



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

LOS NIÑOS COMO PROSUMIDORES EN EL LENGUAJE SONORO

**TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA:
GARCÍA MONDRAGÓN BRENDA LILIANA**

ASESORA: MAESTRA INDRA ALINNE CÓRDOVA GARRIDO

CIUDAD DE MÉXICO, NOVIEMBRE 2017.

AGRADECIMIENTOS

He tenido la dicha de crecer en un hogar en el que más que darme un pez, me enseñaron a pescar, y una de tantas enseñanzas fue el amor a caminar entre montañas.

Caminar en esos senderos no siempre es como se ve en las fotografías, es un camino en el que se tienen que agudizar los sentidos y estar alerta, un camino en el que se pasan fríos, tormentas, hambres, noches sin dormir en terrenos agrestes, y es caminar y caminar horas cargando mochilas de mínimo 15 kg.

Esos caminos, no sólo los recorro en una montaña, la vida es así, sin embargo, durante ese camino hacia la cima, he aprendido muchas cosas y desarrollado habilidades que no creí tener, un camino en el que no he estado sola, en esos senderos he encontrado a Dios, al que le agradezco infinitamente la vida y le doy gracias por un día más que me permite compartir con los míos y aprender.

Este trabajo es el resultado no sólo de mi esfuerzo, sino también, de mis padres, mi hermana y sobrina, que han estado caminando conmigo en cada momento, motivándome a no desistir y siempre buscando crecer; a ellos, les dedico este trabajo.

A mi madre Beatriz Mondragón (Q.E.P.D), le agradezco haberme enseñado las cosas bellas y valiosas de la vida, creyendo siempre en mí, tú me enseñaste lo importante que es ser auténtico y cuidar mi esencia, a ser una mujer de principios y a serle fiel a mis ideales, a compartir y dar lo mejor de mí, me diste grandes lecciones de vida, a tener carácter, determinación y reír hasta en los peores momentos, siempre te tengo presente.

A mi padre Fernando García le agradezco las lecciones de vida que me da día a día, a tener fortaleza y convicción, a enseñarme que en la vida nunca se deja de aprender de todas las situaciones ya sean victorias o derrotas, siempre hay una razón de ser de todo, y que, a pesar de todo, hay que seguir sonriendo y teniendo un corazón con mucho amor por dar.

A mi hermana Sandra García, le agradezco ser más que una hermana, eres el complemento de mi alma, mi confidente, mi soporte en los momentos difíciles, la voz de la razón y a la vez, eres esa persona con la que puedo ser yo en todas mis versiones, eres mi yo opuesto y es por eso que nos complementamos.

A mi sobrina Bárbara, que me ha mostrado lo que es un amor puro y la maravilla de una sonrisa, por sorprenderme y enseñarme cosas que había olvidado, y por ser un sol hasta en los días más oscuros.

Las palabras no me bastan para expresar el agradecimiento y amor que les tengo.

También le agradezco a mi amiga Úrsula y Victoria, por ser un apoyo incondicional dentro y fuera de la escuela, por demostrarme el valor de una amistad y por tantos momentos que hemos tenido y que por supuesto, seguiremos teniendo.

Como ya lo mencioné, este es el resultado de varias manos amigas que se extendieron a lo largo de mi trayectoria y no dejaron que me soltara, les agradezco con el corazón a Indra y Lety, ser más que mis maestras, siempre mostrándome su calidad de personas y profesionalismo, en el que además de motivarme y hacer bellos mis días de clases, pude aprender muchas cosas más, además de lo académico.

Agradezco a cada una de mis amigos y amigas de la escuela y montaña, por compartirme un cachito de su ser y por esos momentos que se graban en el corazón.

Para concluir, quiero dedicarles este pasaje del maestro Galeano:

“En los suburbios de La Habana, llaman al amigo mi tierra o mi sangre.

En caracas, el amigo es un pana o mi llave: pana por panadería, la fuente del buen pan para las hambres del alma; y llave por...

-Llave, por llave-me dice Mario Benedetti.

Y me cuenta que cuando vivía en Buenos Aires, en los tiempos del terror, él llevaba cinco llaves ajenas en su llavero: cinco llaves, de cinco casas, de cinco amigos: las llaves que lo salvaron.”

¡Gracias llaves!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO I. LA CULTURA DIGITALIZADA: NUEVOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.....	8
1.1 Efectos de la era digital.....	9
1.2 Nativos e inmigrantes digitales.....	11
1.3 Alfabetas y Analfabetas Digitales	14
1.4 Medios, TIC y educación: Nuevos escenarios de aprendizaje.....	18
1.5 Educomunicación: Alfabetización mediática	21
1.6 Prosumisión en medios: Aprendiendo a ser.....	25
CAPÍTULO II. ESCUCHANDO Y COMPRENDIENDO MI MUNDO: APRENDIZAJES DESDE EL MUNDO SONORO.....	35
2.1 El papel del Podcast en la prosumisión.....	35
2.2 El lenguaje sonoro.....	38
a) La voz.....	41
b) La música.....	41
c) Efectos de sonido.....	42
d) El silencio.....	42
e) El guión radiofónico: el guión literario y el guión técnico.....	43
2.3 Producción sonora.....	46
2.4 Una actitud pedagógica ante la prosumisión.....	48
2.4.1 Jean Piaget y el desarrollo cognitivo (Operaciones concretas).....	51
2.4.2 Lev Vygotsky y el socio constructivismo.....	54
2.4.3 Jerome Bruner y el andamiaje (El aprendizaje cognitivo cultural).....	56
2.5 La pedagogía en un recurso de las redes sociales.....	57
CAPÍTULO III. TALLER: “LOS NIÑOS COMO PROSUMIDORES DE PODCAST”.....	59
3.1 Metodología.....	59
3.2 Contexto y sujetos.....	64

3.3 Diseño y planeación del taller.....	67
3.3.1 Aplicación del taller.....	78
3.3.2 Resultados y evaluación del taller.....	93
CONCLUSIONES.....	100
REFERENCIAS.....	103
ANEXOS.....	109
Anexo 1: Cuestionario.....	109
Anexo 2: Guía del focus group.....	110
Anexo 3: Resultados del cuestionario.....	112
Anexo 4: Convocatoria para inscripciones al taller.....	118
Anexo 5: Lotería de producción (A).....	119
Anexo 6: Lotería de producción (B).....	120
Anexo 7: Formato de guión técnico para niños.....	121
Anexo 8: Autoevaluación final de los niños.....	122

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación surge a partir del interés por profundizar en el fenómeno de la era digital, éste ha constituido una sociedad digitalizada que ha trastocado a la cultura y a las personas.

La era digital en la que nos encontramos, ha modificado las maneras de relacionarse, de interactuar, de enseñar y aprender; hoy en día construimos e interpretamos la realidad con los medios en nuestras vidas, la televisión, la radio, el cine, los videos en internet, la publicidad, redes sociales, etcétera, forman parte de nuestra cotidianidad, en la que estamos expuestos a gran variedad de mensajes y artefactos.

La presencia de los medios es tan natural hoy en día que ya no se concibe la realidad sin ellos, sin embargo, a veces no se es consciente del uso que se les da o de los contenidos y mensajes con los que somos bombardeados.

Son artefactos que se presentan con las nuevas generaciones, éstas son influidas por los medios desde pequeños, crecen e interactúan con las tecnologías y navegan en un gran mar de información.

Ante este bombardeo de información y tecnologías, se cuestiona la supuesta “apropiación” que se tiene de los medios y TIC, ya que son a veces habilidades técnicas y comunicativas que se quedan en lo superficial, ya que los usuarios no poseen la formación para hacer uso óptimo de éstos.

Por tanto, se genera la necesidad de alfabetizar en medios, como un factor indispensable para el uso, apropiación y una aplicación consciente, crítica y óptima de los medios y TIC en cualquier esfera de la vida social.

Estos cambios que se viven, no sólo implican la integración de los nuevos artefactos tecnológicos a la sociedad, también implica avanzar cognitivamente y pragmáticamente a la par de estos avances, es decir, el individuo también tiene que desarrollar competencias mediáticas que respondan a las demandas de esta era en la que vivimos.

Por tanto, el presente trabajo desarrolla una propuesta de intervención educativa en un contexto informal (fuera de las aulas), a través de la creación y aplicación de un taller para niños, que es una estrategia pedagógica construida con el fin de guiar a una educación en medios que permita adquirir conocimientos, habilidades y actitudes mediáticas que favorezcan la apropiación de éstos de manera holística y autodidacta.

