de intereses personales o grupales compartidos. Pueden ser consideradas como

⁷⁹ Cfr. DELEUZE y Guatari, *Mil mesetas*, pp. 75-76.

⁸⁰ Cfr. VILCHES, Lorenzo. *La migración digital*, pp. 89-90.

⁸¹ *Ídem*, p. 35

⁸² *Ídem*, p. 38

⁸³ *Ídem*, p. 90

⁸⁴ *Ídem*, p. 139

⁸⁵ *Ídem*, pp. 139-140.

un intento de revitalizar y expandir comunidades sociales existentes. A través del diálogo coparticipado van construyendo el discurso colectivo⁸⁶.

La generación del mercado multiplica la difusión de diversos productos cedidos al público con técnicas y estrategias económicas y comunicativas. Los principales momentos se da en cuatro estadios principales: El primero es la generalización del consumo de los bienes que incluye contenidos de conocimiento escritos e impresos (libros). El segundo estadio es la reducción del tiempo necesario entre la producción del contenido y su consumo (telégrafo, radio, teléfono). El tercero es el incremento de imágenes y la capacidad de la representación visual del conocimiento y la información (foto, cine y televisión). El último es la interactividad informática y la digitalización, sintetizando los anteriores estadios (internet)⁸⁷.

2.2 La UPN en el marco de la sociedad de la información

La UPN es una institución que se encuentra inmersa en este contexto de desarrollo tecnológico y social que hoy en día se ve influenciada por todo el mundo. Es por ello que, para estar a la vanguardia de formación y educación de los nuevos alumnos, se adoptan medidas y se crean nuevas alternativas de educación mediática que respondan a la necesidad apremiante de la sociedad de la información.

En el caso particular de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN)⁸⁸ cuya institución cuenta con más de 30 años de existencia, desde su inicio; ha sido una institución de educación superior que contribuye a la transformación del país, especialmente en el área educativa.

A lo largo de su historia la UPN ha formado licenciados en diversas áreas educativas como: pedagogía, psicología educativa, sociología de la educación, educación para adultos y educación indígena, sumado a lo anterior se han desarrollado y ofrecido programas de actualización y posgrado tanto en nivel Maestría como Doctorado.

Dentro de la Universidad Pedagógica Nacional⁸⁹, la Dirección de Tecnologías de Información (DTI) está a cargo, a través de la Unidad de

⁸⁶ Cfr. DELEUZE y Guatari, *Mil mesetas*, p. 77

⁸⁷ Cfr. VILCHES, Lorenzo. *La migración digital*, p. 196

⁸⁸ *Sobre UPN-Universidad Pedagógica Nacional [artículo disponible en E-magister.com.mx]*
(Consultado el 12 de Octubre del 2008.)

⁸⁹ Cfr. *Ídem*.

Informática, de las tareas de diseño, desarrollo, gerencia, mantenimiento y de operación de los sistemas de información y de comunicación; al procedimiento de adquisiciones, operación de los usos y programas de usuario, entrenamiento para estos sistemas, así como vigilar y mantener el control de calidad y eficacia de los sistemas para la comunidad entera de la universidad.

Tiene como función principal consolidar la infraestructura electrónica e integrar la Tecnología de Información y de Comunicaciones (TIC) en todos los aspectos de las funciones de la UPN.

La DTI , a través de sus departamentos de Tecnología Educativa y de Informática, tiene como objetivo el desarrollo de un Sistema de Información Gerencial (SIG) para modernizar y automatizar acciones en las áreas docentes y administrativas de la UPN, como el establecer la red entre el campus central y las sedes regionales, operar los servicios del correo electrónico y del Internet de la UPN; así como introducir la TIC en los sistemas bibliotecarios de UPN y del entrenamiento del personal y los estudiantes en habilidades de uso y operación la computadora.

De igual forma, a través del departamento de Tecnología Educativa, se planifica, coordina, supervisa y evalúa las labores de la biblioteca, como la unidad de medios educativos, centro audiovisual pedagógico y otros recursos que se crean con el fin de apoyar en forma sistemática la labor educativa de la UPN.

Actualmente y después de varios procesos internos de evaluación institucional para mejorar el trabajo académico, la UPN Ajusco está organizada en cinco áreas académicas:

- Política educativa, procesos institucionales y gestión
- Diversidad e interculturalidad
- Aprendizaje y enseñanza en Ciencias, Humanidades y Artes
- Tecnologías de la Información y Modelos Alternativos
- Teoría Pedagógica y Formación Docente

Cada área académica está integrada por docentes organizados en 35 cuerpos académicos que trabajan sobre diversas temáticas educativas y que a su vez cumplen con las tres funciones sustantivas de una universidad: la docencia, la investigación y la difusión.

Actualmente se ofrecen los siguientes programas académicos:

- Licenciatura en Pedagogía
- Licenciatura en Sociología de la Educación
- Licenciatura en Administración Educativa
- Licenciatura en Psicología Educativa
- Licenciatura en Educación Indígena
- Licenciatura en Educación de Adultos
- Licenciatura en Enseñanza del Francés en convenio con la Universidad de Borgoña en la modalidad a distancia.
- Posgrado
- Especialidad en Computación
- Especialidad en Estudios de Género en Educación
- Maestría en Desarrollo Educativo
- Doctorado en Ciencias de la Educación

Para desarrollar las tareas de docencia, investigación, difusión y extensión, así como acciones de vinculación académica, en la Unidad Ajusco de la UPN se ha creado una importante base de recursos humanos, integrada por 355 académicos de tiempo completo, que representa al 86 por ciento del total de la planta y que ha avanzado de manera progresiva en su incorporación al Sistema Nacional de Investigadores y en el cumplimiento del perfil deseable establecido en el Programa de Mejoramiento del Profesorado (PROMEP).

La Universidad Pedagógica Nacional atiende un total de 5,195 alumnos en el nivel licenciatura, y 228 en el nivel de posgrado⁹⁰.

En un diagnóstico académico realizado al inicio de la actual gestión⁹¹ se plantean como desafíos varios asuntos, entre ellos:

- Mejorar el fomento y la divulgación del trabajo de investigación de la UPN y coadyuvar a la construcción de redes de conocimiento y encuentros entre especialistas en el campo.
- Reordenar la oferta educativa, los servicios y la investigación universitarios, con el propósito de mejorar su calidad.

⁹⁰ Dato expedido por Secretaría Académica de la Universidad Pedagógica Nacional. Unidad Ajusco. Datos actualizados al 30 de junio de 2007.

⁹¹ Elizondo, Huerta, A., Universidad Pedagógica Nacional, documento interno de trabajo, México, 2007.

Cabe señalar en este punto que una de las principales tendencias de la UPN está encaminada al fortalecimiento de programas de educación apoyados por las TIC en las modalidades educativas y a distancia.

- Vincular a la UPN con la política educativa nacional e internacional⁹², con particular énfasis en el desarrollo profesional de maestros en servicio y profesionales de la educación. Se destaca en este caso que la UPN en convenio con la Subsecretaría de Educación Media Superior está desarrollado e impartiendo programas de especialidades en línea para atender a los profesores del nivel bachillerato que están interesados en realizar estudios de posgrado.

Hasta hace pocos años, existía una frontera más o menos definida entre las universidades de docencia presencial y las universidades a distancia⁹³, ambas se complementaban y no competían ni en la oferta de titulaciones ni en la captación de potenciales estudiantes. Sin embargo, el espectacular desarrollo de las TIC está provocando mutaciones radicales en las formas de producir, difundir y acceder al conocimiento y la información.

El impacto más relevante de las TIC sobre la educación superior es la posibilidad de crear entornos o escenarios virtuales a través de los cuales se implementen actividades de enseñanza aprendizaje y se amplíe la oferta de posgrados, maestrías, cursos de capacitación, doctorados, cursos de extensión y formación continua.

La introducción de la computadora en las aulas, así como de las nuevas tecnologías para el desarrollo de las funciones y actividades docentes de la UPN, es un proyecto que impulsó la ex-rectora Marcela Santillán (2001-2006).

La UPN-Ajusco cuenta en la actualidad con 17 aulas con computadora y pizarra electrónica, 2 salones de cómputo con 30 computadoras cada uno, y 2 salones para videoconferencias equipados con tecnología de punta. Cuenta con 2 laboratorios: uno para la enseñanza del inglés y otro para el francés. La biblioteca cuenta con 4 salas multiusos que incluyen computadora. Se supone que a mediano plazo todas las aulas de la universidad contarán con

⁹² Battro, A. y P. Denham. "La educación digital" [documento disponible en <http://www.byd.com.ar>] (consultado el 12 de Octubre del 2008.)

⁹³ *Gaceta UPN número 31. Abril, 2008. p. 5.*

computadora y pizarra. (Hay que decir que las 17 aulas fueron entregadas para el semestre enero-junio de 2007).⁹⁴

La UPN, unidad Ajusco ofrece a través del área cuatro, “Tecnología de la Información y Modelos Educativos”; una educación basada en la ciencia y la tecnología, que colabora en distintos programas electrónicos como son: La prensa escrita como fuente de Investigación Educativa⁹⁵, un proyecto destinado a investigar los problemas actuales del campo educativo mexicano, a fin de ofrecer un espacio donde los estudiantes puedan reafirmar, ampliar y profundizar sus conocimientos sobre el cuerpo educativo mexicano.

La revista de educación básica “entre maestr@s”⁹⁶, es una publicación trimestral dirigida fundamentalmente a maestros y maestras de educación básica. Uno de sus propósitos fundamentales es reivindicar el trabajo que realizan los docentes de educación básica expresada a través de sus escritos, desde su mirada como protagonistas.

El Programa Intel(R) Aprender⁹⁷ esta diseñado como un currículo extraescolar; orientado hacia comunidades donde existe un acceso limitado a las tecnologías en hogares y escuelas. En todo tipo de comunidades, el Programa Intel(R) Aprender maximiza el impacto de la tecnología disponible, a través de su modelo de aprendizaje: alfabetización tecnológica, pensamiento crítico y colaboración.

Mi ayudante. Auxiliar didáctico de matemáticas⁹⁸ para el maestro de primaria, ha sido diseñado para apoyarlo en la planeación y preparación de sus clases de matemáticas de educación primaria, en colaboración con la Sociedad Matemática Mexicana.

La Red⁹⁹ es un espacio de discusión académica, que aprovecha las ventajas del desarrollo tecnológico e informático, para fomentar el intercambio de proyectos de formación y diseño curricular, resultados de investigación y propuestas psicopedagógicas que buscan incidir en los procesos de enseñanza-aprendizaje de lo social.

⁹⁴ RANGEL, Juan Carlos. *La computadora en el aula: Condiciones en la UPN.* [documento disponible en: <http://educacionmediadaxcomputadora.blogspot.com>] (documento consultado el 10 de Octubre del 2008.)

⁹⁵ <http://anuario.upn.mx/site/> (consultado el 12 de Noviembre del 2008.)

⁹⁶ <http://tecnologiaycultura.ajusco.upn.mx/> (consultado el 12 de Noviembre del 2008.)

⁹⁷ <http://aprender.intel.upn.mx/> (consultado el 12 de Noviembre del 2008.)

⁹⁸ <http://miayudante.upn.mx/> (consultado el 12 de Noviembre del 2008.)

⁹⁹ <http://redsocia.upn.mx/Directorio.htm> (consultado el 12 de Noviembre del 2008.)

La Red EPJA¹⁰⁰ es un Espacio de convergencia entre Personas interesadas en el campo de la educación de las personas Jóvenes y Adultas, que articulan sus esfuerzos para construir e impulsar proyectos, programas y acciones de docencia e investigación educativa.

‘Mochilas pa’ los Cuadernos’¹⁰¹ se maneja y trabaja desde una plataforma virtual en Internet, reclutando en sus filas trabajos de reporteros de diferentes lugares de América Latina, España y Portugal para crear informativos relevantes sobre noticias y artículos del fenómeno educativo.

La Red de Educación Intercultural¹⁰² es el espacio en donde convergen los educadores e investigadores a través del desarrollo de proyectos, acciones y estrategias con relación a las perspectivas y desafíos de la educación intercultural.

La tendencia actual de la investigación en los temas de la educación y el uso de la TIC está centrada en el papel del alumno y su proceso de autoaprendizaje como el elemento alrededor del cual gira el modelo pedagógico de varias instituciones, por lo que no podemos perder de vista al sujeto del proceso educativo: el alumno.

Esta perspectiva ha implicado repensar el papel y la formación de los alumnos como sujeto central, indispensable, en el cual radican en gran medida las posibilidades de éxito o fracaso de la puesta en marcha y operación de proyectos educativos con uso de tecnología.

¹⁰⁰ <http://redepja.ajusco.upn.mx/> (consultado el 12 de Noviembre del 2008.)

¹⁰¹ www.mochilas.zzn.com (consultado el 12 de Noviembre del 2008.)

¹⁰² <http://redderedes.upn.mx/> (consultado el 12 de Noviembre del 2008.)