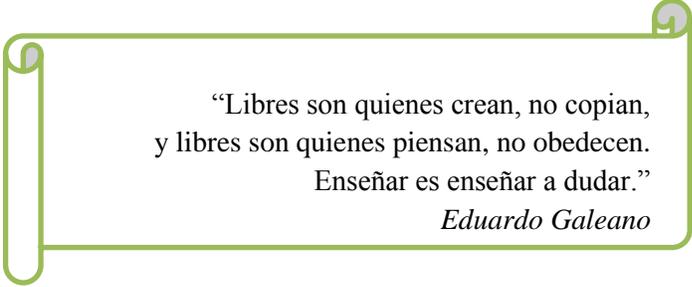
En dicho taller, se guiará y trabajará una educación en medios específicamente en el lenguaje sonoro, que también es un lenguaje presente en nuestra cotidianidad, la manera en que se reflejarán los conocimientos adquiridos de los niños a lo largo del taller, es con la creación de Podcast (audios transportables) que es su producto final.

En otras palabras, el producto de esta investigación impulsa desde el origen, la necesidad de formar a los individuos como prosumidores, es decir, lograr que pasen de sólo consumir medios y TIC, a producirlos y crearlos.

En el Capítulo 1, se abordan los efectos que ha traído consigo la era digital y cómo las generaciones que confluyen en la sociedad viven esos cambios. Asimismo, se plantearán los conceptos y características de estos escenarios, para ver la problemática y cómo la educación en medios puede conducir a una solución en este sentido.

En el Capítulo 2 se vincula al podcast como la herramienta que guía hacia una alfabetización en medios, se caracterizará dicho medio y su lenguaje, vinculado al sujeto de investigación. Todo ello en aras de que, a partir de conocer las propiedades del recurso tecnológico, se logra adecuar las estrategia educativa a las necesidades del contexto y de los individuos.

Por último, en el Capítulo 3 se presenta la implementación de esta investigación, se desarrolla la metodología y las técnicas utilizadas en el diseño, aplicación y evaluación del taller realizado, para culminar con los resultados y reflexiones nacidas de este proceso de campo.



“Libres son quienes crean, no copian,
y libres son quienes piensan, no obedecen.
Enseñar es enseñar a dudar.”
Eduardo Galeano

Capítulo I

La cultura digitalizada: Nuevos procesos de aprendizaje

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), han generado cambios en la cultura que se ven reflejados en prácticamente todas las dimensiones de la vida, sin ser el contexto educativo una excepción.

Dichos cambios culturales están conformando nuevas formas de *ser, hacer, estar* y *convivir* en nuestro entorno, donde las ideologías están digitalizadas y las acciones están permeadas por las tecnologías.

Las TIC han generado cambios en la educación, que dan pie a reflexiones sobre el acceso y adquisición del conocimiento, en el que los procesos de enseñanza y aprendizaje se pueden favorecer haciendo uso de estas herramientas que permitan elevar la calidad de dichos procesos. (Talancón, s/a).

La omnipresencia de las tecnologías acompañado de una guía y formación, puede beneficiar el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, así como la adquisición de habilidades, pretendiendo que los usuarios de TIC, se conviertan de “forma autónoma, en autor, agente y consumidor crítico”. (Talancón, s/a, p. 260).

La era digital demanda la adquisición de competencias tecnológicas específicas como son: las instrumentales, cognitivas y actitudinales, que conformen al ser humano del siglo XXI, capaz de integrarse a su contexto actual. (Área, 2004).

1.1 Efectos de la era digital

Las ideologías y nuevas dinámicas sociales construidas a partir de la era digital, constituyen una realidad en la que se han naturalizado los medios, es decir, las interacciones y experiencias están permeadas por las tecnologías, siendo éstas un factor importante en la cotidianidad ya sea en el entretenimiento, comunicación o conocimiento del ser humano. (Silverstone, 2004).

La era digital trajo TIC consigo, y éstas engloban gran variedad de tecnologías en distintos formatos y lenguajes, que permiten tener un acceso a la información de formas inmediatas y masivas. En ellas, hay una infinidad de fuentes de consulta a nuestro alcance, que podemos adquirir, producir, almacenar, comunicar, registrar o someter a reflexión. (Mendoza, 2016).

Para entender esos cambios culturales y generacionales, podemos partir del fenómeno de la digitalización y mirar un poco más allá, hacia la descripción de una realidad globalizada.

Hablar de dichas tecnologías hace referencia obligada a la globalización, entendida como un mundo conectado en el que se puede crear, transmitir y recibir mensajes e información simultánea de cualquier lugar, con la posibilidad de emitir y recibir en gran variedad de dispositivos, softwares y también en las redes sociales.

Otros rasgos importantes de las TIC es que facilitan las interacciones y rompen las barreras del espacio y del tiempo pues ahora la comunicación es instantánea y horizontal, es decir, no autoritaria o jerarquizada; “los procesos que antes eran unidireccionales, ahora son una relación de iguales en la que las generaciones confluyen, y tanto adultos como jóvenes pueden y están aprendiendo los unos de los otros”. (Crovi, 2007, p. 33).

Estos cambios culturales en el que “las tecnologías afectan e influyen sobre la manera en que los chicos perciben la realidad e interactúan con el mundo. [Las

TIC] construyen el espacio en el que se mueven y crecen las nuevas generaciones.” (Morduchowicz, 2003, p. 12).

Los medios, ahora son entendidos como elementos que cambian la realidad, en la que las personas que están en contacto con estos, tienen procesos de significación e interiorización influidos por las TIC, dichos procesos demandan el reconocimiento de otros lenguajes y la adquisición de habilidades mediáticas. (Bautista y García-Vera, 2004).

Estos cambios culturales, han sido el resultado de procesos de participación colectiva e individual, en el que las significaciones sociales se reelaboran a partir de estos objetos tecnológicos culturales, en los que se aceptan e integran en las prácticas cotidianas las formas de comprender, comunicar y estar con las TIC, es una transformación cultural que debe responder a las demandas y necesidades sociales de la era digital. (Morduchowicz, 2001).

Los cambios mencionados, conforman a una *ciudadanía* caracterizada por la permeabilidad de las TIC en la cotidianidad, son instrumentos que facilitan o median las tareas diarias, permitiendo alcanzar un fin deseado, sin embargo, es una ciudadanía cuestionada, ya que los usuarios no tienen suficiente formación para hacer un uso óptimo y consciente de los medios. (Talancón, s/a).

El ideal de dicha ciudadanía es lograr la consciencia, al ser “participativas, críticas, frente y a partir de los diferentes medios de comunicación y sus contenidos.” (Orozco, 2010, p. 267).

Sin embargo, a pesar de la omnipresencia de las tecnologías en nuestras vidas, hablar de su apropiación y aprovechamiento óptimo aun no es común, ya que esto implica adquirir conocimientos instrumentales, actitudinales y cognitivos respecto a estos cambios, que son el resultado de una educación en medios.

Para una educación en medios es necesario partir de una alfabetización mediática, sin ésta, los usos de las TIC siguen siendo superficiales, sin lograr

explotarlas al máximo y limitando, por tanto, el desarrollo de competencias mediáticas de las que se pueden valer los sujetos. (García, 2014).

Que una persona reciba una alfabetización mediática implica que sea consciente de la forma y los fines para los que usa las TIC, además de conocer las características y el lenguaje propio del medio.

Estar alfabetizado en medios también implica que una persona deje de consumir información inconscientemente, dejando el rol pasivo donde solo recibe contenidos sin si quiera procesarlos, volviéndose una persona que reflexiona, opina, participa y crea, es decir, un *prosumidor*.

Para profundizar la noción de ser prosumidor, retomaremos a García (2014) quien dice que

“un ciudadano prosumidor será poseedor de una serie de competencias que le permitirán llevar a cabo un conjunto de acciones, tanto como consumidor de medios [...] como productor y creador de mensajes y contenidos críticos, responsables y creativos.” (p. 2).

La tendencia actual es usar las TIC sin estar acompañadas de una educación mediática, lo que limita el desarrollo de competencias que necesita un sujeto para la sociedad contemporánea, esto obstruye la conformación de una ciudadanía prosumidora.

Cabe mencionar que la

propagación de la tecnología digital en las últimas décadas del siglo XX, ha distinguido marcadamente las generaciones y sectores poblacionales, teniendo así un entorno social en el que se mueven dos generaciones con distintos niveles de integración de las TIC en sus vidas, que conforman distintas formas de interactuar, pensar y procesar información. (Prensky, 2001, p. 1).

1.2 Nativos e inmigrantes digitales

A decir de Prensky (2001), los cambios generacionales que ha traído consigo la era digital, dieron como resultado a los nativos digitales, que son aquellos que nacieron y crecieron con las TIC en pleno apogeo, donde el lenguaje implantado

es el digital. Así como a los inmigrantes digitales, que son aquellos individuos que no nacieron en un mundo digitalizado, pero que pueden gustar de las tecnologías y las han adoptado en sus vidas.

A pesar de que los inmigrantes digitales han intentado adaptarse al entorno, siguen teniendo concepciones pasadas, costándoles trabajo aprender este “nuevo idioma”. (Prensky, 2001).

Nacer dentro de una época, es llegar a una cultura con idiomas propios, sistemas de significación, así como ciertos usos y costumbres, esto toma relevancia al observar que en el siglo XXI coexistimos generaciones nativas e inmigrantes digitales, encontrando que existe un choque de paradigmas.