Capítulo III: La Sociedad Digital

3.1 Las comunidades virtuales

A partir del contexto cultural, social y económico donde se desenvuelve la sociedad de la información, con el apoyo de las TIC convergen diversos medios alternativos en donde se desenvuelven los individuos. Una segunda realidad, una virtual mediada por la computadora entorno a la figura de un avatar.

La realidad virtual es un sistema informático usado para crear un mundo artificial donde el usuario tiene la impresión de estar en dicho mundo, siendo capaz de navegar a través del mismo y de manipular los objetos que hay en él pero es un mundo generado por la computadora, estando de hecho en él¹⁰³. Su utilización, en varias áreas militares o científicas, es para recrear un estado de la realidad donde un usuario pueda interactuar y recrear una situación de la realidad, ya sea como entrenamiento o prácticas; en otra área es utilizado como un medio de interacción entre individuos pero con una finalidad lúdica.

La utilidad de la realidad virtual, desde el punto de vista educativo puede ser conductista o constructivista. La realidad virtual, en una postura conductista, recrea un espacio que encamine las respuesta de los usuarios hacia un fin determinado, muy al contrario de la constructivista, pues los usuarios sumergidos en un espacio determinado tienen la libertad de movimiento e interacción con diversos elementos que no le condicionan pero que sí influyen a la toma de decisión al respecto de un fin no determinado sino generado por el usuario¹⁰⁴.

El usuario tiene un papel importante con la realidad virtual, pues como es visto puede condicionar o no las decisiones que él tome, ya que no es un sujeto estático, pasivo receptivo de un programa, sino todo lo contrario, se desenvuelve en diferentes entornos: uno en la naturaleza, otro en la ciudad y finalmente el telemático.

El diseño de un mundo virtual es una representación hiperbólica del mundo real. Los programadores toman referente de la naturaleza y recrean espacios civilizados para recrear uno utópico, donde la naturaleza y la ciudad son espacios: materiales, presenciales, extensos, con movilidad física, asentados en tierra, pentasensoriales (afecta los cinco sentidos del hombre),

¹⁰³ Cfr. ECHEVERRIA, *un mundo virtual*, pp. 37-38.

¹⁰⁴ Cfr. *Ídem*, pp. 64-65.

analógicos (refiere a las magnitudes o valores que varían con el tiempo en forma continua), proximales (cercano al cuerpo) y recintuales (determinados a un espacio físico). Además, el usuario no es una tabula rasa, sino que está conformado por principios y valores que le son dados por los dos entornos y que se intercambian en el tercero con otros usuarios de diferentes lugares.

El tercer entorno es: informacional (funciona mediante representaciones electrónicas en bits), representacional (sujetos-objetos no son cuerpos sino representaciones tecnológicamente construidas), comprimido (objetos ocupan una extensión mínima), asentado en el aire (basado en el espacio informacional de las comunicaciones de ondas), movilidad electrónica (interviene en ellos mediante flujos electrónicos), multisensorial (multimedia), digital (transforma la información en código numérico descifrado por computadoras), distal (interacción por agentes en grandes distancias) y reticular (topología basada en redes y no recintos¹⁰⁵).

Los usuarios de este nuevo entorno social toman la forma de avatares, definidos como “monigotes electrónicos que pueden moverse, actuar e interrelacionarse con otras máscaras digitales en un mundo virtual tridimensional [o no tridimensional]”¹⁰⁶. Estos entornos virtuales generan una interrelación que puede ofrecer el mundo real, simulando el primer y segundo entorno, ampliando la noción de realidad para con otros avatares que se crean y recrean constantemente bajo diversas representaciones conforme a los usuarios modifiquen, pues los procesos de adaptación e interacción entre las comunidades y los sistemas tecnocientíficos evolucionan las percepciones de los usuarios mediados por la computadora situada en un contexto histórico en particular que se proyecta en el hoy y hasta en el mañana del futuro de los mundos posibles.

3.2 Una Sociedad En-red-ada

Se ha visto que hay otros modos de representación en la sociedad de la información, estableciendo comunidades virtuales mediadas por la computadora creando una nueva revolución digital concentrada en la red

¹⁰⁵ Cfr. *Ídem*, pp. 77-78.

¹⁰⁶ *Ídem*, pp. 93-94.

(entendida como la rápida producción y masificación de aparatos de cómputo e interrelacionadas para la creación, modificación o intercambio de información).

Nace una nueva economía del conocimiento interconectada en organizaciones o comunidades con fines, objetivos y contenidos determinados pero mediadas por la computadora, denominada la Era de la Inteligencia Interconectada, no se trata de una interconexión de tecnologías, sino de la interconexión de los seres humanos a través de la tecnología¹⁰⁷. No es una era de máquinas inteligentes, sino de seres humanos que, a través de las redes, pueden combinar su inteligencia, su conocimiento y su creatividad para avanzar en la creación de riqueza y de desarrollo social: “Gracias a las redes, el viaje cibernético de los bites a través del nuevo espacio virtual, nos vemos sumergidos en una especie de diálogo universal y multiforme, sin aparentes fronteras ni más limitaciones que las que nosotros mismos nos imponemos.”¹⁰⁸

De allí que algunos que no tengan la oportunidad de utilizar este medio se encuentren en una barrera diferencial que pueda marcar graves distancias entre los que pueden y no acceder a la red. Otro obstáculo que se puede encontrar es ver a la internet como la nueva Babilonia o mejor dicho, entre los millones de usuarios interconectados en la red pueden existir graves diferencias y alternancias de representación conceptual del mundo real y virtual, todo ello enfrentado en las discrepancias generacionales entre los que han nacido en esta revolución y a quienes han visto impuesto este modelo.

La utilización masiva de la tecnología digital en los sistemas de información, educación, salud y entretenimiento contribuye a acelerar los procesos de globalización y mundialización en los que nuestras sociedades se ven compelidos. Todo esto con base en la digitalización. Frente al método analógico (utilización de señales físicas que reproducen o simulan el mensaje originalmente transmitido), la digitalización sugiere una mayor sencillez y precisión, permitiendo más rapidez en la transmisión y consume menos espacio y reduce costos, bajo la infopista o infocarreteras¹⁰⁹.

¹⁰⁷ Cfr. CEBRIÁN, *La red*, p. 27

¹⁰⁸ *Idem*, pp. 28-29.

¹⁰⁹ Cfr. *Idem*, pp. 58-59.

La sociedad de la información se encuentra en constante expansión, pues cada día se generan y crean páginas web, blog, revistas, periódicos, wikis... en la internet¹¹⁰. La red es utilizada como referente de obtención, modificación y creación de información sobre cualquier aspecto pero el empleo de la imagen es el recurso más utilizado, desde las fijas hasta las móviles, con o sin sonido. La digitalización emplea este medio para transmitir la información presente en las páginas en internet, es la presentación y los recursos que pueden explotarse a partir de incorporación de multimedia para el enriquecimiento de la información y tener una complementación que impacte no sólo lo visual, sino que involucre todos los sentidos del hombre.

No es función de este trabajo una reflexión acerca de los conceptos, colores, formas y perspectivas empleadas en las imágenes, sino la función que cumple hoy en día en la internet.

Pero hay diversos autores que se inclinan a favor o en contra de los medios hoy empleados a través de la computadora.

El autor que se torna en contra de la red es Dominique Wolton que sostiene:

- Se crea una ilusión comunicativa entre todos los individuos entorno a la figura de la aldea global. Es una ilusión porque, por un lado, la proximidad y la realidad entre individuos puede ser interpretada por todos los usuarios, creando una reconceptualización subjetiva de la misma realidad¹¹¹ y , por otra parte, el principio de la libertad y tolerancia acaba cuando se pretende sobre ponerse un usuario frente a los demás, ya que en cada una de las páginas existentes de la internet no hay parámetros para sí o no informar¹¹².

- Otro factor es el acceso a internet, pues los países más desarrollados tienen más opciones para tener más tecnologías que lo países menos desarrollados, dando paso a la barrera del analfabetismo digital¹¹³.

- La información debe ser democrática y multicultural, sin perder el contexto en donde se desarrolla, sin manipularla es un reto en la internet, por tanto no existen criterios claros de puesta en línea de información, pues se

¹¹⁰ Cfr. SIRI, *¿Cuánta información hay en el mundo?* en <http://www.revistaalambre.com/Articulos/ArticuloMuestra.asp?Id=14> (Consultado el 8 de Mayo del 2009.)

¹¹¹ Cfr. WOLTON, *Sobrevivir a internet*, pp. 21-22.

¹¹² Cfr. *Idem*, p. 23

¹¹³ *Idem*, p. 37

tenderá a dispersar y crear realidades alternas fundadas en supuestos falsos¹¹⁴. “En Internet no existe casi control profesional de la información. Cada uno puede decir lo que quiere sin asumir responsabilidades, sin riesgos de sanción”¹¹⁵.

- La internet es un sistema de información automatizado e interactivo, obtiene su fuerza del hecho de ser un medio de comunicación: se trata de mensajes que captan la mayoría de los sentidos, enviados por cualquiera, captados por cualquiera y organizados por nadie¹¹⁶.

- Pero el llegar a formular criterios implica ir más allá de la internet como un medio de comunicación de mensajes e información, conlleva a superar los intereses particulares para abordar grandes cuestiones políticas, económicas, religiosas, educativas, de la cultura, para trascender la barrera de ser un medio de comunicación¹¹⁷.

A razón de lo que sostiene Wolton es el usuario quien tiene la última palabra en la red de redes, pues la tecnología puede abrir brecha entre ellos mismos, sin embargo es en la formación de cada uno la que puede marcar diferencia entre ellos, la generación de información puede ser realizada por cualquier usuario con acceso a la red pero su calidad dependerá de la posición de cada receptor que lea la información y tome una postura a favor o en contra.

Otros autores¹¹⁸ que se inclinan a favor de la internet como un medio revolucionario total, al contrario de Wolton, sostienen:

- Las nuevas tecnologías prolongan nuestra capacidad de relaciones, universaliza nuestros contactos e incrementa extraordinariamente el acceso que podamos tener a una variedad de información antes impensable¹¹⁹.

- Crean una mayor democratización de la información y abren posibilidades de una más intensa participación al nivel local, regional, nacional

¹¹⁴ Cfr. *Ídem*, p. 50

¹¹⁵ *Ídem*, p. 51

¹¹⁶ Cfr. *Ídem*, p. 57

¹¹⁷ Cfr. *Ídem*, p. 67

¹¹⁸ Cfr. FLORES, *Internet y la revolución cibernética*, p. 33.; ECHEVERRÍA, *un mundo virtual*, p. 55; MARÍ, *Globalización, nuevas tecnologías y comunicación*, p. 45; CASTELLS, *La era de la información*, p. 67

¹¹⁹ Cfr. FLORES, *Internet y la revolución cibernética*, p. 95

e internacional, y de una más decidida participación en los grupos de interés de nuestra vocación y profesional¹²⁰.

- La internet como un medio transformador e integrador de valores y conocimientos universales y unificadores sociales.

- Se pueden crear millones de bancos de datos que pueden contribuir a la formación conocimientos de los individuos.

De ambas posturas las dos tienen un punto en común: *la internet es un medio que debe ser regulado por profesionales, estableciendo criterios de publicación y trabajo para dejar de ser un medio sin jerarquías ni controles. El trabajar en conjunto de todos los usuarios y profesionales debe ser la oportunidad de no disfrazar los valores de igualdad de acceso y conocimiento para encaminarlos hacia un fin, ideales y objetivos en común del progreso, desarrollo y hermandad para una nueva sociedad que se va transformando constantemente.*

3.3 La comunicación *on line*

La internet es un medio de comunicación que ha trascendido paradigmas e interrelaciones que van más allá de lugar y tiempo entre emisores y receptores. La información que ofrece da oportunidad a los usuarios de obtenerla de numerosas fuentes especializadas o no.

Los medios tradicionales de comunicación, como la televisión, radio y prensa escrita, están determinadas por parámetros de difusión que responde a un determinado sector de la sociedad, además de estar limitados en la interrelación con el usuario, ya que bajo estos parámetros el receptor no puede establecer una relación directa con los autores de un programa o artículo además de no ofrecer más opciones de divulgación de información que las suyas propias, por ejemplo, la prensa escrita está en papel basada en códigos escritos y visuales determinados por los acabados de la imprenta, el papel y la tinta¹²¹.

Esta nueva comunicación *on line* no difiere del modelo de comunicación tradicional, debido a que consta de dos partes: emisor y receptor, la transmisión se lleva a cabo por un medio y canal concreto: un

¹²⁰ *Ídem*, p. 104

¹²¹ Cfr. BARRERA, Carlos, *Historia del periodismo Universal*, p. 393

hardware (computadora con conexión) y un software (navegador). Pero los tiempos de retroalimentación entre los usuarios difieren por la mediación del hardware y software, pueden estar a grandes distancias geográficas e intercambiar información por chats o foros. Además los mensajes se hayan acompañados de otros formatos (texto, imagen, video y sonido) que enriquecen el significado original¹²².