Los inmigrantes digitales son generaciones análogas, que no estaban rodeados de pantallas ni celulares, y aprendían en ambientes formales con herramientas “tangibles” como los libros o en las bibliotecas, y por ello, tienen sus propias concepciones y prácticas.

Se les ha nombrado “inmigrantes digitales”, por una analogía de las personas cuando llegan a un lugar nuevo en el que todo es desconocido: la cultura, las costumbres, la lengua; y la actitud de que quieren “adaptarse a ese nuevo lugar y hacer lo que los demás hacen, aprender su idioma, acento y su cultura, aunque las formas de pensar, de ser y de vivir de estas personas están descontextualizadas”. (Prensky, 2001, p. 2).

Un ejemplo claro donde hay un choque entre estas generaciones está presente en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en el aula cuando un maestro de la generación de los inmigrantes digitales, intenta apoyarse de una herramienta tecnológica para enseñarle a sus alumnos nativos digitales un contenido, el profesor hace usos superficiales de dichos medios, ya que son instrumentos con los que no está familiarizado para dar clases, o no conoce todas las alternativas o programas de los que se puede valer para optimizar los resultados de su enseñanza y el aprendizaje de los niños, así que solo usa nuevas tecnologías, con sus viejas metodologías de enseñanza.

La concepción, conocimientos y habilidades de los inmigrantes digitales acerca de las TIC y su aplicación a los procesos de enseñanza y aprendizaje aún no consideran que las generaciones de nativos demandan nuevas formas de aprendizaje, en el que dichos sectores

están acostumbrados a recibir información muy rápido. Les gusta procesar en paralelo y la multitarea. Prefieren sus gráficos antes que su texto y no lo contrario. Prefieren el acceso aleatorio (como el hipertexto). Funcionan mejor conectados. Se crecen con la gratificación instantánea y las recompensas frecuentes. Prefieren los juegos al trabajo serio. (Prensky, 2001, p. 2).

Los nativos digitales son generaciones que han crecido rodeados de un gran flujo de información digital, lo que los llevo a adquirir destrezas para utilizar estas tecnologías, en la mayoría de momentos, sin haber sido orientados acerca de su uso.

Otra de las características de estas generaciones es que se desarrollan en la *hipertextualidad*, que “facilita el trabajo educativo a través de la consulta de ventanas que es posible abrir de manera simultánea o consecutiva. Los usuarios disponen de información en una estructura no lineal.” (Crovi, 2007, pp. 52-53).

Un ejemplo de esto se ve al estar navegando en internet: se comienza a leer un artículo o documento, y si dentro de este existen *links* o vínculos, basta con darle clic para que los lleve a otros textos o contenidos; si no entienden alguna palabra recurren al buscador y se obtiene de inmediato los significados, y en un sinfín de fuentes, eso hace que sea una lectura diferente, con gran cantidad de información disponible, en varios formatos y lenguajes.

Además de estas características, también se encuentra que los jóvenes optan por la inmediatez de las cosas donde obtienen gratificaciones instantáneas, es decir, los incentivos para realizar tareas son instantáneos, viven dentro de un mundo en el que realizan múltiples tareas de manera simultánea, haciendo uso de diferentes tecnologías, en distintos formatos y plataformas (*multitasking*), y es tal el bombardeo de información y formatos de tecnologías, que se les puede identificar como “generaciones líquidas”. (Bauman, 2007).

Los avances tecnológicos, además de distinguir las generaciones entre los nativos e inmigrantes digitales, también han marcado a los sectores poblacionales, separando a los “conectados” y los “desconectados”.

La brecha digital

“abre puertas a novedosas formas de relación y comunicación, procesos que contribuyen a aumentar la mediatización de diversas actividades sociales, pero también, [...] ayuda a segmentar las audiencias, vertientes que potencian procesos de exclusión tecnológica y social.” (Crovi, 2012, p. 126).

Es una segregación entre los conectados y desconectados, pues bien sabemos que la tecnología no ha llegado a todos los lugares del mundo, por tanto, es relativo decir que todos los nacidos en este siglo son nativos y tienen acceso a Internet, ya que los grados de penetración de las tecnologías, aún varían de acuerdo a las condiciones socio económicas de sus pobladores.

La brecha digital condiciona y construye las relaciones sociales, económicas, políticas y educativas, permitiendo una multiplicidad de ofertas y demandas. (Crovi, 2012).

Un factor importante es que el acceso a las TIC no garantiza que una persona tenga los conocimientos y habilidades para su uso más allá de lo instrumental. Por ello es conveniente abordar a los alfabetas y analfabetas digitales.

1.3 Alfabetas y Analfabetas Digitales

Tradicionalmente, al hablar de alfabetismo se hacía referencia a la capacidad de saber leer y escribir, definiendo como alfabetizadas a las personas que podían hacerlo. Hoy en día, el concepto de alfabetismo conlleva otros significados que responden a los cambios de una cultura digitalizada.

Las habilidades del concepto tradicional de alfabetización, aún son vigentes en este siglo, sin embargo, parte de los conocimientos y habilidades básicas que se consideran para definir a una persona alfabetizada o no, implica además el

manejo de herramientas tecnológicas, ya que son fundamentales en esta sociedad del conocimiento globalizado. (Área, Gutiérrez & Vidal, 2012).

Una persona alfabetizada en el siglo XXI, es aquella capaz de adaptarse e interactuar en un ambiente tecnológico, además de manejar y aprovechar las tecnologías en un plano básico, y que también implica saber almacenar, producir y transmitir en la era digital. (Área, Gutiérrez & Vidal, 2012).

De acuerdo con Aparici (2005), estar alfabetizado también implica “la capacidad de decodificar, evaluar y comunicarse en una variedad de medios (Internet, televisión, videos, ordenadores, radio, prensa, teléfono móvil, etc.)” (p. 3).

Se considera entonces como analfabeta digital a quienes no son capaces de reconocer e integrar en sus vidas los beneficios de las Tecnologías de la Información y Comunicación, “puede ser cualquier hombre o mujer de un entorno urbano o rural que aun sabiendo leer y escribir tiene dificultades para comprender la realidad construida por los medios.” (Aparici, 2005, p. 4).

Por todo lo anterior, hablar de alfabetas o analfabetas digitales lleva un proceso de apropiación de las tecnologías, siendo una cuestión de habilidad y conocimiento de las mismas, que va desde un primer acercamiento tecnológico hasta llegar a una apropiación y dominio de las mismas.

García (2014), en un artículo llamado “Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora”, sustentan la falta de educación en medios desde edades tempranas en España. Justificando y fundamentando la importancia de realizar una alfabetización digital, que desarrolle competencias mediáticas.

Dado que hasta el momento no se han producido estadísticas nacionales de educación en medios y alfabetización mediática, dicha investigación proporciona datos duros como referentes para los sujetos de estudio, fue aplicado de la siguiente manera:

Provincias	Educación Infantil		Educación Primaria		Educación Secundaria		Bachillerato	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Cantabria	25	9,10	58	10,00	70	10,50	52	8,30
Córdoba	28	10,20	59	10,20	82	12,30	53	8,50
Granada	25	9,10	57	9,80	52	7,80	58	9,30
Huelva	25	9,10	53	9,10	49	7,40	37	5,90
La Rioja	25	9,10	74	12,70	105	15,80	109	17,50
Lugo	25	9,10	52	9,00	102	15,30	110	17,70
Málaga	25	9,10	60	10,30	50	7,50	50	8,00
Murcia	26	9,50	50	8,60	54	8,10	50	8,00
Sevilla	44	16,10	49	8,40	51	7,70	49	7,90
Valencia	26	9,50	69	11,90	50	7,50	55	8,80
Total	274	100	581	100	665	100	623	100

*"Tabla 1. Distribución de la muestra según provincia de procedencia y etapa educativa".
(García, 2014, p.18).*

Este estudio, sólo se toma como referente en lo respectivo a Educación Primaria, con niños de 9 a 12 años de edad, ya que son edades que están en el rango de los sujetos de esta investigación (10 a 12 años de edad), población que posteriormente definiremos.

En dicho artículo se realizaron pruebas que permitieron evaluar y observar el grado de competencia mediática que manejan los estudiantes en medios audiovisuales y sonoros, teniendo como indicadores de evaluación los planteados por Ferrés (2007), son dimensiones que componen las siguientes competencias mediáticas: lenguaje, uso instrumental de la tecnología, procesos de interacción, producción, difusión, estética, ideología y valores. Los resultados fueron categorizados en tres niveles de competencia (ver Tabla 2).

Niveles	Educación Infantil		Educación Primaria		Educación Secundaria		Bachillerato	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Básico	95	34,70	118	20,30	246	37,00	228	36,60
Medio	103	37,60	328	56,50	195	29,30	223	35,80
Avanzado	76	27,70	135	23,20	224	33,70	172	27,60
Total	274	100	581	100	665	100	623	100

“Tabla 2. Niveles de competencia mediática”. (García, 2014, p.19).

De acuerdo con estas estadísticas, los niveles de competencia mediática resultado de una alfabetización en medios en Educación Primaria, arroja un porcentaje de niños en un nivel medio y básico de competencia mediática en España.

Ahora bien, si en España se está procurando formar y educar a los niños en medios y con medios, obteniendo así niveles básicos de dominio y apropiación de estos; en México aún no hay estadísticas de educación en medios, denotando que existe una necesidad trabajar educación mediática en nuestro país.

El énfasis de alfabetizar en esta era radica en que el acceso a las TIC, cada día tiene más auge en todos los niveles, desde el personal, social y profesional, pero es una influencia que no ha sido acompañada de una alfabetización mediática, que frena el desarrollo de las competencias mediáticas desde edades tempranas, limitando que estos ejerzan de forma crítica y activa sus papeles ante los medios. (García, 2014).

Una alfabetización en medios es uno de los primeros pasos de una educación mediática, esta “se plantea como un derecho de los ciudadanos y como un reto de la sociedad actual, en la que [la educación formal e informal] mundial ha de constituirse en un faro que marque las directrices para conseguir una ciudadanía mediática, conectando el ámbito educativo con el comunicativo.” (Área, 2012).

De acuerdo con Burbules y Callister (2008), una educación en medios no se debe confundir con una enseñanza meramente técnica, en el que solo se usen los

medios como una herramienta o un recurso más de apoyo en las tareas, es importante conocer los alcances y posibilidades de las tecnologías, ya que las TIC han logrado que el conocimiento hoy en día no sólo se encuentre en contextos académicos, sino también en espacios informales.

1.4 Medios, TIC y educación: Nuevos escenarios de aprendizaje

El amplio espectro de las tecnologías digitales permite crear nuevos espacios para la comunicación y el aprendizaje, son herramientas dinámicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, que enmarcan nuevos procesos para educar encaminados a formar a los futuros ciudadanos para una sociedad global, flexible y cambiante. (Pérez, 2012).

Los cambios de la digitalización ya mencionados, impactan en los procesos educativos, en el que la educación formal (escuelas) mantiene métodos que no se adecuan a las nuevas generaciones.

El planteamiento de la escuela fue concebido en un momento histórico determinado, en el que se sentaron las bases de cómo debía de ser, respondiendo al tipo de hombre que se quería crear y para el tipo de sociedad en el que éste se desarrollaría, sin embargo, ese planteamiento se tiene que reestructurar de acuerdo a las necesidades y demandas sociales actuales.

De acuerdo con Pérez (2012), la escuela se encuentra descontextualizada al no integrar las necesidades de los ciudadanos contemporáneos, ya que los conocimientos, actitudes, valores y habilidades que oscilan dentro de ella, las “escuelas siguen ancladas en rutinas, estructuras y programas de épocas muy pretéritas [provocando que sus prácticas] sean carentes de sentido [...] ha provocado aburrimiento, desidia y hasta fobia a la escuela y al aprendizaje”. (p. 74).

El proceso educativo debiera ser una práctica con emoción, que refleje valores y actitudes significativos, en el que se obtenga conocimiento relevante que les vincule con el contexto real, un contexto que es dinámico y digitalizado.

Continuando con Pérez (2012) nos dice que

la finalidad de la escuela no puede agotarse en la enseñanza y aprendizaje de los contenidos disciplinares establecidos en el currículo y organizados en los libros de texto. La misión de la [educación] es ayudar al desarrollo de las capacidades, competencias o cualidades humanas fundamentales que requiere el ciudadano contemporáneo para vivir de manera satisfactoria en los complejos contextos de la era de la información. (p. 98).

La escuela no puede permanecer congelada dentro de una burbuja impermeable viendo al mundo cambiar, anclados en sus rutinas llenas de procesos educativos verticales, carentes de sentido para los educandos, “parece vivir en un mundo aislado, diferente y autista”. (Pérez, 2012, p. 84).

Esta descontextualización de la escuela, generó que “durante los últimos años [creciera el interés] por los escenarios informales juveniles y comunitarios como posibles localizaciones para la educación mediática, [esta] puede establecer un puente entre la escuela y la comunidad más amplia.” (Buckingham, 2003, p. 298).

Los aprendizajes de las personas indudablemente se adquieren en contextos formales (institucionalizados) e informales. Cada modalidad educativa responde a distintos criterios y necesidades, en el que cada una tiene diversos métodos, fines y objetivos, los aprendices asumen diferentes grados de responsabilidad y atención, influyendo determinantemente los gustos e intereses, así como las necesidades individuales.

Planteados dichos contextos, Cafeiro (1997) dice que las nuevas generaciones aprenden más fuera de la escuela, sus referentes de conocimiento, valores y expectativas son el resultado de la relación cercana con los medios y TIC.

La educación informal es un proceso en el cual, el conocimiento se obtiene a partir de las experiencias de la cotidianidad, todo lo que rodea al individuo, la familia, amigos, televisión, radio, el mercado de la colonia, son focos de conocimiento con los que estamos en contacto y aprendemos consciente o inconscientemente. (Cuadrado, 2008).

Dicha educación es un valioso acervo de conocimiento que el niño vincula e integra en su educación formal, ambos son contextos de aprendizajes y vivencias que se pueden complementar.

Los contextos informales, son ambientes de aprendizaje donde “los proyectos de educación mediática informal [...] pueden ofrecer sin duda valiosas oportunidades para el aprendizaje [...]” (Buckingham, 2003, p. 311).

Los entornos educativos informales representan para las nuevas generaciones una escuela paralela a la obligatoria, además de incluir los medios de comunicación y las tecnologías digitales, instrumentos que son de la preferencia de las nuevas generaciones y que forman parte de la realidad tangible de los niños. Las TIC han jugado un papel importante en la conformación de estos espacios informales de aprendizaje. (Cuadrado, 2008).

Son nuevos escenarios de aprendizaje los cuales los niños son los mismos constructores de su conocimiento a través del juego, con códigos, lenguajes y reglas propias, en el que tienen la oportunidad de elegir que aprender y cómo hacerlo.

De acuerdo con Covi (2007), “el rasgo más destacado de la educación [informal con TIC es que] facilitan la interacción, eliminan barreras de tiempo y espacio, permitiendo un comunicación horizontal e instantánea o diferida.” (p. 34).

Son mecanismos encaminados al autoaprendizaje y en comunidad, es decir, el trabajo colaborativo les presenta un nuevo ambiente de aprendizaje que está impregnado de tecnologías que diversifican su aprendizaje. (Covi, 2007).

Las niñas y niños se hallan ante cambios culturales que deben acompañarse de actitudes y acciones que reestructuren benéficamente a la sociedad; la educación tiene el poder de edificar guiando a los sujetos a través de mediaciones pedagógicas, siendo evidente la urgencia de incorporar los medios de manera

holística y transversal, que preparen a los niños con conocimientos y competencias útiles para enfrentarse al Siglo XXI. (Área, 2004).

Las habilidades de las que se deben valer las y los niños son encaminadas a un aprendizaje independiente con un espíritu de búsqueda, responsable, creativo, colaborativo y constante. (Crovi, 2007).

Optar por una educación mediática en contextos informales, como una educación paralela a la institucional, beneficia el aprendizaje y desenvolvimiento de los niños.

1.5 Educomunicación: Alfabetización mediática

Podemos decir entonces que los medios, cumplen con un papel educativo en contextos informales, conformando nuevos escenarios de aprendizaje que resultan atractivos, novedosos y más placenteros para las nuevas generaciones, y para un uso provechoso de éstos es necesaria una educación en medios, la cual, primeramente, implica una alfabetización mediática, que de acuerdo con la UNESCO (2016):

La alfabetización mediática [...] permite identificar las funciones de los medios de comunicación y de los dispositivos de información en nuestra vida cotidiana [...] la alfabetización mediática entendida de esta manera ha de favorecer procesos de enseñanza y aprendizaje que sea tanto en la educación de la recepción del mensaje comunicativo, como en la producción y la emisión crítica y creativa, colectiva y dialógica, consciente y emocional. (p. 1).

Estar alfabetizado en medios implica la apropiación del medio, de sus elementos que lo componen, su lenguaje y manipulación técnica óptima, también el individuo resignificará, reflexionará y/o discriminará contenidos que el medio le está proporcionando, es tener conocimientos y habilidades técnicas para usar el medio, así como buscar información, seleccionar, elaborarla y compartirla en cualquier medio. Ser consciente de la realidad es uno de los propósitos de la alfabetización mediática,

Una alfabetización en medios, hoy en día, es necesaria ya que los consumos de medios de las nuevas generaciones son elevados, estos se ven reflejados en el

compromiso y motivación por estos nuevos escenarios y procesos de aprendizaje, dedicando un tiempo de “27 horas de televisión a la semana sin contar con el tiempo que le dedica a otros medios. La radio es el medio preferido por los adolescentes que son los principales consumidores de música pop”. (Aparici, 2005, p. 86).