La comunicación digital ofrece un nuevo lenguaje: multimedia, donde la prensa escrita digital emplea el hipertexto, imágenes digitales de alta resolución, ligas a otras fuentes de información, video, audio, juegos, foros, buscadores... la única condición: debe ser *on line*. Las características son¹²³:

- Los receptores eligen la información que más les convengan de cualquier fuente, oficial o no, además se establecen vínculos directos por ser actual, dinámica y continua. Además pueden ser agentes activos que proporcionen nueva información para con otros receptores.

- El emisor *on line* procede de un medio analógico (periódico, prensa escrita, agencia, televisión, radio), además debe estar dotado de nociones de informática: procesadores de texto, imágenes fijas y de movimiento. Como las fuentes de información están en constante actualización es necesario que haya una ética en la elección y redacción del mismo, además de establecer más relación con los receptores por medio del correo electrónico, foros y chats.

- Los contenidos *on line* pueden aportar nuevos temas y perspectivas que los medios tradicionales no dan. Estos contenidos *on line* exponen por hipertexto y complementan con video y sonido, estableciendo mayor complementariedad entre la información y los receptores. Su cantidad puede ser ilimitada, siendo necesaria la intervención, en el caso de la prensa escrita, de profesionales que depuren las fuentes y redacten conforme a las necesidades de los lectores.

- El canal es la internet que, por la redes de comunicación (satélites, módems...), llega la información a los usuarios por medio de un equipo de computación adecuado, igualmente proporciona la posibilidad de intercambiarla para con otros usuarios por la misma red.

¹²² Cfr. Ídem pp. 394-397.

¹²³ MENÉNDEZ Marcín Ana Ma., *Prensa y nueva tecnología*, pp. 68-69.

- El medio es la transmisión de datos por medio de fibra óptica o wi-fi, su almacenamiento puede ser flexible, para crear base de datos comparables a las grandes bibliotecas modernas.

La prensa escrita digital emplea diversos recursos que enriquecen la experiencia de los lectores. Proporcionan información actual e instantánea de forma continuada e intemporal, es enriquecida por la multimedia, el hipertexto permite que texto no sea lineal, se crea interactividad que fomenta la comunicación bidireccional y crea comunidades virtuales, puede ser de alcance global para distribirse de forma directa y universal, finalmente ofrece la posibilidad de almacenamiento, creación y buscadores de información para crear base de datos¹²⁴.

3.4 Una Sociedad Re-Vista

Hoy en día existen innumerables páginas en internet. Cualquier persona con el hardware y software, gratuita o de paga, puede crear páginas con multimedia vistosos y fáciles de hacer, además de obtener información de otras páginas sin la necesidad de verificar la veracidad del mismo.

También son pocos los sitios especializados que difunden y organizan la información bajo diversas páginas web especializadas, de aquí en la internet hay opciones para tener información, con ello surgen cuestiones sobre los criterios de selección y publicación en internet. Siendo otro obstáculo más a la hora de recopilar información fiable.

La propuesta de una revista digital invade diversos factores que sería importante delimitar en el momento de porqué optar por una revista, que esta sea un medio digital, al igual los criterios que lo regirán¹²⁵.

Al remontarnos sobre la revista sería hablar sobre toda la historia del periodismo, sin embargo por no ser motivo de la investigación de este proyecto, se retomarán los aspectos más esenciales de lo que es la revista (Para conocer más sobre la aparición de la historia de la revista confronte con la

¹²⁴ Cfr. BARRERA, Carlos, *Historia del periodismo Universal*, p. 403

¹²⁵ Cfr. ALMADA, *El papel de la UNAM*, 10-20 pp.; CETTO, *Publicación electrónica en ciencia*, en <http://www.uv.es/~barrueco/badajoz.pdf>; BARRUECO-GARCÍA, *Panorama actual y posibilidades futuras*, p. 127

página web que tiene esta cita ¹²⁶), a diferencia del periódico que se dedica a publicar diariamente noticias no presentan mayor profundidad ni estudio a los temas que aparecen, he allí que la revista nace como una alternativa de presentar temas, no de manera noticiosa como el periódico, sino escrito y redactado por especialistas para espectadores selectos.

Al ser una revista no deja de lado los parámetros que deba seguir otra revista convencional publicada en papel, pues entre los diversos géneros que se emplean a la hora de redactar una revista u otro medio de publicación masiva no se crean nuevos géneros periodísticos. Las publicaciones electrónicas, expresión de un fenómeno de continuidad y cambio del siglo XXI, retoman elementos propios de las publicaciones impresas como presentación, estructura y organización de la información. Durante siglos los lectores se habituaron a ellas.

Ahora, con la utilización de las nuevas tecnologías para el almacenamiento y tratamiento de la información, ellos disponen de un producto cualitativamente superior que cumple con sus funciones de manera más amplia y efectiva.

En la sociedad de la información, muy de la mano con el *boom* tecnológico, que trajo consigo muchos cambios de paradigmas en todos los aspectos del hombre, como ya antes mencionado en los puntos anteriores, no quedan exentos los medios de publicación masiva, pues a partir de los años de 1990, con la introducción de la internet en los medios sociales, aparecen diversas alternativas de publicación en *HyperText Markup Language* (HTML) por la *Word Wide Web* (WWW). Pero al hablar de una publicación utilizando estos medios digitales cambia la materia en que es hecho, pues su planeamiento, edición y procesamiento se realizan mediante programas y computadoras. Para ellos, estas publicaciones se editan exclusivamente en forma de páginas web.

Existen muchas definiciones al respecto de una revista digital, electrónica o virtual, pero al referir al adjetivo de la revista hay autores que difieren al respecto de ser un modelo único definible: virtual como una alteridad

¹²⁶ Cfr. LÓPEZ-CORDERO, *Un intento por definir las características generales*, en <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/libros/index.html> (consultado el 8 de mayo del 2009.)

de la realidad reunida bajo una revista, en donde los usuarios son intermediarios de una relación entre los ellos mismos que, en foros de discusiones adoptan la figura de avatares para preguntar, comentar, criticar o enriquecer temas diversos; electrónica en donde los medios que hacen capaces de realizar una revista por la computadora (hardware y software) son intermediarios para decodificar y crear datos proyectados por internet para todo el mundo¹²⁷.

Lo digital entendido como los procesos internos realizados por la computadora y mediado por el hombre, puede haber el hardware y software más especializado, pero si no hay un usuario que pueda interpretar y codificar los componentes de una computadora y proyectarlos hacia un fin comunicativo en común, no tendría sentido ni uno y ni el otro, puede la electrónica, como medio, digitalizar la información pero no al revés¹²⁸.

De esto se retoma que la revista es digital, entendido como el proceso que realiza el hombre, con la intervención de la computadora, para la creación de una revista en internet, entendiendo de sí todo el proceso que se tiene que realizar para ponerla en la web.

Las revistas digitales ofrecen diversas ventajas respecto a las convencionales. Podemos clasificarlas desde diferentes niveles¹²⁹:

- En lo tocante a la edición: información multimedia. Los investigadores pueden controlar los procesos editoriales; no existen las limitaciones de espacio propias del medio impreso (permite dar salida más rápidamente y a un mayor volumen de trabajo investigador); el material puede ser modificado o ampliado, y además existe la posibilidad (impensable en formato papel) de incluir elementos tales como imágenes en movimiento, sonido, programas ejecutables para realizar cálculos descritos en el artículo, etc.
- En cuanto a la difusión: economía. Se solventan los problemas de las bajas tiradas (disminución de los gastos de producción y suscripción, con lo que se puede disponer de los recursos económicos para otros

¹²⁷ Cfr. DE PABLOS, *La red es nuestra*, pp. 113-132.

¹²⁸ Cfr. LAFUENTE, *La publicación electrónica*, pp. 164-196.

¹²⁹ Cfr. ABADAL, *La publicación electrónica* en <http://docdigital.upf.es>; AGUIRRE, *Las revistas digitales*, pp.159-169.; BARRUECO-GARCÍA, *Panorama actual y posibilidades futuras*, p.19

fines), de las barreras de difusión deficiente, y de los números atrasados y las devoluciones (acceso fácil e inmediato); gracias a las herramientas de navegación hipermedia y a una cada vez mayor interconectividad entre ediciones, son los lectores los que acceden a la información, limitándose los editores a publicar (autonomía de los investigadores al buscar y acceder a las informaciones al margen de sus editores); finalmente, la red incorpora sus propios mecanismos de publicidad.

- Como medio de comunicación: interactividad, actualización y digital. Se posibilita el contacto directo e inmediato con los lectores (interacción, comunicación bidireccional autor-lector), y facilitan y promueven la localización y el contacto entre especialistas en campos afines. Los contenidos de la publicación pueden actualizarse de forma periódica con suma facilidad y éstos pueden ser reproducidos, transmitidos y almacenados de forma simple y rápida.

Evidentemente, las revistas digitales no están exentas de inconvenientes. Entre otros destacamos los siguientes:

- Tienen problemas de protección de la propiedad intelectual ante el peligro de plagio.
- Otro temor es la conservación del material editado y la consiguiente necesidad de dispositivos de almacenamiento y clasificación para su perdurabilidad; los problemas de accesibilidad futura a las revistas digitales pueden ser: cancelación de la suscripción por la biblioteca, discontinuidad del título por la editorial (sin suficiente respuesta en el mercado, por ejemplo), cierre de la editorial, evolución hacia nuevas plataformas tecnológicas.
- No disponen aún del mismo prestigio que supone el hecho de publicar en soporte convencional.
- No todos los posibles lectores están familiarizados con nuevos entornos y soportes tecnológicos, por lo que prefieren revistas en formatos clásicos.

Además existen otros criterios a considerar a la hora de diseñar una revista digital¹³⁰:

a) Características básicas:

1. Mención del cuerpo Editorial

¹³⁰ Cfr. http://www.mati.unam.mx/index.php?option=com_content&task=view&id=394&Itemid=1

Se deberá mencionar la existencia de un consejo editorial, de redacción o responsable científico. En las revistas deberá constar en la página de inicio directamente o bien con un enlace que permita desde ella acceder a los datos con un simple clic.

2. Contenido Científico

Para calificar positivamente, al menos el 40% de los documentos publicados en los fascículos a evaluar estará constituido por:

- Artículos originales.
- Artículos técnicos.
- Comunicaciones en congresos.
- Cartas al director o artículos breves.
- Artículos de revisión, estados del arte, etc.
- En todos los casos debe privar el interés científico o técnico.

3. Generación continua de contenidos

Debe demostrar la generación de nuevos contenidos en un año.

4. Identificación de los autores

Los trabajos deben estar firmados por los autores con nombre y apellidos o declaración de autor institucional.

5. Entidad editora

Deberá hacerse constar en lugar visible la entidad o institución editora de la revista. Deberá ser de toda solvencia, aparecerá en la página de inicio directamente o bien con un enlace que permita desde ella acceder con un simple clic. Deberá hacerse constar la dirección de correo electrónico.

6. Mención del director

En la revista deberá constarse el nombre del director de la publicación, responsable editorial o equivalente.

7. Mención de URL de la revista

Deberá constar en la página principal de la revista.

8. Mención de la dirección de la revista

Deberá aportarse un lugar visible la dirección postal o de correo electrónico de la administración de la revista a efectos de solicitud de suscripciones, canjes, envío de trabajos, etcétera.

b) Características de presentación de la revista:

9. Navegación y funcionalidad

Debe contar con navegación estructural que permita con un máximo de tres clics acceder a los sumarios y artículos.

10. Mención de periodicidad

O en su caso, declaración de periodicidad continuada.

11. Acceso a los contenidos

Debe facilitar la presencia del sumario o de una estructura de acceso a los contenidos.

12. Acceso histórico al contenido

Por el tiempo de vida de la revista, o por un tiempo mínimo de tres años.

13. Membrete bibliográfico al inicio del artículo

Califica positivamente si el membrete bibliográfico aparece al inicio de cada artículo e identifica a la fuente.

14. Miembros del consejo editorial

Califica positivamente si aparecen los nombres de los miembros del consejo editorial de la revista.

15. Afiliación institucional de los miembros del consejo editorial

Califica positivamente si se proporcionan los nombres de las instituciones a las que están adscritos los miembros del consejo editorial. No basta que se indique únicamente el país.

16. Afiliación de los autores

Deberá hacerse constar siempre la entidad a la que está adscrito el autor.

17. Recepción y aceptación de originales

Califica positivamente sólo si se indican ambas fechas.

c) Características de gestión y política editorial

18. ISSN

Las revistas electrónicas deben contar con su propio ISSN.

19. Definición de la revista

En la revista deberá mencionarse el objetivo, cobertura temática y/o público al que va dirigida.

20. Sistema de arbitraje

En la revista deberá constar el procedimiento empleado para la selección de los artículos a publicar.

21. Evaluadores externos

Se deberá mencionar que el sistema de arbitraje recurre a evaluadores externos a la entidad o institución editora de la revista.

22. Autores externos

Al menos el 50% de los trabajos publicados deben provenir de autores externos a la entidad editora. En el caso de las revistas editadas por asociaciones se considerarán autores pertenecientes a la entidad editora los que forman parte de la directiva de la asociación o figuran en el equipo de la revista.

23. Apertura editorial

Al menos dos terceras partes del consejo editorial deberán ser ajenas a la entidad editora.