También se encuentra el 11° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México en el 2015”, de la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI, 2015), que plantea los siguientes aspectos, de acuerdo a preguntas que se les hicieron a los padres de familia:

- Los niños tienen un acceso al internet elevado, el 58% es por entretenimiento, el 40% por la escuela y el 2% los papás no saben que hacen sus hijos en internet.
- La edad promedio en la que los niños tienen acceso a la red es de 8 años.
- Dentro de la población mexicana los niños mayores de 6 años, el índice de penetración del internet supera el 50%.
- El lugar de acceso y uso de internet se da en un 84% en el hogar, es decir, en contextos informales. Este porcentaje es seguido de un 42% en el trabajo.
- Los dispositivos con los que se tiene acceso a la red es con laptop en un 68%, con celulares inteligentes (Smarthphone) y tabletas un 58%.
- El tiempo que le dedica la población mexicana a la red aumenta cada año.

Con base en el estudio de la AMIPCI (2015), se observa que el tiempo que los niños le dedican a los medios y la internet es elevado sin importar el fin para el cual los utilicen, esto provoca una necesidad de responsabilizarse y asegurar que los niños sean conscientes de lo que ven y hacen, ya que son prácticas inevitables y que influyen directamente en el crecimiento de los niños.

Los medios conforman las experiencias y por tanto los aprendizajes de los niños en su cotidianidad, éstos juegan un papel importante en la construcción de sus esquemas mentales, la adquisición de más lenguajes y la construcción y

reforzamiento de valores, todo esto se da a partir de una identificación e intereses de lo que los niños ven, escuchan y consumen de los medios.

Esto nos conduce a la reflexión, ¿qué hacen los medios con nosotros? y más importante aún, ¿qué hacemos nosotros con ellos?, conduciéndonos así a la educación mediática. (Área, 2004).

La educación mediática es una escuela paralela que también es definida por instituciones como la UNESCO, la UNICEF y el CENECA, como “el conocimiento de los múltiples lenguajes y medios por los que se realiza la comunicación personal, grupal y social. Abarca también la formación del sentido crítico, inteligente, frente a los procesos comunicativos y sus mensajes para descubrir los valores culturales propios y la verdad.” (Aparici, 2011, p. 9).

En ésta educación se aspira a una enseñanza y aprendizaje en el que exista una flexibilidad y libertad para expresarse y comunicarse a través de estos medios, de manera consciente, autónoma y creativa, teniendo un conocimiento teórico como práctico del medio. (UNESCO, 2016).

La realidad es que los efectos y beneficios que pueden propiciar las TIC son bastantes, sí se tiene un conocimiento pleno de los alcances y posibilidades de estos.

Un ejemplo puede ser cuando queremos comunicarnos con un amigo o familiar que se encuentra en otro país, conocemos algunas de las opciones de recursos, softwares y plataformas por las que nos podemos comunicar, pero ignoramos las características específicas de los mismos para distinguir y elegir de acuerdo a nuestras necesidades, podría recurrirse a la videoconferencia que exige una conexión sincrónica entre emisor y receptor, o hacer uso del correo electrónico, que implica asincronía entre interlocutores, pudiendo recibir el mensaje después de su emisión y saber que no se obtendrá respuesta de manera inmediata.

Conocer dichas características y especificidades, son una de las ventajas de una educación mediática.

Otro beneficio de dicha educación, es que además de que las TIC rompen barreras del espacio-tiempo y que cuenta con una gran oferta y variedad de información y fuentes de toda índole con la cual somos bombardeados y propensos creer todo lo que nos dicen, podremos ser capaces de distinguir que tan confiable es dicha información y porque es manejada de esa manera.

La información de la que somos receptores es bastante, tanta que puede llegar al punto de convertirse en desinformación. Hablamos de una sociedad de la información, en la que hay un gran bombardeo de contenidos los cual se vuelven difíciles de asimilar, siendo una problemática que los receptores no logren distinguir la veracidad y relevancia de las fuentes que la producen y los medios que consumen, confundiendo lo fidedigno con lo superfluo. (Área, 2004).

Una característica importante de la alfabetización mediática es que da al receptor herramientas, para seleccionar la información y fuentes más confiables, es información que posteriormente se transforma en conocimiento, después de un proceso de asimilación.

Los marcos de interpretación del individuo, por tanto, deben ser perfilados a una reflexión y criticidad, para procesar y producir conocimiento, valiéndose del reconocimiento de códigos, lenguajes y contenidos, que van más allá de realizar juicios de valor y de procesos mecánicos y memorísticos.

La educación mediática es una vía para seguir aprendiendo significativamente, es emplear los conocimientos mediáticos transversalmente, convirtiendo a los sujetos en protagonistas activos de su propio aprendizaje, es decir, autónomos, el sujeto podrá codificar y decodificar mensajes multimedia, reflexionando, interpretando y evaluando los contenidos, además de tener conocimientos teóricos y prácticos de las nuevas herramientas que están presentes en su vida más allá de lo instrumental para convertirse en productor de contenidos mediáticos de formas creativas.

Esta educación no pretende formar especialistas productores de televisión, radio u otro medio comercial, es una formación que proporciona conocimientos que le

ayuden al niño a comprender su contexto mediatizado, en el que no sea objeto de manipulación ideológica, al otorgarles la capacidad de reflexionar, de ser críticos de lo que ven y escuchan. (Aparici, 2005).

La educación mediática debe encaminarse a que los sujetos sean consumidores y productores de medios, capaces de incursionar en muchas dimensiones integrando los instrumentos que le rodean, y de esta manera se conforme una auténtica ciudadanía mediática. (Aparici, 2005).

1.6 Prosumisión en medios: Aprendiendo a ser

La alfabetización mediática está encaminada a conformar una ciudadanía de una cultura prosumidora, es decir, una sociedad que desarrolle sus competencias mediáticas.

El concepto de prosumidor es un acrónimo de la fusión de las palabras *productor* y *consumidor*, constituido por tres ejes principales: componer, compartir y difundir. (García, 2014).

De acuerdo con Garcia (2014), esos conceptos centrales refieren a:

- **Componer:** es crear contenidos con las nuevas tecnologías y de formas creativas.
- **Compartir:** se refiere a participar e intercambiar la información entre los usuarios en las múltiples plataformas y softwares disponibles, para compartir la producción.
- **Difundir:** este concepto va más allá de los límites de espacio y tiempo, donde se ocupan Internet y todos los beneficios que trae consigo para comunicarse, reflexionar en comunidades y construir conocimiento con la posibilidad y responsabilidad de compartirlo.

En palabras de García (2014) ser prosumidor es producto de “la formación de las jóvenes audiencias como ciudadanos responsables capaces de consumir y producir mensajes mediáticos de manera libre, responsable, crítica y creativa”. (p. 3).

Ser prosumidor es una condición demandada en la era digital, que requiere la adquisición y desarrollo de competencias, esto engloba un acervo de conocimientos conceptuales: comprensión de definiciones teóricas, reflexión y lecturas críticas, procedimentales: las destrezas en la práctica; y actitudinales: responden a un sistema de valores, creencias y normas.

Actualmente se habla de competencias y de que el mundo se mueve con ellas, pero ¿por qué se habla de este enfoque y se vincula con el concepto de prosumidor?

De acuerdo con Frola (2011), porque las dinámicas de la sociedad actual son cambiantes, simultáneas, rápidas y están permeadas por los medios digitales, así que requieren que los sujetos puedan responder y cumplir ante diversas situaciones de manera eficaz y óptima, lo que implica la movilización interrelacionada de conocimientos, habilidades y actitudes.

Cabe destacar, que la movilización simultánea de las competencias de los sujetos, son empleadas cuando éste tiene una necesidad o interés ya sea de relacionarse, de pertenecer, de ser aceptado, tener un logro o de participar en las situaciones y tareas que se le presenten; por ello un enfoque por competencias responde a la necesidad de una educación mediática que es prioridad en la era tecnológica y digital.

En “La edición encierra un tesoro”, informe realizado por la UNESCO (Delors, 1996) se menciona que las competencias que requiere desarrollar el sujeto deben responder a los cuatro pilares de la educación, esos son: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser.

Se plantea que esos cuatro aprendizajes son fundamentales para la vida, abarcan planos cognitivos, prácticos, creativos y humanos. Aspectos íntimamente relacionados a guiar el aprendizaje de las personas.

Aprender a conocer corresponde a un pilar educativo enfocado en el desarrollo de competencias conceptuales, enfocado en la adquisición de conocimientos y

desarrollo de estrategias e instrumentos que guíen a un aprender a aprender, es decir, que cada persona sepa como aprende y defina un camino propio para descubrir y comprender de manera autónoma y autodidacta. (Delors, 1996).

Aprender a hacer corresponde a un desarrollo de competencias procedimentales, implica poner en práctica los conocimientos, pero va más allá de un desempeño técnico, pues poner en práctica las destrezas requiere de asertividad y capacidad adaptativa en las situaciones que se presenten, es una práctica creativa, sensible y flexible, que pueda influir y si es posible transformar el entorno. (Delors, 1996).

Por otro lado, nos encontramos con el pilar aprender a vivir juntos, éste plantea que a pesar de ser conscientes que coexistimos en el mundo con una infinidad de perspectivas, paradigmas y culturas que se han globalizado a partir de las tecnologías digitales, la sociedad es intolerante hacia el otro, impera una atmósfera competitiva e individualista. (Delors, 1996).

Es por eso que aprender a vivir juntos demanda la participación y cooperación de todos, para desarrollar la empatía que permita comprender al otro, es aprender a vivir en el pluralismo, con respeto y comprensión, además de lograr una sinergia colaborativa en las comunidades del conocimiento.

Este pilar orienta también hacia una resolución pacífica de conflictos siendo instrumentos para el cambio los argumentos, el fomento al trabajo colaborativo y el reforzamiento de las relaciones interpersonales. Es un pilar que responde al desarrollo de competencias actitudinales. (Delors, 1996).

Por último, nos encontramos con el pilar aprender a ser, que es la integralidad de los aprendizajes y competencias anteriores, es un “desarrollo global de cada persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual, espiritualidad [...]” (Delors, 1996, p. 100).

Dicho crecimiento de la persona debe ser con un sentido crítico, autónomo y creativo y para toda la vida.

Este enfoque de educación integral se plantea desarrollar la personalidad propia y una capacidad de juicio autónoma, así como el compromiso y responsabilidad individualidad y colectivo.

Para proporcionar una educación acorde a los cuatro pilares de la educación, se debe ofrecer a los niños los ambientes propicios para desarrollar las competencias mencionadas anteriormente, así como las herramientas y oportunidades para que ellos descubran y construyan su conocimiento, son experiencias formativas encaminadas a lograr aprendizajes significativos y útiles para la realidad que se vive.

Dichos pilares, contemplan elementos particulares para proporcionar una educación integral a los niños que les permita desenvolverse competentemente, pero también para este trabajo se recuperarán las dimensiones (ejes) de un sujeto prosumidor en medios.

Una educación mediática, de acuerdo con Martínez de Toda (s/a) comprende seis niveles:

El primer nivel de una educación mediática es el sujeto alfabetizado mediáticamente, este es aquel que tiene conocimiento del lenguaje del medio en cuestión en un plano técnico, logrando entender que significan los contenidos y su estructura narrativa, entendiendo los mensajes centrales del autor y desde que contexto cultural se está construyendo dicho mensaje, además el sujeto alfabetizado tiene claridad en distinguir las representaciones mediáticas de ficción con su realidad. Es un plano que se queda en lo superficial, siendo un conjunto de conocimientos memorísticos y prácticos. (Martínez de Toda, s/a).

El sujeto alfabetizado en medios, es una dimensión que corresponde al pilar de la educación “aprender a conocer”, que es la identificación de contenidos conceptuales, definiciones, además de poseer un dominio técnico de los medios.

El sujeto consciente es el segundo nivel de una educación mediática, éste

sabe cómo funcionan los medios masivos como institución, como son los procesos de producción de la industria de los medios, cuáles son sus intereses, especialmente los comerciales y políticos, y como tratan a la audiencia. Esto le permitirá discriminar entre los productos mediáticos [...]. (Martínez de Toda, s/a, p. 5).

En otras palabras, en este nivel el sujeto podrá identificar las intenciones e ideologías que nos emiten los medios en sus mensajes, el sujeto consciente ya no es un blanco fácil de manipulación mediática, ya que tiene conocimiento de cómo son los procesos de producción de la industria mediática, cómo construyen sus contenidos a partir de intereses que enmarcados en una política y economía con ideologías claras que se manifiestan con los medios.

La conformación de esta dimensión corresponde también al pilar de la educación aprender a conocer, que como ya se mencionó, este pilar también está encaminado al desarrollo de competencias conceptuales, que integran reflexión y lecturas críticas del entorno que nos rodea.

La siguiente dimensión es el sujeto activo, corresponde al pilar de aprender a ser, ya que es en este nivel que se da el desarrollo de actitudes, aptitudes, buscando potencializar el desarrollo del sujeto.

El sujeto activo es un deconstructor /reconstructor del significado de los medios, que se da cuenta de hacer construcciones diversas del texto [...] a partir de su propia identidad y contexto social, pero disfrutando de ello. Y es consciente de no ser pasivo, sino de tener una relación activa con el mundo a su alrededor. (Martínez de Toda, s/a, p. 8).

En este nivel el sujeto es un receptor y emisor de contenidos mediáticos, comienza a reflexionar y significar la información, construye una opinión crítica teniendo consciencia del contexto social y su identidad propia, en este nivel ha dejado de ser una persona que sólo consume en los medios y comienza a ser activo, participa responsablemente en su entorno, comparte y realiza trabajos colaborativos, es cuando comienza a dirigirse a una autonomía en su aprendizaje. Esta es una etapa en la que el sujeto está aprehendiendo.

El sujeto al ser alfabetizado, consciente y activo, está entrando en la siguiente dimensión que es el sujeto social, en ésta se enfatiza el nivel de la participación, cooperación y solidaridad en el entorno, definiéndose como:

El sujeto social es aquel que enfatiza la solidaridad, la participación y la cooperación. Sabe usar los medios masivos como un foro para intercambiar y discutir los problemas comunes con los demás. Se

preocupa por el bien de los demás, por el de su comunidad y por el de la sociedad. Quiere mejorar (o cambiar, si es necesario) la sociedad). (Martínez de Toda, s/a, p. 9).

Dentro de esta dimensión, la educación mediática pretende que el sujeto sepa usar los medios tecnológicos y digitales como foros y plataformas para un intercambio de conocimientos, perspectivas, en el que se pueda propiciar el debate, donde sus miembros sean capaces de argumentar y reflexionar de manera crítica sus puntos de vista. Es la conformación de una comunidad que refleje los cambios en la sociedad.

El sujeto social, se encuentra dentro del pilar aprender a vivir juntos, por tanto fomenta una interacción social siendo la tolerancia y el respeto actitudes características, otro factor es el reconocimiento empático hacia las personas que nos rodean y los trabajos colaborativos presentados con dinámicas innovadoras como bien lo puede ser el juego, es un nivel en el que se conscientiza que parte de coexistir y convivir es colaborar en el mismo entorno, donde cada acción será en beneficio del colectivo y por tanto individual.

Algo fundamental es ver reflejados estos conocimientos, pero no cualquier evidencia de trabajo, es más bien una práctica con ingenio, llevándonos así a la siguiente dimensión, el sujeto creativo, se define como:

“El sujeto creativo sabe construir una resignificación de significados, y sabe cómo producir mensajes audiovisuales originales, que sean útiles para la sociedad y que estén basados en las contribuciones y valores discutidos y aceptados ‘por su comunidad creativa.’” (Martínez de Toda, s/a, p. 17).

Esta dimensión plantea dos ejes centrales, uno es que este sujeto sabe construir a partir de una resignificación y apropiación del conocimiento, la segunda es que sabe producir en medios con autenticidad, estas creaciones originales y creativas, también deben de ser útiles a la sociedad, con iniciativa e intención clara y con un público específico al cual dirigirse.

El sujeto creativo corresponde al pilar aprender a hacer, es poner en práctica los conocimientos y técnicas aprendidas, además desarrolla habilidades, teniendo total libertad de expresión.

Por último, la dimensión del sujeto crítico, siendo esta el principal objetivo de la educación en medios. El sujeto crítico reconocer las manipulaciones ideológicas que existen en los medios y es capaz de argumentar conforme a su identidad, las ideologías escondidas, el sujeto crítico:

Sabe cómo deconstruir y resistir a las distorsiones ideológicas a favor de los poderosos. Sabe cómo se esconde la ideología y la hegemonía. Sabe hacer explícita y visible la ideología escondida. El sujeto crítico cuestiona lo que aparece en los medios, cuando ve que ellos no están de acuerdo ni con los valores propios ni con informaciones recibidas de otras fuentes. La confrontación con los medios se hace a través de la identificación del sujeto con su propia cultura, valores y significados. (Martínez de Toda, s/a. p. 11).

Realiza un cuestionamiento íntegro de lo que emiten los medios, confronta su sistema de valores y aprendizajes con las propuestas de los medios. Este es el nivel, en el que el sujeto integró y desarrolló todas las dimensiones de la educación mediática, simultáneamente desarrollando las competencias que proponen los cuatro pilares de la educación.

Con base en lo anterior, se construyó un cuadro comparativo, en el que se visualiza cómo empatan las dimensiones de la educación mediática para la conformación de un sujeto prosumidor con los cuatro pilares de la educación en el marco de las competencias que requiere el sujeto (ver cuadro 1).