24. Servicios de información

Califica positivamente si la revista está incluida en algún servicio de indización, resúmenes, directorios o bases de datos. Este campo califica positivamente tanto si la base de datos es mencionada por la propia revista como si lo agrega el calificador.

25. Cumplimiento de la periodicidad

Califica positivamente si la revista cumple con la declaración de periodicidad que se contempla en el criterio 10.

d) Características de contenido

26. Contenido original

Califica positivamente si al menos el 40% de los artículos son trabajos de investigación, comunicación científica o creación originales.

27. Instrucciones a los autores

Califica positivamente si aparecen las instrucciones a los autores sobre el envío de originales y resúmenes al menos en algún número del año.

28. Elaboración de las referencias bibliográficas

En las instrucciones a los autores deberán indicarse las normas de elaboración de las referencias bibliográficas.

29. Exigencia de originalidad

Califica positivamente si en la presentación de la revista o en las instrucciones a los autores se menciona esta exigencia para los trabajos sometidos a publicación.

30. Resumen

Todos los artículos deberán ser acompañados de un resumen en el idioma original del trabajo.

31. Resumen en dos idiomas

Califica positivamente si se incluyen resúmenes en el idioma original del trabajo y en un segundo idioma.

32. Palabras clave

Califica positivamente si se incluyen palabras clave o equivalente en el idioma original del trabajo.

33. Palabras clave en dos idiomas

Para calificar positivamente, deberán incluirse palabras clave o equivalente en el idioma original del trabajo y en otro idioma.

34. Metaetiquetas

Califica positivamente si aparecen metaetiquetas en la página de presentación de la revista "código fuente".

35. Buscadores

Califica positivamente la presencia de algún motor de búsqueda que permita realizar búsquedas por palabras, por índices, utilizar operadores booleanos, etcétera.

36. Servicios de valor añadido

Califica positivamente si la revista ofrece alertas, enlaces hipertextuales, foros, guías de enlaces, etcétera.

En suma, Baró-Ontalba y Ruipérez, recomiendan que una revista digital debe integrar los siguientes elementos¹³¹:

a) Presentación

- Texto simple o ASCII: es el formato más sencillo, sólo representa texto; permite realizar búsquedas en el texto y ocupa poco espacio.
- Imágenes escaneadas: edición fácil y de bajo coste, el texto no puede ser modificado; la calidad de la impresión y la visualización depende del escáner utilizado; la transmisión es lenta y ocupa mucho espacio.

¹³¹ Cfr. BARÓ Y ONTALBA, *Las revistas digitales académicas* en http://www.uoc.edu/web/esp/articles/revistas_digitaes.html#_ftn6 (consultado el 9 de Mayo del 2009.)

- Texto estructurado (SGML/HTML): formato muy flexible; importante coste para crear documentos; pérdida de control de la presentación final por parte de los editores, además los documentos son manipulables.
- Descripción de páginas (PDL, PDF): admite la inclusión de tablas, fotos, etc., pero no permite búsquedas ni es manipulable.

B) Forma de distribución

- En un principio en descarga PDF, FTP y Flash.
- Posteriormente, WWW, que permite el envío de documentos multimedia e incluso cierto grado de interactividad al usuario.
- Calidad del contenido del documento: de un lado, el proceso de revisión abierto, democrático y continuo; de otro, caben también como indicadores de calidad (según la British Library) la inclusión de la fecha de recepción y aceptación del trabajo, la certificación de que el contenido del artículo es la versión definitiva (“estable”), la existencia de un archivo para la revista digital que asegure la permanencia de la información de cara a la disponibilidad futura, la existencia de estándares que faciliten la identificación unívoca, la selección y la adquisición o acceso a artículos digitales (como equivalente del ISBN para el caso de los libros, por ejemplo).

Además, también ha de tenerse en cuenta, por una parte, la seguridad en el acceso (no sólo por los derechos de autor, sino también para garantizar la integridad de la información que se nos ofrece), y, por otra, el uso que se haga del diseño y cómo redunda en una mayor (o menor) eficacia en la comunicación de contenidos (evitar el desbordamiento de información, cuando menos, a nivel de impacto visual).

De todo lo antes mencionado la internet es un sistema de información complejo y sin jerarquías es necesario que haya criterios que conlleve valores, objetivos e ideales. Con esto, al diseñar una revista electrónica se organizará una información específica para un sector específico, realizado por alumnos asesorados por profesionales.

3.5 Comunicación universitaria

Al diseñar una revista digital de alumnos para alumnos en una institución como lo es la UPN se deben dejar claro diversos supuestos que enriquezcan la

concepción de una revista como una alternativa comunicativa entre los universitarios. La comunicación universitaria es una acción social de una colectividad singular donde la comunidad misma y sus estructuras actúan como mediadoras de las intenciones comunicativas de los universitarios y como medio del proceso comunicativo global.

La estructura comunicativa universitaria obedece a estructuras formales e informales para lograr fines y resolver necesidades. La primera es definida y reconocida por la misma institución como un mecanismo de control o de información controlada. Las informales son medios alternos que aparecen para solucionar problemas que la estructura formal no puede resolver por sí misma¹³².

Algunos medios informales tienden a desaparecer pero, con el paso del tiempo, tienden a institucionalizarse.

Ambos medios de comunicación son importantes para la universidad, ya sea individual o grupalmente regidas por las circunstancias e intereses personales o de grupo, donde la fuente de comunicación se genera desde el mismo seno de la comunidad universitaria que busca medios para expresarse, pero que se encuentra determinada por un grupo determinado, ya sea trabajadores-administradores, maestros, estudiantes o mixtos, su permanencia es resultante de buscar los medios necesarios para expresar lo realizado por los grupos particulares. Sin que esto genere conflictos por los distintos grupos que coexisten en una institución como lo es la UPN¹³³.

La generación de desacuerdos y desconocimientos en los grupos internos universitarios es por la falta de consenso para las metas o fines perseguidos por la comunidad, o ya sea la no aceptación de los medios utilizados para lograr dichas metas o fines o el rechazo de las convicciones y valores que justifican a la universidad¹³⁴.

La existencia de los medios comunicativos informales en la UPN es una propuesta de conciliación entre los miembros universitarios y las autoridades que la rigen. El diseño de una revista sigue los principios de carácter consensual entre los alumnos, invitación a la participación y colaboración por

¹³² Cfr. TENORIO, Guillermo. *Sociología de la comunicación*, p. 101

¹³³ *Idem*, p. 98

¹³⁴ Cfr. *Idem*, p. 102

trabajos realizados por ellos, creando lazos de identidad y bases para el tejido solidario¹³⁵.

3.6 Plan comunicacional institucional

Debe existir una estrategia de comunicación para que todos los miembros que conforman a la UPN tengan una comunicación eficiente. Mediados por un fin común: la educación, pues los lazos creados nacen a partir de su estudio y reflexión. La dificultad primera consiste en que los lazos comunicativos no son equitativos con todos los integrantes de la institución, pues la comunicación entre los alumnos, caso para diseñar una revista electrónica, denota que no hay parámetros claros de publicación y expresión de todos aquellos que conforman a la UPN.

No existe en la UPN un diseño de una estrategias comunicativa que demarque lineamientos para todo tipo de comunicación, no hay un plan institucional de comunicación, por lo que el diseño y estrategias comunicativas pasa a ser subjetivos, cualquier persona bajo cualquier perspectiva puede lanzar mensajes a todos sin tener en cuenta a los receptores. Además la falta del mismo plan manda mensajes inequívocos hacia el exterior de la institución.

Por colocar un caso hipotético: cualquier área académica que conforma a la UPN desea realizar una publicación y establece sus objetivos como los medios para hacerlo y subirlo a la red. Dicha propuesta se realiza con toda libertad e inclusive se le dan los instrumentos para hacerlo, por medio de la UPN, pero los contenidos y los filtros quedan a consideración de los dirigentes de área sin que haya mediación oficial por parte de la UPN, dando un amplio espacio para que se lancen mensajes sin control.

La creación de una revista es una propuesta de estrategia comunicativa para con el sector estudiantil pero deben obedecer a políticas de comunicación de la institución, pero como ya se ha mencionado como tal no existe. La finalidad de este trabajo no es diseñar un plan de comunicación sino el crear puentes comunicacionales entre los alumnos como una alternativa de intercambio de información dentro de la institución.

La política de comunicación se define a partir de la cultura institucional y los objetivos globales definidos para tener esta cultura, la visión, qué somos.

¹³⁵ Cfr. *Ídem*, p. 103

Por ello, todos los alumnos implicados deben conocer la institución (misión, visión y todo lo realizado en ella. Deben: Participar en el funcionamiento a través de herramientas de comunicación y comunicar sus necesidades personales relativas a su estudio, a la participación. ¿Cómo se puede conseguir? Dándonos a conocer¹³⁶.

El diseñar un plan alterno de comunicación para el caso de la revista digital consiste en establecer un documento base donde se defina la estrategia de comunicación para el área donde se va actuar. Para ello se efectúa en tres fases a fin de definir qué, a quién, cómo y con qué comunicamos¹³⁷:

- Fase de elaboración de mensajes, contenidos y públicos. Definir qué, cómo y a quién.
 - a) Definir mensajes: definir los mensajes principales y secundarios según la estrategia, el programa y los públicos.
 - b) Trazar el mapa de públicos: identificar y definir el público objetivo
 - Fase de determinación de los medios. Definir con qué.
 - a) Instrumentos y soportes de comunicación: rediseño, redefinición y sistematización de los medios disponibles: Medios de información, programas de identidad y de imagen, medios de organización y dirección y la validación de la coherencia general.
 - b) Técnicas de comunicación: identificación de las técnicas de comunicación utilizadas.

Es por ello que se propone un plan comunicacional que de una solución *ad hoc* del diseño de una revista digital de alumnos para alumnos¹³⁸: no somos contestatarios, alternativos e independientes, aunque entendemos que nos regimos por la libertad de expresión; por lo tanto nos compete desarrollar un mayor canal, así como una mayor penetración comunicación.

3.7 Una revista digital como un medio de expresión de los alumnos

El pedagogo, utilizando las TIC, determina la necesidad de relaciona a la comunicación y a la educación como aspectos que requieren complementarse y enriquecerse mutuamente, a fin de construir una teoría pedagógica que los

¹³⁶ Cfr. SALÓ Núria. *Aprender a comunicarse en las organizaciones*, p. 48

¹³⁷ *Ídem*, p. 55

¹³⁸ Cfr. *Ídem*, p. 49 y 52

englobe como factores de un mismo procedimiento, reconociendo que cualquier situación educativa implica procesos de comunicación e interacción social.

La UPN es una institución viva en donde se interrelacionan distintos individuos con diferentes roles, cada uno tiene un fin y objetivo específico. En este entramado la comunicación es indispensable para cada uno de ellos. Se debe procurar una buena comunicación para que no pierda sentido. Si ahora la UPN es un sitio académico de generación y creación de ideas educativas deben ir encaminadas no hacia lugares cerrados y exclusivos, sino abiertos y para conocimiento de todo el mundo; hay que saber comunicar, facilitar y establecer vínculos que apoyen a la institución y desarrollen a las personas que allí se encuentran.

De aquí que la comunicación en esta institución sea un proceso dinámico e irreversible, intencional y complejo, mediante el cual intercambiamos e interpretamos mensajes significativos en un contexto determinado. Sus publicaciones por revistas, gacetas o folletos, así como la diversidad de información son provenientes de filtros que la delimitan desde una perspectiva y criterios ya establecidos¹³⁹.

Este trabajo de diseño y creación se avoca hacia la educación y comunicación a partir del diseño de una revista digital de alumnos para alumnos de la UPN.

La existencia de una institución debe brindar la libertad de expresión, lo cual no quiera decir que no exista, debido a que existen medios digitales e impresos en la UPN para difundir lo acontecido en ella, sin embargo en cada uno de estos medios se ofrecen diversos criterios de publicación que no son del todo cubiertos por aquellos que quieran expresar algo de su acontecer en la institución conforme a su formación. Los departamentos que gestionan la comunicación interna deben proveer los recursos para llevar a cabo una difusión plural que involucre a todos aquellos que conforman a la institución¹⁴⁰.

La comunicación externa es otro factor a tomar en cuenta, pues las difusiones no quedan solamente en aquellos que son partícipes directos de la institución sino que, indirectamente impactan en la sociedad que reclaman

¹³⁹ Cfr. *Ídem*, p. 11

¹⁴⁰ *Ídem*, p. 12

también la existencia de una participación democrática e innovadora en pos de transformarle y ser mejor.

Tanto una comunicación interna y externa de la UPN deben ser suficiente para la difusión de información pero, como ya antes se ha mencionado, una difusión de información que contenga la participación de los alumnos no existe, pues las publicaciones digitales e impresas tienen la participación de aquellos que conforman el cuerpo académico que exige de criterios de publicación rigurosos y de investigación. Páginas digitales como 'el anuario', 'entre maestros', 'el programa Intel(R) Aprender', 'mi ayudante. auxiliar didáctico de matemáticas', 'la Red', 'la Red EPJA' entre otras más, son medios de difusión que tienen un objetivo claro, pero no hay uno que abra la oportunidad de difundir información realizada por alumnos y dirigida hacia alumnos.