Cuadro 1

Educación mediática Para la prosumisión en medios (Martínez De-Toda)	Pilares de la educación (Jacques Delors)	Competencias (Patricia Frola y Pérez)
Alfabetización en medios	Aprender conocer	Conceptuales
Sujeto consciente	Aprender conocer	Conceptuales
Sujeto activo	Aprender a ser	Actitudinales
Sujeto social	Aprender a vivir juntos	Actitudinales
Sujeto creativo	Aprender a hacer	Procedimental
Sujeto crítico	Desarrollo integral del sujeto que integra los cuatro pilares de la educación	Interrelación de competencias
*La persona que domine las 6 dimensiones de la educación mediática, será un prosumidor de medios.		

Fuente: Brenda Liliána García (2016).

Un sujeto prosumidor, es aquel que ha aprehendido y aplica las 6 dimensiones de la educación en medios. Cabe precisar que no se debe confundir el desarrollo de competencias y dimensiones de la educación mediática, con una concepción mecanicista y lineal en la que se fragmenten los comportamientos, conocimientos, emociones y valores, ya que debe ser más bien una educación de carácter global y holístico. “Ese tipo de educación no es una estructura curricular, ni una metodología determinada”. (Espino, s/a, p. 2).

Esta educación está encaminada a un holismo, que de acuerdo con Espino (S/A) una educación holística es:

Es una relación humana dinámica [...], cultiva una consciencia crítica de los muchos contextos en la vida de los educandos [...], todas las personas poseen vastos potenciales múltiples [...], la inteligencia humana se expresa por medio de diversos estilos y capacidades [...], el pensamiento holístico incluye modos de conocer intuitivos, creativos, físicos y en contexto, el aprendizaje es un proceso que dura toda la vida [...], el aprendizaje es un proceso interno de descubrimiento propio como una actividad cooperativa [...], es activo, con motivación propia, que presta apoyo y estímulo al espíritu humano. (Espino, s/a, p. 2).

Por tanto, es aquella que antepone dinámicas flexibles y abiertas en las relaciones humanas, priorizando un desarrollo de la consciencia y criticidad en todos los contextos de la vida. El holismo apela al desarrollo integral del sujeto, se da a partir de su propia identidad, es decir, sus gustos, potencialidades, intereses y valores se toman en cuenta para su enseñanza, respetando el estilo individual y sus capacidades.

En palabras de Pérez (2012), “las competencias son sistemas complejos, personales, de comprensión y de actuación, es decir, combinaciones personales de conocimientos, habilidades, emociones, actitudes y valores que orientan la interpretación, la toma de decisiones y la actuación de los individuos humanos en sus interacciones con el escenario que habitan.” (p. 145).

La enseñanza y el aprendizaje son indudablemente procesos que vivimos durante toda nuestra vida, ya sea en entornos formales o informales, consciente o inconscientemente, construyendo y reconstruyendo nuestros mecanismos mentales, hábitos, creencias, al igual que nuestros deseos, preferencias, procesos de interiorización y formas de relacionarnos.

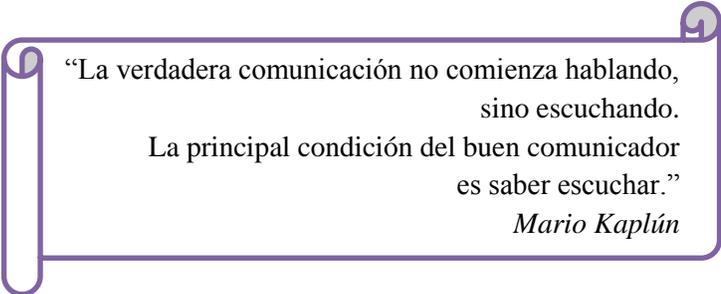
El aprendizaje a pesar de ser un proceso interno, se ve reflejado en el entorno a través de los trabajos colaborativos. Es un proceso que debe ser guiado o expuesto a situaciones asertivas para obtener las experiencias que se convertirán en aprendizajes valiosos y útiles.

La educación mediática apela a la conformación de ciudadanos activos y prosumidores de medios, que se desarrollen autónomamente a través de las

dimensiones y competencias ya mencionadas, para un desarrollo integral que beneficie al individuo y a la sociedad.

Una alfabetización en medios, hoy en día, es necesaria ya que los consumos de TIC son elevados, de acuerdo con el INEGI (2016) en las “Estadísticas a propósito del Día mundial de internet [...]” (p. 1), se observan datos nacionales, en los que menciona que el uso de internet inicia a partir de los 6 años en México, con un porcentaje del 57.4% de la población, además plantea que 77.7 millones de personas usan celular, y dos de cada tres personas cuentan con un *smarthphone*.

La presencia de las TIC en la cotidianidad es tal, que permea en muchos ámbitos del ser humano y es tal la variedad de medios y canales existentes, que es factible iniciar la alfabetización mediática en un primer lenguaje y medio.



“La verdadera comunicación no comienza hablando,
sino escuchando.
La principal condición del buen comunicador
es saber escuchar.”
Mario Kaplún

Capítulo II

Escuchando y comprendiendo mi mundo: aprendizajes desde el mundo sonoro

En este capítulo se mostrará como el lenguaje sonoro, en su formato de podcast puede desarrollar y favorecer las competencias comunicativas y tecnológicas que son útiles para la vida de los nativos digitales.

2.1 El papel del Podcast en la prosumisión

La elección del podcast, inició primeramente por gusto y curiosidad de trabajar medios auditivos empleándolos en contextos educativos. El camino se definió en la asignatura de Introducción a la investigación en el 5to. semestre de la carrera, en la que teníamos que elaborar un estado del arte de una investigación para tema de tesis.

Una de las reglas que nos puso la maestra, era que la elección del tema fuera uno que pudiéramos trabajar un largo periodo sin que nos aburriera o termináramos odiando, al contrario, tenía que ser algo que nos gustara mucho.

Partiendo de esa premisa, comencé mi investigación y descubrí que en la Universidad solo dos trabajos de tesis hablaban sobre radio educativa, también había poca documentación al respecto y la existente estaba desactualizada. Opté por investigar si existían alternativas del formato de la radio hacia algo más actual y “novedoso”, con lo que descubrí al podcast, que después de sondear a algunos chicos de grupo, nadie sabía lo que eran estos formatos digitales.

Al adentrarme en este tema, encontré que es un formato digital relativamente nuevo, el origen del podcast se sitúa alrededor del 2004, cuando Adam Curry adjuntó archivos de audio en un reproductor portátil de música (*iPod*), definiendo que eran programas de radio, pero eran audios transportables. (Sánchez, 2017).

Surgió así el *podcast*, que es un término que proviene de la combinación de *pod portable device* (dispositivo portátil) y de *broadcast* (emisión): es entonces un archivo de sonido que se puede descargar en la computadora o dispositivo digital, directamente en las páginas web o por suscripción. (Borges, 2009).

Los podcasts, son uno de los tantos medios que permiten un acceso inmediato a la información, constituyendo un soporte para almacenar, producir, compartir contenidos de cualquier índole. (Sánchez, 2017).

La ubicuidad, es una de sus características, ya que es un formato que puede ser escuchado en cualquier lugar, en cualquier momento, que se puede descargar y pueden ser escuchados desde una conexión a Internet o sin necesidad de ella; además de que son archivos que se pueden publicar y compartir en plataformas digitales. (Borges, 2009).

Otra ventaja del podcast, es que son flexibles, durante el proceso de producción y posterior a éste, el formato en sí, no limita a un tema, tiempo o estilo, una vez que se tiene el producto final, se puede compartir y crear comunidades con fines comunes, que sean participativas o que retroalimenten el trabajo del grupo. (Escudero, 1997).

Por ejemplo, en el caso de una escuela se puede crear una red de *podcast* educativos (como una emisora escolar), en la que los estudiantes puedan producir los contenidos de alguna clase y compartirlos en alguna plataforma para mayor difusión y réplica de comentarios, modificando las dinámicas de las clases o hasta la forma de hacer tareas. (S/n, Blog, Eduteka).

Se le ha denominado *podcasting* a esta nueva tecnología en formato de audio que se distribuye en internet y que conforma comunidades con alto grado de

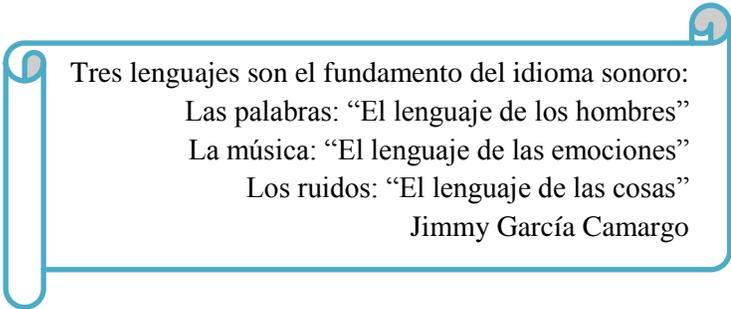
retroalimentación, reflexión y autocrítica, dicha comunidad conformada por suscriptores que hacen comentarios y sugerencias sobre los productos, aportando para futuras producciones de *podcast*. (Navarrete, 2011).