La UPN es una institución que no se desliga de su contexto, sino todo lo contrario se encuentra comprometida en la formación de profesionales de educación que respondan a la apremiante necesidad de mejorar la educación en México. Se debe contribuir al bien común por medio de una comunicación que difunda información de alumnos para alumnos de la UPN con el afán de enriquecer, por una parte, a los mismos alumnos y, por otra, a externos que se involucren también al estudio y reflexión de la educación en México.

Existe una transformación en la comunicación que pide una adecuación para tener una mayor incorporación de todos los involucrados en la UPN, ello exige: comunicación multidireccional, mayor participación, incorporar elementos de innovación y creatividad, implantación de nuevas tecnologías y gestión del conocimiento. La revista digital incorporará estos elementos a partir de alumnos para alumnos gestionen y organicen la revista digital para dar voz a aquellos que quieran participar en ella, con la finalidad de aportar información que pueda ser enriquecida por los demás alumnos desde una participación abierta y plural, siempre en pos de informar lo más objetivamente posible.

La sociedad de la información avanza velozmente en la generación de ideas y conocimientos, la revista digital no se diferenciará de los criterios ya existentes para diseñar una. Ésta será un lugar de encuentro para la generación de ideas y conocimientos a partir de ser puesta en la Red, con agentes internos y externos que deseen participar y colaborar.

Los componentes del proceso de comunicación son: información, imagen e identidad¹⁴¹. A partir de una revista digital se crea un vínculo que medie en la generación de información, regulada por los alumnos, imprescindible para la generación de conocimiento. La imagen de la institución se verá enriquecida a partir del trabajo que realicen sus alumnos, pues dan muestra clara de que el trabajo realizado en las aulas no queda en ellas mismas, sino que trascienden para con otros contextos que enriquecen su experiencia a partir de una colaboración de los alumnos, suscita una representación favorable a partir de elementos reales y revierte en el ámbito de los valores sociales, psicológicos o culturales en los que se implican distintos actores de la sociedad. La identidad es un elemento que incorpora experiencias más integrales en los individuos que se ven reflejados en la institución y en lo que ellos hacen, una revista digital de alumnos para alumnos enriquecerá una identidad entre los alumnos que estudian en la UPN.

El negar la influencia que tiene la comunicación en el mundo de hoy sería un absurdo, pues la globalización ha tocado a todos, desde países subdesarrollados hasta los más modernizados. La educación toma de la tecnología los recursos necesarios para crear nuevos métodos de enseñanza.

Un profesional de la comunicación o comunicólogo puede realizar una revista digital incorporando todos los elementos necesarios para ser del todo un éxito en el mercado de la información, pero ¿por qué un pedagogo puede realizar una revista digital? De allí el reto de nosotros, como alumnos, el poner en práctica todo lo aprendido durante la formación que se ha adquirido a lo largo de la carrera y plasmar, en digital, un medio por el cual los alumnos puedan incorporar nuevas informaciones y generar nuevos conocimientos a partir del constructivismo mediatizado por la computadora pero estructurado por alumnos para alumnos. Seguirá los criterios pertinentes, como cualquier otro medio de difusión digital, diseñar una revista acorde a las necesidades de los alumnos de la institución, integrando elementos multimedia que enriquezcan la experiencia educativa y de formación de los usuarios.

¹⁴¹ *Cfr Idem*, p. 61

Capítulo IV: Propuesta comunicativa-pedagógica

4.1 Revista digital *UPNian@s*

El resultado de nuestro proyecto de tesis ha adaptado su forma bajo el nombre de revista digital *UPNian@s*, cuya finalidad consiste en una propuesta comunicativa-pedagógica para fortalecer lazos de intercambio cultural y académico de las distintas áreas que conciernen al universo educativo mexicano, destacando la importancia del conocimiento como eje del quehacer universitario entre los estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional, unidad Ajusco.



Viene del latín *Upnianus Ajuscus*, que significa: Especie que migra de diversas partes de la capital y del estado de México a la zona del Ajusco y se forma en ésta durante 4 años y un poco más y luego migran a buscar su futuro.



Las siglas de nuestra universidad: *Universidad Pedagógica Nacional*.



La herramienta más eficaz para la identificación entre seres humanos, es la huella dactilar. Hoy en día, las TIC se encuentran inmersas en diferentes aspectos de la vida cotidiana, creando así una identificación digital. Es así precisamente como se fusiona la *huella dactilar* con la *arroba*, pues el aprender es un fenómeno social, donde la adquisición del nuevo conocimiento es el resultado de la interacción de los alumnos, y para ello Internet fomenta una educación interactiva.

La revista digital *UPNian@s* es un espacio que gira en torno a nuestra universidad, por lo tanto es necesario someterlo a un período de prueba. Para ello, la participación de nuestros compañeros estudiantes es de vital importancia.

Para responder a esta evaluación, *UPNian@s* se ha fijado objetivos primordiales a ejecutar:

MISIÓN	Difusión de información de las distintas áreas de la Universidad Pedagógica Nacional, unidad Ajusco que conciernen al universo educativo mexicano, tomando como referencia la identificación entre alumnos para ser una red de interrelación e intercambio académico entre ellos mismos, teniendo un amplio sentido de responsabilidad social, tanto con nuestros lectores, como con nosotros mismos.
VISIÓN	Ser un medio alternativo de publicación digital hecho por alumnos para alumnos integrando valores educativos que respondan a la necesidad de formar profesionales competentes y conscientes de su quehacer educativo.
Principios	Educación Comunicación Análisis Pluralidad
Valores	Identidad Humanidad Libertad Tolerancia
Público Meta	<i>UPNian@s</i> u otros interesados en la educación.
Discurso	
<i>Línea Pedagógica</i>	De alumno a alumno
<i>Forma</i>	Cooperativa y Solidaria
<i>Modo</i>	Sencillo, entendible para los alumnos de todos los semestres de las distintas licenciaturas de la Universidad Pedagógica Nacional, unidad Ajusco.

4.2 En cuanto al diseño y construcción de *UPNian@s*

Para crear la revista en formato *PDF* y su versión *web*, dando como resultado una revista digital, es necesario contar con los programas adecuados para preparar nuestros documentos, gráficos, imágenes, videos, sonidos, etcétera.

Para el diseño y construcción de la revista, se han utilizado los medios e información de manera gratuita, sin la pretensión de generar costos a la universidad y a los alumnos. A continuación se mencionan los programas primordiales para la elaboración de *UPNian@s*.

4.2.1 *Indesign CS4*

Para el diseño de la revista en *PDF* se utilizó el programa *Indesign CS4* de *Adobe Systems*, sus funciones primordiales giran entorno al diseño gráfico de documentos impresos o digitales (periódicos, revistas, folletos, posters...).

La revista fue diseñada con las herramientas proporcionadas por este programa. Desde un documento nuevo las opciones de edición y organización de páginas se estructuran a medida de la hoja, espacios entre líneas de trabajo, columnas, márgenes interiores y exteriores. Se estableció el tamaño de página en A4, orientación vertical, 12 columnas, medianil de .4333 cm, con márgenes superiores, inferiores, interiores y exteriores de 1.27 cm, con sangrado de 0.317 cm.

Se estructura el modelo de las páginas con la edición de la página maestra. Con la finalidad de dar una estructura uniforme al total de páginas que conformarán a la revista y mantener una forma lineal de edición. Dando formato al nombre de la revista, mes de publicación y número de página, utilizando comando especiales de numeración, nombre, líneas, colores, formato de caracteres; la edición de las páginas siguientes seguirán los mismos patrones, pero cada uno de ellos puede, según a las exigencias y acomodo de contenidos, cambiar.

Para establecer una organización de textos, imágenes, caracteres especiales, cuadros, animaciones, videos, audio. *Indesign* trabaja por medio de capas que organizan todo los contenidos por medio de niveles, esto es: En distintas capas el acomodo de la información digitalizada en la página se organiza exclusivamente en la capa seleccionada, por ejemplo, en una primera

capa, llamada texto, se vierte todo el texto, en otra capa, llamada imagen, y se insertan las imágenes a usar y así sucesivamente en cada una de las capas, cada uno de ellas tiene un color determinado y para saber el contenido con el que se está trabajando. La utilización de este medio garantiza que el acomodo de los elementos multimedia no intervengan en otros e influyan en la edición final.

Todos los elementos utilizados se guardan en una biblioteca llamada *vínculos* con la finalidad de organizar todo lo utilizado en la edición y, si en el proceso lo requiere, se puede utilizar para editar imágenes, audio, video y animaciones sin alterar el contenido total de la edición, para integrarlos según los cambios realizados.

Una herramienta que determinará el diseño de la revista es el marco, ya que su finalidad consiste en colocar un lugar para situar los contenidos multimedia, pues dependiendo de la capa en donde se trabaja enmarcará un lugar para la edición del contenido deseado. La inserción de cada uno de los elementos se establece bajo distintas circunstancias, a saber:

-*Texto*: Con la herramienta texto se selecciona un marco en donde se desea colocar.

-*Imágenes*: con la utilización de la herramienta de marco se hace la selección del espacio en donde se desea colocar, y con el auxilio del programa *Bridge*, de *Adobe Systems*, se sitúan las mismas dentro de los marcos establecidos.

-*Video*: Siguiendo los mismos pasos anteriores con la herramienta de marco, en la opción de objeto, interactivo en opciones de película, se elige el video a reproducir, bajo dos opciones: insertando directamente el video o descargando el video desde la internet.

-*Sonido*: Bajo los mismos comandos de inserción de video, en opciones de objeto, interactivo en opciones de sonido, se coloca el audio.

-*Botones*: Para crear interactividad en la revista se utilizó esta opción, que sigue los mismos procedimientos que los anteriores elementos pero crea un vínculo interno (en la revista) o externo (en internet).

El trabajar con texto en *Indesign*, permite la opción de importar textos o generarlos desde allí. Dependiendo del diseño final de la revista se puede dar formato al carácter o al párrafo.

En primer lugar, para la modificación de los caracteres ya sea el tipo, tamaño, espacio entre letras o palabras, mayúsculas, subrayado, escala vertical y horizontal, desplazamiento vertical y sesgado. El texto se hace acomodaticio a las circunstancias necesarias de la edición final.

En segundo lugar, la edición de párrafos tiene herramientas para alinear, justificar o centrar, además permite su acomodo por sangría parcial o total de párrafos, espacios antes y después de los párrafos, capitulares, viñetas y numeraciones.

El texto puede convertirse en imagen para manipular su forma, tamaño y color.

Indesign permite la incorporación de imágenes de distintos formatos (jpg, eps, png, gif, ai) en el texto sin que ello influya en los otros elementos que conforman a la revista. Además permite que el encaje quede acorde al marco seleccionado o de forma irregular. Con la opción de 'ceñir al texto' se integra el texto alrededor de la imagen para adoptar formas irregulares.

La edición de la revista está conformada por diversas capas y marcos que se encuentran en determinados espacios en las páginas, con diversos efectos en los textos e imágenes se recrean para dar un mayor atractivo visual.

Otra opción que se tiene es la inserción de animaciones en formato *SWF*, con ello se colocan en la revista para reproducirse en sus marcos correspondientes. Además permite insertar video y audio para que, en el archivo final, puedan estar disponibles al interactuar en ellos.

El producto final es un archivo *PDF* que integra todos los elementos ya antes mencionados. Su exportación está a medida del editor, donde se colocan aspectos esenciales como la compatibilidad y accesibilidad de descarga.

De las opciones de accesibilidad e intercambio de archivos entre programas *Adobe*, *Indesign* permite exportar el archivo como un archivo *FLA*, esto es, las páginas se vuelven vectores compatibles con el programa *Flash* para recrear el contenido y establecer comandos de animación, integrando mayor interactividad en imágenes con sonido y video.

4.2.2 Flash CS4 Professional

Es el programa para la edición en formato *SWF*. La exportación de las páginas permite la integración de los elementos de animación. Al igual que el diseño del *PDF*, se establece los comandos principales en donde se trabajará, esto es: En página de 800 *pixeles* por 400 *pixeles*, en código *ActionScript 2.0*.

Muy parecido a la mesa de trabajo en *Indesign*, los elementos con los que se trabaja son realizados por capas que integran elementos de animación por imágenes fijas o animadas. Todo ello a una velocidad de 24 *frames* por segundo. En cada capa se insertan los vectores a trabajar y dependiendo de los movimientos que se quieran realizar en ellos el programa dispone de herramientas diversas para la integración y la interactividad reguladas por un conjunto de acciones que determinan sus movimientos.

La edición de textos se lleva acabo por la utilización de vectores capaces de adoptar diversas formas y colores a lo largo de la página de trabajo, dependiendo de la finalidad que se pretenda para con el objeto trabajado, se puede convertir en un objeto estático o símbolo, con esta opción lo trabajado se convierte en parte de la animación o en un elemento interactivo.

Con la edición de imágenes, ésta se convierte en vectores que son susceptibles a ser objetos estáticos o símbolos, con ello se entrelazan textos e imágenes.

Un elemento primordial en la animación es el tiempo de reproducción del video debe ser controlado por comandos de tiempos bajo el código de *actionscript 2.0*, pues al exportar el video se reproducirá linealmente sin respetar los botones interactivos; es por ello que se tiene que controlar y medir los tiempos dependiendo del espacio de los *frames* donde están insertos los multimedia y de los comandos hechos.

Flash permite la incorporación de audio y video, dependiendo del tipo de archivo de salida creado se puede realizar modificaciones en la línea de tiempo o insertar un reproductor de medios en la página de trabajo, además de editarlo.

Un elemento importante es el inspector de medios: herramienta auxiliar que ayuda en el documento *SWF*. Su finalidad es tener control de todos los elementos y de que no haya interrupción entre los mismos, además de cambiar elementos interactivos de la animación.

El producto final es una animación *SWF* que integra las páginas de la revista en el formato *PDF*, además de integrar video, música e interactivos más vistosos.

4.2.3 Dreamweaver CS4

El diseño de la revista en su versión web utilizó el programa *Dreamweaver CS4* de *Adobe Systems*, pues al igual que los productos finales de los archivos creados desde *Indesign CS4* y *Flash CS4 Professional* permiten su integración para con otros programas de la compañía *Adobe*, por lo tanto, la incorporación de *pdf* y *swf* permite una mayor interactividad. Desde la web se dará opción de descargar las versiones de la revista en *pdf* y *swf*, como dar la oportunidad de ver la revista en su versión web además de ofrecer un espacio para el intercambio por medio de foros.

El trabajo en *Dreamweaver* es bajo el uso de distintos códigos como son: *html*, *xhtml*, *xml*, *asp*, etc. Sin embargo se trabajará en formato *html* que permite una mayor velocidad de descarga y compatibilidad para con muchas computadoras y navegadores en red.

Este mismo software permite el trabajo por medio de códigos o directamente con los textos, imágenes y animaciones, por ello el trabajo reside en la organización de los elementos ya antes mencionados. El diseño de una web implica la edición de cada ventana individualmente, con un *index*, como página central, se subdividen las secciones y se edita dependiendo del contenido de cada una de ellas.

Sin embargo, lo importante en la edición web es el *hosting* y *dominio*. El primero es el servidor de la revista en donde se hospedarán y los usuarios de internet, desde su computadora puedan abrirla en sus computadoras, el dominio es el nombre de la dirección de la revista por medio de la navegación *http* en la *World Wide Web (www)* creando un sitio de identificación y navegación versátil.

4.3 En cuanto al diseño gráfico de UPNian@s

Para conseguir un entorno adecuado donde será consultada la información, tenemos como apoyo al *diseño gráfico*.

En el diseño de publicaciones digitales es necesario desarrollar y crear objetos con valores agregados como: usabilidad y accesibilidad, factores fundamentales para que una publicación tenga éxito, es decir; sea funcional para cubrir las necesidades de un lector-usuario.

Los elementos gráficos son una parte fundamental del diseño en todas sus modalidades, introduciendo en las composiciones información visual que complementa en gran medida el mensaje que se desea transmitir, y que a veces es tan importante en el diseño como los contenidos textuales del mismo.

Para complementar la información que conforma la revista *UPNian@s*, se utilizaron diferentes objetos gráficos, mejor conocidos como *diseños*. Entre los que se pueden dar ejemplos: logotipo, *banner*, iconos, *bullets*, fotografías, ilustraciones, etcétera. Cada uno de ellos posee unas características de diseño y unas capacidades de comunicación propias, jugando un papel diferente en la composición.

Logotipo: En cuanto a la tipografía empleada, se utilizaron las ya clásicas siglas UPN de color azul para brindar mayor identificación entre el usuario y la revista. La huella dactilar se convirtió en un juego estratégico con la arroba para hacer entender al usuario que los *UPNian@s* están comunicados vía Internet.

Banner: Para la realización del *banner* se utilizó el logotipo, convirtiéndolo en animación, pues la huella digital (combinación de la *huella dactilar* y la *arroba*) ejerce un movimiento ascendente y descendente. Esto tiene finalidad de llamar la atención del usuario, con el objetivo primordial de *‘acordarse del nombre de la revista’*.

Iconos: El icono que se utiliza en cada página de la revista en el formato *PDF*, es la letra “U”. Esto tiene como finalidad firmar cada página con la primera letra del nombre de la revista *UPNian@s*. Esto también refiere a un símbolo de identidad dentro de la revista.

Bullets: Los *bullets* son los comentarios que se utilizan en cada artículo para introducir al lector al tema que se va a tratar. Esto

es con fines estratégicos, pues incita al lector a comenzar y finalizar la sección.

Letra Capital: Esta es la tipografía que se utiliza para marcar el inicio de la lectura. Al igual que los *bullets*, se ocupan para que el lector se interese por la lectura y comience a leer. La letra utilizada para ello, es *Eccentric Std*. Se utilizan para llamar la atención al usuario.

Letra de

Texto: A comparación de la letra capital, la tipografía que se utiliza es *Frutiger* e *ITC Avant Garde Gothic SD* para que el usuario no sienta pesada la lectura. Pues es una letra legible que se utiliza para una mejor visualización.

Imágenes: La selección de imágenes, así como de fotografías; fueron adaptadas al contenido de la lectura o sección. Son utilizadas en formato *jpg, gif* y *bmp* como ilustración de apoyo. Todas las imágenes, de una u otra manera, pretenden afectar la sensibilidad del observador.

Colores: Todas las páginas de la revista, incluyen una barra superior con dos líneas de color:

Azul: El número de azul es #333399. Este color es utilizado en el logotipo original de la UPN. Es empleado en la revista para identificar tanto al lector como a la revista como un *UPNian@*. Además, se ocupa como una estrategia visual: no fatiga los ojos en grandes extensiones.

Amarillo: El número de amarillo es #ffcc99. Al ser un color intelectual que llama la atención, destaca en el fondo. Además, invita al usuario-lector a percibir una visión agradable y mantiene una presentación equilibrada.

Color

Tipográfico: Cuando se diseña con tipos de letra, también se diseña con color de letra. Para ello, se utilizó un equilibrio entre ambos para una buena legibilidad.

El color tipográfico es utilizado como una ilusión óptica, creadas por las propias proporciones y formas de los diseños tipográficos.

Formato: El formato que se utiliza para crear las secciones en PDF es el siguiente:

La Violencia

Desde el punto de vista de María Del Carmen García la violencia es: "la clara expresión de fuerza física o verbal (con o sin arma), contra sí mismo o contra otro, producida de forma intencionada o de manera fortuita e independiente de que provoque o no lesiones psicológicas o físicas"

En este sentido Giuseppe Amara comenta: "Lo que llamamos hoy violencia se cristaliza progresivamente en tres aspectos principales: el aspecto psicológico, explosión de fuerza que cuenta con un elemento insensato y con frecuencia mortífera; el aspecto moral, ataque a los bienes y la libertad de otros; el aspecto político, empleo de la fuerza para conquistar el poder para dirigirlo hacia fines ilícitos."

Indiscutiblemente, es el progreso del espíritu democrático el que da origen al concepto moderno de violencia y la colorea al mismo tiempo con un matiz peyorativo. A partir del momento en que cada persona está llamada a la categoría de ciudadano, es que reconoce su derecho de libertad y la felicidad, la violencia no puede ya confundirse con la fuerza, no es ya del orden de las necesidades físicas, o políticas; es ahora un fenómeno que

tiene relación con la libertad y que puede y debe ser domada y superada. La conciencia de la violencia, hecha a los hombres se forma al mismo tiempo que la convicción según la cual la política persigue fines razonables y positivos que se sitúan más allá de las necesidades del orden social y de la administración de las ciudades.

Martha Hilar y Rafael Lozano estudiosos en el tema coinciden con la concepción anterior sin embargo, agregan otros aspectos de relevancia sobre el tema de la violencia para comprender mejor este fenómeno. A continuación lo mencionamos en los siguientes apartados.

Los rostros de la Violencia

En el ámbito de salud tradicionalmente la violencia se ha definido como "hechos visibles y manifiestos de agresión física que provocan daños capaces de producir la muerte, o como formas de agresión de individuos de una comunidad que no se traducen necesariamente en un daño físico."

En este sentido se reconocen dos formas de materialización de la violencia: por un lado, la violencia que se presenta como hecho directo, tangible que afecta la vida o la integridad física



Tamaño.	El formato es "A4" * y se divide mediante una cuadrícula de su misma anchura.
Área de la imagen.	Se empleará toda la página con 12 columnas y 8 guías.
Título.	La banda que lo contiene, tiene la altura de un tercio del tamaño de la página. Dentro de la banda se encuentra la información de la publicación. *La ventaja de la banda es que puede ser adaptable en cualquier parte de la portada para ofrecer armonía al diseño.

4.4 En cuanto a la información contenida en UPNian@s

Para la realización de la revista, además de utilizar los programas adecuados (*software*) y el *diseño gráfico*, fue necesario recurrir a otros medios como lo es la *información gratuita*.

Dicha información es proporcionada por estudiantes y egresados de la Universidad Pedagógica Nacional.

Al recabar esta información, *UPNian@s* la convirtió en forma de artículo, columna, experiencia estudiantil, reporte de investigación, etcétera, cumpliendo así, en primera instancia la misión que tiene enfocado este medio de comunicación:

Difusión de información de las distintas áreas de la Universidad Pedagógica Nacional, unidad Ajusco que conciernen al universo educativo mexicano, tomando como referencia la identificación entre alumnos para ser una red de interrelación e intercambio académico entre ellos mismos, teniendo un amplio sentido de responsabilidad social, tanto con nuestros lectores, como con nosotros mismos.

4.4.1 Editorial



Esta sección está destinada a informar al usuario de la *Red* que la revista es producto de una tesis, así como el significado de *UPNian@s* y los ideales en los cuales la revista se desenvuelve. En ésta, se contempla anunciar quiénes somos como medio de comunicación y el tipo de contenido que se publicará; esta composición depende en gran medida de especificar quién es el *público-meta*. Estos factores son esenciales para la revista *UPNian@s*, pues dicha estructuración del medio pasa a ser parte fundamental dentro de la “*identidad*” de este, al mismo tiempo que contribuye en la creación de un entorno favorable para la incorporación del usuario a la revista.

Cabe mencionar que las publicaciones expuestas en *UPNian@s*, gira en torno a estudiantes y colaboradores de la Universidad Pedagógica Nacional, unidad Ajusco.

4.4.2 Columna



Con-texto educativo, es una opinión crítica de David González González sobre la sociedad del conocimiento en cuanto a un nuevo tipo de organización social que requiere rápida adaptación espacial y temporal a los cambios tecnológicos y considera que el conocimiento ha pasado de ser un fenómeno de intelectuales a convertirse en el principal producto de riqueza. Determinado por distintos contextos que marcan su influencia y poder en México, pues no encuentra una política clara de acción sobre la educación, y la labor del pedagogo es ser crítico y activo para no caer en un círculo vicioso.

Se debe dejar en claro que el objetivo de *Con-texto educativo* no trata de información objetiva: no es ético engañar al lector tratando de influir en su modo de pensar de manera solapada.

4.4.3 Violencia, Televisión y Educación



En el artículo *Violencia, televisión y educación*, Enrique Mauricio Téllez Hernández nos explica qué es la violencia en aspectos principales, así como sus posibles rostros; justificados en la biología, psicología y moral del ser humano y el impacto social que ejerce. Este tema es crucial publicarlo, pues la violencia al ser un fenómeno social, se refleja en la educación y es así como se transforma en un tema pedagógico, antes que policial.

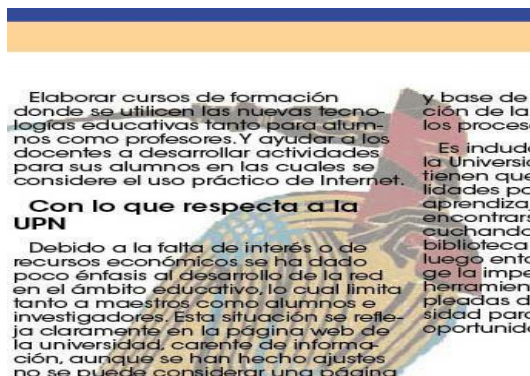
4.4.4 *Dar de leer: Una aproximación a la lectura y sus posibilidades*



La autora de *Dar de leer: Una aproximación a la lectura y sus posibilidades*, Alba Rivera Castor presenta diversas aproximaciones que tienen que ver con el proceso de lectura, así como sus métodos y procesos. Asimismo, nos explica el significado de "dar de leer", bajo la idea de la cultura de formación de lectores, justificada bajo la práctica de la lecto-escritura.

Este artículo presenta la lectura no sólo como un asunto escolar, sino también un hecho sociocultural, en el cual los individuos desarrollan diferentes capacidades, aprenden y se identifican.

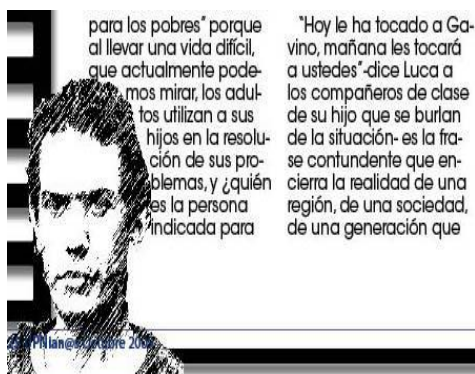
4.4.5 Banco de Datos para Epistemología y Pedagogía en la página de la UPN



El reporte de investigación *Banco de Datos para Epistemología y Pedagogía en la página de la UPN* de Mónica Figueroa Hernández plantea la indudable necesidad que tienen los alumnos de la Universidad Pedagógica Nacional para contar con más posibilidades para la adquisición de su aprendizaje. Bajo esta imperiosa necesidad, la autora nos muestra en su proyecto los beneficios que trae consigo la creación de su proyecto.

Esto resulta impactante al lector, pues presenta una nueva responsabilidad para el sistema educativo, a saber, la de enseñar el modo adecuado de actualizar la comunicación aprovechando los medios actuales como auxiliares tanto para maestros como para los alumnos.

4.4.6 “¡Porque soy tu padre!”: El autoritarismo paternal visto en el cine



La autora Ariadna Elizabeth Figueroa Ponce expone *“¡Porque soy tu padre!”: El autoritarismo paternal visto en el cine*; el cual nos presenta un análisis de la cinta *“Padre padrone”*, reflejo del autoritarismo como práctica de educación en la familia tradicional italiana. Esta reflexión puede ser trasladada al contexto mexicano.

Para que el lector sea incitado a revisar esta cinta, la autora basa el análisis en tres momentos importantes dentro de la historia para poder entender y explicar las situaciones en donde se presenta el papel del padre autoritario: el primer momento lo sitúa en la educación familiar tradicional (el hijo esclavo), el segundo en la formación fuera del hogar (hijo liberado) y el tercero a partir de la transformación intelectual de Gavino (hijo emancipado).

4.4.7 *Mi experiencia en la UPN*

Al recibir información sobre el campo Educomunicación, lenguajes y competencias, me quedó claro que, más allá de las recomendaciones que hacían énfasis para la inscripción a éste, el objetivo general abarcaba mis expectativas, abría un panorama cautivador que me envolvía e incitaba a formar parte de ese equipo de trabajo.

Durante los dos últimos semestres, el trabajo continuo en el campo me permitió interpretar los distintos medios de comunicación, valorarlos y



La autora Laura Manuela Cordero Ramírez comparte *Mi experiencia en la UPN*, donde narra su formación profesional de la licenciatura en Pedagogía en la Universidad Pedagógica Nacional.

Para compartir su historia durante los cuatro años de la carrera, la sintetiza en tres momentos: *oportunidad de ingreso, pedagoga en formación y oportunidad de egreso.*

La colaboración de este artículo, además de estar enfocada a compartir experiencias académicas entre alumnos de la UPN, pretende incitar a todos aquéllos que están interesados en estudiar en el campo de la educación.

4.4.8 *Entrevista con David Bocanegra García*

(El profesor guarda silencio y reflexiona su respuesta).

"La peor fue cuando hubo un incremento en la deuda en el periodo de gestión de cierto señor no sé quién, aproximadamente con la aparición de los centros de autorización magisterial y los centros de educación que el mismo Zedillo Ponce instó en cada uno de los Estados, hace más de cinco o seis años, a principios de su mandato sexenal".

En diversos momentos de la existencia de la UPN se ha hablado de su desaparición, incluso se ha dicho que es un estirpe blanco, ¿a qué atribuye que estos rumores se propaguen?

"Esto es producto de la lucha de fuerzas de poder en la Secretaría de Educación Pública, lo veo como el viejo normalismo y la Universidad Pedagógica; significa un punto de toma de conciencia de lo que no hicieron las Normales

Como un recuerdo a la memoria del profesor *David Bocanegra García*, fallecido el 19 de abril del 2009; UPNian@s presenta esta remembranza en forma de entrevista, realizada por Santa Cecilia Zarazúa Navarrete, extraída de la tesis *Fundadores UPN*.

4.4.9 *El Tablón*



UPNian@s publica la sección *El Tablón* bajo la idea específicamente de la promoción, que sirva para comunicar el mensaje de un patrocinador a un público específico. La utilización de este medio no tiene ningún costo, además de ser un medio impersonal, así como de largo alcance.

Este espacio fue pensado a partir de hechos reales. Actualmente, los estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional se comunican por medio de anuncios en los tabloneros que se encuentran en cada nivel de nuestra institución; esto significa que ahora el tablón virtual es un paso agigantado en la publicación de los alumnos, en cuanto a fines particulares, gracias al uso frecuente de la *Red en la UPN*.

4.4.10 Difusión Cultural



La sección *Difusión Cultural* está en combinación con la agenda cultural de la Universidad Pedagógica Nacional, unidad Ajusco. Bajo la idea de la importancia de la difusión cultural, en cuanto a darse a conocer y mostrar; *UPNian@s* aprovecha las facilidades de la *web* para publicar esta sección, además de obedecer a la necesidad de contribuir con la tarea de difusión del talento artístico universitario y la riqueza cultural *UPNiana*. Asimismo, contribuye a incrementar la presencia de la universidad en eventos culturales y ampliar la cobertura de sus actividades artísticas y culturales.

4.4.11 Lo que hacen los alumnos



Upnian@s dedica la sección *Lo que hacen los alumnos* con un solo objetivo: publicar el trabajo artístico que hacen los alumnos de la Universidad Pedagógica Nacional. Esto contribuye a la formación integral del educando, pues es preciso exponer que la educación artística, dado que es un área del conocimiento vinculada a múltiples aprendizajes, no solamente estéticos aptos para artistas talentosos o extravagantes, sino para alumnos que entregan su conocimiento en creaciones artísticas, pasando tanto por lo intelectual, como lo sensorial, lo emocional, lo afectivo, lo social, lo axiológico, etcétera, y las asignaturas o disciplinas que se imparten en la UPN relacionadas entre sí, se complementan e interactúan. Además conviene mencionar que esta sección incita a los alumnos a continuar trabajando y acercarse a la cultura.

4.4.12 Sin filtro



El espacio *Sin filtro* está dedicado a la libre expresión, pues aquí *UPNian@s* no restringe el acceso a determinados contenidos, según la serie de categorías definidas que aseguran en otros medios de comunicación una navegación segura y controlada.

Cabe mencionar que esta sección pretende difundir una actitud de respeto por los diferentes pensamientos e ideas, esto sin dejar de lado que

UPNian@s es un medio que está en defensa y promoción de la libertad para publicar.

CONCLUSIONES

Las herramientas tecnológicas permiten al pedagogo no sólo estar a la vanguardia en cuanto al desarrollo de la comunicación, sino que también contribuyen a desarrollar otros aspectos como el trabajo colaborativo y el desarrollo de proyectos de impacto global.

Esta experiencia en la implementación de una revista digital como parte de los productos del aprendizaje en el curso de *Educomunicación, lenguajes y competencias*, trata de demostrar la pertinencia de actividades de aprendizaje que acerquen la escuela a la realidad profesional de los futuros licenciados en Pedagogía.

Actualmente en el mundo globalizado impera una comunicación digital que exige un nuevo planteamiento de la educación y, en este sentido más amplio, del aprendizaje. Es indispensable, por tanto, pensar que la educación tradicional y la sociedad deben adoptar las nuevas herramientas para que el receptor de los medios de comunicación tenga una idea más amplia de la información que puede obtener a través de las Tecnologías de la Información.

Lo anterior sin dejar de pensar en las tecnologías como entidades que están presentes en los estudiantes, por lo cual se enfatiza la necesidad de conocer el funcionamiento de las herramientas tradicionales y de las nuevas. Se debe entonces pensar en la formación de los futuros pedagogos, en la coexistencia y en la coevolución de los medios, ya que cuando emergen nuevas formas de comunicación, las antiguas generalmente no mueren, sino que continúan desenvolviéndose en la sociedad y adaptándose a ella.

En la medida en que los alumnos se alfabetizan digitalmente y van conociendo las opciones que las herramientas les otorgan para desempeñar su trabajo, es como van a aprovechar mejor la tecnología; es también necesario brindar a los educandos las herramientas para su alfabetización digital que les permitan estar en posibilidad de competir dentro del ámbito educativo. Esto, sin descuidar la capacitación en el desarrollo de las habilidades actitudinales frente a la técnica y de discernimiento y elección de buenos materiales ante la vasta cantidad de información que tienen disponible.

Con base en estos parámetros, se desarrolló la idea de iniciar este proyecto de tesis para la elaboración de una revista digital para la comunidad estudiantil de la Universidad Pedagógica Nacional, unidad Ajusco.

La importancia de la puesta en marcha de la revista *UPNian@s* radica en que para su elaboración se implica el trabajo de los alumnos como redactores, editores y creadores de las ideas que se vierten en ella. Todo ello nos permite vivir el proceso de este tipo de creación como medio comunicativo-pedagógico.

Además, este tipo de trabajo es un proceso en donde están involucrados todos los que forman parte del engranaje educativo y la colaboración conjunta produce una revista digital satisfactoria.

De esta manera, el resultado de la revista digital *UPNian@s* cumple con los objetivos contenidos en el diseño de ésta, los cuales apuntan básicamente a:

1. Difusión de información de las distintas áreas de la Universidad Pedagógica Nacional, unidad Ajusco, que concierne al universo educativo mexicano, tomando como referencia la identificación entre alumnos para ser una red de interrelación e intercambio académico entre ellos mismos, con un amplio sentido de responsabilidad social, tanto para nuestros lectores, como nosotros mismos.
2. Ser un medio alternativo de publicación digital hecho por alumnos para alumnos integrando valores educativos que respondan a la necesidad de formar profesionales competentes y conscientes de su quehacer educativo.
3. Desarrollar la capacidad de capturar y reportar información utilizando equipo electrónico. Todo ello pensando fundamentalmente en que el desarrollo de herramientas tecnológicas permite al alumno poner de manera práctica los conocimientos que adquiere en el aula, además de dar una trascendencia a su trabajo, porque al colocar parte de éste en Internet, la cantidad de lectores se multiplica y sus aportaciones irán más allá del salón de clases.
4. Cuando los alumnos ven sus trabajos publicados y con una trascendencia mayor, se manifiesta en ellos una satisfacción, porque además estas publicaciones les sirven también como portafolio de sus trabajos académicos. Del mismo modo, el uso de las herramientas tecnológicas abre para el pedagogo nuevos compromisos para conjugar alfabetización tradicional y alfabetización digital. Sólo queda puntualizar

la idea de que la tecnología no es la solución única, sino que hay que conjugarla con un buen aprendizaje y un uso adecuado del medio de comunicación.

Por ello, la propuesta de *UPNian@s* va encaminada a una educación que busca el crecimiento de sujetos conscientes en una sociedad que debe caminar hacia el cambio, los cuales no sólo se fortalezcan individualmente, sino que también en colectivo buscar el crecimiento y desarrollo general.

Es un desafío construir una propuesta educativa que plantee nuevos retos para este milenio.

Esta propuesta quizás no es del todo desconocida, sin embargo la novedad está en el medio como estímulo a logro del ideal de hombre a través de una educación como comunicación y diálogo en la pedagogía en la esfera virtual que involucra las dimensiones filosófica, porque los sujetos se comunican y cambian; ontológica por ser un sujeto real y virtual, gnoseológica porque se dan nuevos espacios de poder que diseña la cultura y el conocimiento y subjetiva porque cada sujeto se encuentra asimismo y con otros, en lo político-pedagógico, porque se crean espacios de intercambio y ética-estética porque involucra diseño para repensar la realidad y la práctica, pero sobre todo, tecnológico, porque la revista *UPNian@s* interviene de este modo en las relaciones de la comunidad estudiantil de la UPN.

La posición pedagógica en Internet permite potencializar las posibilidades sobre las opciones más importantes de la actualidad para lograr que los sujetos accedan al conocimiento con mayor facilidad y a partir de él se comprometan con su entorno, construyendo propuestas acordes a su realidad y a sus necesidades, respetando la subjetividad, cultura y contexto de los involucrados en el proceso y que ellos mismos sean los que diagnostiquen e intervengan para mejora y/o transformación de su entorno social, sin descuidar lo tecnológico como lo pedagógico, sobre todo al vincularlo con las competencias, objetivos, herramientas y medios comunicativos.

Notas finales de los Editores

La revista digital UPNian@s, para poder ser un sitio en línea, necesita de dos elementos imprescindibles, uno de ellos es el *hosting* (servidores que almacenan la información del sitio web) y el dominio (la dirección electrónica http).

Para tener acceso a ambos, requerimos solicitar dichos servicios a la Dirección de Tecnologías de Información (DTI) el cual está a cargo a través de la Unidad de Informática por medio de una solicitud escrita avalada por la Coordinadora del Área 5 “Teoría Pedagógica y Formación Docente” Eva Francisca Rautenberg Petersen y de nuestro director de tesis, el maestro David Magaña Figueroa.

Tanto el *hosting* como el dominio fueron aceptados por el subdirector de Informática Víctor Álvarez Castorela, quien gracias a su colaboración, la revista digital UPNian@s quedó almacenado en uno de los servidores de la Universidad Pedagógica Nacional, unidad Ajusco con el dominio *upnianos.upn.mx*

Con lo anterior expuesto, la revista UPNian@s se subió a la red el día 2 Noviembre del presente año.

Con ello, se creó en la revista (en su versión web) una zona de contacto que enlazan a la dirección de correo electrónico (upnian@gmail.com) que administra este medio de comunicación. Así mismo, se adjuntó un contador de visitas para conocer el número de internautas que navegan en la revista.

Desde el día del lanzamiento de la revista en la web (2 de Noviembre 2009) hasta el día de hoy (18 de Noviembre 2009), la revista UPNian@s en su versión PDF ha sido descargada 30 veces, en la versión Flash la descarga ha ascendido a un total de 23, a su vez, el número de visitantes de la revista en su versión web ha sido 212. En cuanto a la zona de contacto, hemos recibido 30 comentarios.

En cuanto a la información anteriormente expuesta, los comentarios han sido diversos: los que pertenecen a los universitarios de la UPN y a otros

ajenos a la universidad. Estos últimos, pertenecen mayoritariamente a Comunicólogos que aluden a errores tipográficos y de legibilidad principalmente.

En cuanto a los errores tipográficos en la versión web, podemos señalar que está basado en códigos XML (códigos usados para animaciones flash), que restringen el uso de acentos y caracteres especiales, asimismo la legibilidad es fallida en algunas zonas debido a la misma restricción.

Como pedagogos y editores de la revista UPNian@s asumimos que hay fallas en la versión web. Cabe mencionar que para ser una revista digital, es necesario integrar elementos multimedia, para lo cual es requerido el programa flash. La versión web es únicamente una plataforma para dar acceso a la revista en su versión PDF.

Indispensable es mencionar que la revista UPNian@s es origen de proyecto de titulación, no obstante, se dará continuidad a dicho proyecto por alumnos de la UPN que irán resolviendo al paso problemas de edición, para poder brindar una mejor funcionalidad y precisión, según lo vayan requiriendo y exigiendo los usuarios. Asumimos la responsabilidad de errores en este número inicial.

Referencias bibliográficas

A) Libros

- ALMADA, M. *El papel de la UNAM en el impulso y continuidad de la revista latinoamericana en medios electrónicos*. En J. O. Alonso y F. R. Reyna (Eds.), *Octava Reunión sobre las Revistas Académicas y de Investigación: Las revistas científicas latinoamericanas: su difusión y acceso a través de bases de datos (pp. 10-20)*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección General de Bibliotecas, 2000, 922 p.
- APARICI, Roberto. *La educación para los medios de comunicación*. Antología. Universidad Pedagógica Nacional. México, 1997, pp. 34-39.
- ARANGUREN, José Luis. *La comunicación humana*, Guadarrama, Madrid, 1967, 247 p.
- BARRERA, Carlos (Coord), *Historia del periodismo Universal*, Ariel, Barcelona, 2004, 417 p.
- BLAKE, R. H., et. al. *Una taxonomía de los conceptos de la comunicación*, Nuevomar, México, 1988⁴, 175 p.
- BURBULES, Nicholas C. Y Callister, Thomas A. *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Granica, Barcelona, 303 p.
- CASTELLS, Manuel. *La era de la información. Economía, sociedad y cultura I. La sociedad en Red*. Alianza, Madrid, 1997, 495 p.
- CEBRIÁN, Juan Luis. *La red*. Grupo Santillana, Madrid, 2000³, 282 p.
- CROVI Dnetta, Delia, *Sociedad de la información y el conocimiento: Entre lo falaz y lo posible*, La Crujia, Buenos Aires, 2004, 391 p.
- DE PABLOS, J. M. *La red es nuestra*. Paídos, Barcelona. 2001, 274 p.
- DEFLEUR, Margaret H, et. al. *Fundamentos de la comunicación humana*, Mc Graw Hill, México, 2005³, 408 p.
- DELEUZE, G. y Guatari, F., *Mil mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*, Pretextos, Valencia, 1997, 522 p.
- DELORS, Jacques. *La educación a lo largo de la vida. (Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI)*, Santillana, Madrid, 1996, p.
- DURKHEIM, Émile. *Pedagogía y Sociología*. Ediciones Península, Barcelona, 1996, p.

- EACHEVERRIA, Javier. *Un mundo virtual*. Plaza Janés, Barcelona, 2000, 148 p.
- FAINHOLC, Beatriz. *La tecnología educativa propia y apropiada. Democratizando el saber tecnológico*. Humanitas, Buenos Aires, 1990, 118 p.
- FERNÁNDEZ Collado, Carlos. *La comunicación humana en el mundo contemporáneo*, Mc Graw-Hill, México, 2001, 411 p.
- FERRER, Eulalio. *Publicidad y comunicación*. FCE, México, 2002, 320 p.
- FREYRE, Paulo. *La educación como práctica de la libertad*. Siglo XXI, Madrid, 1989, p.
- FLORES, Víctor y Rosa Elena. *Internet y la Revolución Cibernética*. Océano, México, 1997, 140 p.
- GARCÍA Durante, Nohemy. *Educación mediática. El potencial pedagógico de las nuevas tecnologías de la comunicación*. UPN, México, 2000, 102 p.
- GÓMEZ Mont, Carmen. *Nuevas tecnologías de comunicación*, Trillas, México, 1991, 249 p.
- GONZÁLEZ Reyna, Susana. *Géneros periodísticos 1: periodismo de opinión y discurso*, Trillas, México, 1999, 189 p.
- GUTIÉRREZ, Martín Alfonso. *Educación multimedia y nuevas tecnologías*, Ediciones de la Torre. Madrid, 1997, p.
- GUZMÁN, María Dolores, et. al. *La escuela del siglo XXI y otras revoluciones pendientes. ¿Una pedagogía de lo imposible?*. Hergué, Huelva, 256 p.
- MARÍ Sáez, Víctor. *Globalización, nuevas tecnologías y comunicación*. De la Torre, Madrid, 1999, 135 p.
- MARÍN, Carlos. *Manual de periodismo*, Grijalbo, México, 2004², 351 p.
- MENÉNDEZ Marcín Ana Ma. y Toussaint Alcaraz Florence, *Prensa y nueva tecnología*, Trillas, México, 1989, 120 p.
- MIRABITO M.A., Michael. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Gedisa, Barcelona, 1998, 415 p.
- MORAES, Dénis de. *Sociedad Mediatizada*, Gedisa, España, 2007, 208 p.
- MUÑOZ Sedano, Antonio. *Enfoques y modelos de educación multicultural e intercultural, en Hacia una educación intercultural: Enfoques y modelos*. Universidad Complutense y Universidad de Manitoba. No. 1, 81-106 p.
- PRIETO Castillo, Daniel, *La comunicación en la educación*, La Crujia, Buenos Aires, 1992, 142 p.

QUINTAR Aide, et al. *Los usos de la TIC. Una mirada multidimensional*, Prometeo Libros, Buenos Aires, 2007, 195 p.

SAVATER, Fernando. *El valor de educar*. Ariel, S.A. Barcelona, España, 1997, p.

SALÓ Núria, *Aprender a comunicarse en las organizaciones*, Paidós, Barcelona, 2005, 122 p.

TENORIO Herrera, Guillermo. *Sociología de la comunicación colectiva. Fantasía o Realidad*. SUA-UNAM, México, 1995, 312 p.

VILCHES, Lorenzo. *La migración digital*, Gedisa, Barcelona, 2001, 254 p.

WOLTON, Dominique. *Sobrevivir a Internet. Conversaciones con Olivier Jay*. Gedisa, Barcelona, 1999/2000, 154 p.

B) Revistas

a) Impresas

AGUILAR, V. Javier y Díaz Barriga Frida. *Proyecto de la educación para los medios diagnóstico psicopedagógico en la educación básica*. En 'Revista tecnología y comunicación educativas', México, DF. ILCE. Número especial, octubre de 1992, 41-48 pp.

AGUIRRE Moreno, Joaquín María. *Las revistas digitales y la vida académica*. En: Cuadernos de Documentación Multimedia, Nº 6-7, 1997-1998, 69 p.

BARRUECO Cruz, José Manuel y García Testal, Cristina. *Panorama actual y posibilidades futuras en revistas electrónicas*. En 'Information World' en Español, marzo 1997, vol.6, no. 3, 147 p.

LAFUENTE, R. y Rosas, A. M. (1998). *La publicación electrónica: ¿Un paradigma de organización documental digital?* En 'Investigación Bibliotecológica', vol. 12, no. 25, 69 p.

b) Digitales

AA.VV., *El Informe MacBride 25 años después. Contexto y contenido de un debate inacabado* en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articles_det.asp?id_content=6&id_article=2, consultado el 29 de marzo de 2009

ABADAL Falgueras, Ernest. *La publicación electrónica: situación actual y perspectivas a medio plazo*. Consultado el 8 de mayo de 2009 en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=1071179>

- ANÓNIMO. *Criterios de calidad editorial Latindex aprobados para el Catálogo: Revistas electrónicas*. Consultado el 8 de mayo de 2009 en: http://www.mati.unam.mx/index.php?option=com_content&task=view&id=394&Itemid=1
- BARÓ I QUERALT Jaume y José Antonio Ontalba y Ruipérez, *Las revistas digitales académicas españolas de documentación: análisis de las existentes y propuesta de modelo*. Consultado el 9 de mayo de 2009 en: http://www.uoc.edu/web/esp/articles/revistas_digitales.html#_ftn6
- BATTRO, A Y P. DENHAM. *La educación digital*. Documento disponible en <http://www.byd.com.ar> consultado el 12 de Octubre del 2008.
- CETTO, A. M. (2001). *Publicación electrónica en ciencia. Retos y oportunidades*. Consultado el 6 de mayo del 2009 en <http://www.uv.es/~barrueco/badajoz.pdf>.
- CORTÉS Amador, Carlos. *Educomunicación*, en www.virtual.unal.edu.co/cursos/ingenieria/2001522/docs_curso/doc/art18.html consultado el 23 de abril del 2009.
- CRUZ, *De la fractura mediática a la fractura digital. El incremento de los desequilibrios comunicativos entre el Norte y el Sur* en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articles_det.asp?id_content=45&id_article=23, 15 de octubre de 2008.
- Delors, Jacques. *La educación a lo largo de la vida*. [Artículo disponible en: www.uv.mx/bvirtual/media/docs/MEIF/Delors%20Jaques,%20Los%20cuatro%20pilares.doc], consultado el 29 de marzo del 2009.
- DELORS, Jacques. *La educación encierra un tesoro (Informe a la UNESCO sobre la educación en el siglo XXI)*, Santillana, Madrid, 1996.[Documento disponible en http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF], consultado el 20 de marzo del 2009
- DIDRIKSSON, Axel. *La educación ciudadana*. [Artículo disponible en: www.educacion.df.gob.mx], consultado el 22 de marzo del 2009.
- HUERGO A. Jorge. *Comunicación/Educación*, en <http://comeduc.blogspot.com/2006/03/jorge-huergo-itinerarios-transversales.html> consultado el 16 de marzo del 2009.

KAPLÚN, Mario. *Educomunicación. De medios y fines en la comunicación*, en <http://chasqui.comunica.org/kaplun.htm> consultado el 23 de abril del 2009

LÓPEZ Ornelas M. y Cordero, G. *Un intento por definir las características generales de las revistas académicas electrónicas*. Razón y Palabra, 43. Consultado el 8 de mayo de 2009 en: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/libros/index.html>

MOWLANA, *Una nueva lectura del Informe MacBride* en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articles_m_de_t.asp?id_content=14&id_article=4, 15 de octubre de 2008.

RANGEL, JUAN CARLOS. *La computadora en el aula: Condiciones en la UPN, documento disponible en <http://educacionmediadaxcomputadora.blogspot.com> documento consultado el 10 de Octubre del 2008.*

SIRI, Laura. *¿Cuánta información hay en el mundo?* Consultado el 8 de mayo de 2009 en <http://www.revistaalambre.com/Articulos/ArticuloMuestra.asp?Id=14>.

TRESSERAS, *Presentación: 25 años del Informe MacBride. Un diagnóstico audaz y controvertido sobre la comunicación*, en http://www.portalcomunicacion.com/informe_macbride/esp/articles_m_de_t.asp?id_content=13&id_article=1, consultado el 28 de marzo de 2009.

Páginas de la UPN:

- <http://anuario.upn.mx/site/>
- <http://tecnologiaycultura.ajusco.upn.mx/>
- <http://aprender.intel.upn.mx/>
- <http://miayudante.upn.mx/>
- <http://redsocal.upn.mx/Directorio.htm>
- <http://redepja.ajusco.upn.mx/>
- www.mochilas.zzn.com
- <http://redderedes.upn.mx/>