La naturaleza del podcast coincide con el planteamiento que hace Kaplún (1999), cuando menciona que una educación sonora, en este caso, hacer uso del podcast con fines más allá de lo básico, es también para estimular la reflexión y convertir a los seres humanos en agentes activos que transformen su realidad, un crecimiento holístico. “Las nuevas comunidades se inclinan a una participación horizontal, que problematiza y da soluciones, pero que demanda nuevas técnicas”. (Kaplún, 1998, 239).

Los podcasts son “un recurso que se acopla a las necesidades y gustos de los nativos digitales, es económico, tanto escucharlo como crearlo, además de que los fines pedagógicos afirman que su uso, puede ser muy fructífero y divertido para los educandos.” (Solís, 2010, p. 17).

Otra de sus virtudes es que, a diferencia de la radio, estos formatos abren las puertas a una audiencia global. Cualquier persona, en cualquier lugar del planeta, puede suscribirse a ellos y descargarlos automáticamente a sus computadores o dispositivos móviles. (Miuras, s/a, podcast).

Los elementos que se combinan en el podcast son los mismos que dan origen al lenguaje sonoro: voz, música, efectos de sonido y silencios; es por eso que para producir un podcast es necesario conocer y reconocer dichos elementos, encaminándonos así al siguiente apartado.



Tres lenguajes son el fundamento del idioma sonoro:
Las palabras: “El lenguaje de los hombres”
La música: “El lenguaje de las emociones”
Los ruidos: “El lenguaje de las cosas”
Jimmy García Camargo

2.2 El lenguaje sonoro

El lenguaje sonoro es el sistema de comunicación que transmite mensajes a partir de ondas acústicas y crea imágenes que son engendradas en el oído, dichas ondas sonoras llegan a través de “las vibraciones transmitidas hasta el aparato auditivo”. (Noyola, 1997, p. 9).

Para ejemplificar dicho lenguaje y reconocerlo como herramienta importante en la comunicación diaria, Noyola (1997), plantea que

Vivimos inmersos en un universo sonoro de gran riqueza y complejidad, una trama inacabable y sutil, de voces, murmullos, cantos, gemidos, gritos, llantos, canciones, arpegios, ladridos, balidos, chirridos, tañidos, etcétera. Este universo es la materia prima del lenguaje sonoro, que opera en él una suerte de condensación, de síntesis y sublimación, encaminada a comunicar mensajes con recursos específicos. (p. 13).

Y así como todos los lenguajes, el sonoro también tiene características específicas, particularidades que determinan el uso de los recursos y canales, éstas pueden variar de un lenguaje a otro.

En el artículo “TPM” (s.f.) se menciona que lo característico de este lenguaje es que, “el oído es global, aprecia la totalidad del entorno [y] no puede dejar de oír, es independiente de la voluntad del sujeto receptor, se oye siempre”. (p. 1).

El lenguaje sonoro es fugaz, ya que solo el tiempo en el que es emitido el mensaje se logra apreciar, es una recepción simultánea a la emisión.

Además, este lenguaje también tiene la peculiaridad de ser unisensorial, es decir, sólo se vale del sentido del oído, no es como la televisión que tiene el soporte de lo visual.

El hecho de ser unisensorial, quizás es una desventaja al no tener otro sentido o soporte del que valerse, pero “se compensa, [...] con la notable capacidad de sugestión del lenguaje sonoro.” (Noyola, 1997, p. 13).

De acuerdo con Kaplún (1999), el sentido auditivo

es el más ligado a las vivencias afectivas del hombre. Esta comprobación confirma la vital importancia del oído como sentido de comunicación social y emocional. El oído es el sentido de la comunicación humana por excelencia; y, a nivel neurofisiológico, el órgano más sensible a la esfera afectiva del ser humano. Por ser un medio auditivo es más propicio a la palabra emoción que a la palabra concepto. (p. 74).

Hablar de emoción es atribuir elementos que enriquecen el lenguaje sonoro, hace alusión a la descarga de un “ingrediente estético, emocional y afectivo [que] debe estar siempre presente en la comunicación [...] si se le quiere eficaz.” (Kaplún, 1999, p. 74).

Es un lenguaje con diversidad de características, como lo es también la capacidad de sugestión, que ofrece un amplio repertorio de elementos para echar a volar la imaginación de cada persona, y además “propicia la captación de conceptos debido a que el mensaje está en el terreno de lo abstracto”. (Romo, 1994, p. 12).

Hacer uso de la variedad de elementos para transmitir mensajes y conocimientos, en este caso particular, valerse de la palabra, la música y demás elementos característicos de este lenguaje, y empleados con cierta intensidad expresiva y emocional, abre “caminos insospechadamente ricos a la comunicación [sonora].” (Kaplún, 1999, p. 72).

Es importante conocer los atributos de los que se vale el lenguaje sonoro, ya que son ejes que conforman a un comunicador para “incorporar [dichos] elementos afectivos, [que le ayudarán a] combatir la distracción del oyente, evitar el cansancio, alejar la sensación de monotonía y captar su atención.” (Kaplún, 1999, p. 75).

Otro atributo del lenguaje sonoro es el desarrollo de un factor primordial que denota la capacidad del comunicador es la empatía, definida por Kaplún (1999) como

“la capacidad de proyectarnos nosotros mismos en la personalidad de los demás; a la facultad de anticipar sus respuestas a nuestros estímulos. Esa aptitud para ponerse en el pellejo del prójimo es una de las habilidades fundamentales para la buena comunicación.” (p. 75).

La empatía es primordial en la comunicación humana, ya que debemos prever las posibles reacciones, respuestas y necesidades de nuestro auditorio, anticiparnos y ver si el mensaje que les estamos emitiendo tendrá el impacto esperado, así como desarrollar la capacidad de adaptar los contenidos o nuestras ideas a los remitentes.

Existen también los atributos vistos desde la producción, en el lenguaje sonoro presenta algunas características que le dan ventaja sobre otros medios, como lo son los costos.

Es un medio relativamente barato, es más rápido y menos elaborado que el lenguaje audiovisual (televisión). “Es muy amplio para el tratamiento de temas, pues el tiempo y espacio no es limitante, porque a través de los sonidos puede transportar a la audiencia de un lugar a otro, con la rapidez de una palabra”. (Noyola, 1997, p. 19).

La palabra, que tendrá vida a partir de la voz, es uno de los tres integrantes principales polivalentes del lenguaje sonoro, este también está conformado por la música, los efectos de sonido y el silencio. (Noyola, 1997).

Cada componente del lenguaje sonoro contribuye a la creación de un ambiente propicio, que en conjunto son significativos, esto es “precisamente lo que distingue este lenguaje [son] sus cuatro opciones: articulado en palabras, concretado en ruidos, armonizado en forma de música o como silencio”. (Prado, 2001, p. 165).

Para comenzar con las características específicas de cada elemento que compone este lenguaje, iniciaremos con la voz.

a) La voz

La voz es aquel sonido resultado de cuando se habla y que genera vibraciones que se transmiten a los escuchas, en palabras de Rodríguez (2011)

La voz humana es un instrumento polifacético, y como tal debe ser utilizada en el lenguaje sonoro. Al hablar empleamos variadas inflexiones, elevamos o bajamos la voz, la dotamos de una expresividad específica. La voz obedece a acentos, estilos, hablas muy diferentes entre sí, compárense el acento y el modo de expresarse de un campesino del sureste con un obrero de Monterrey, o de un joven marginado de la Ciudad de México con un empleado bancario. (p. 13).

Esta diversidad de entonaciones, timbres, e intensidades, se combinan también con una serie de habilidades del locutor, como lo es una buena dicción, el dominio de su voz y la fluidez en su lectura, a eso se le suma un timbre agradable, para el fruto efectivo de un producto auditivo. (Aldama y García, 2016).

La voz es “una herramienta indispensable en la comunicación sonora, pues a través de ella informamos, aportamos datos, formulamos opiniones, debatimos asuntos y narramos historias.” (Noyola, 1997, p. 13).

Los estilos en los que se emplea y expresa la voz va desde un monólogo, un diálogo, una explicación, una charla informal, un foro, una entrevista o intervenciones de dos o más voces, todos estos formatos con un estilo peculiar, ya que pueden ser expresados en distintas entonaciones, timbres, intensidades y matices.

La voz será la encargada de darle vida a las palabras e ideas para informar y transmitir mensajes, materializando las ideas.

b) La música

Este es un elemento de suma importancia en el lenguaje sonoro, cumple funciones centrales que, de acuerdo con Noyola, 1997:

- Permite identificar, separar o caracterizar las secciones que componen el discurso sonoro. Es decir, podemos identificar el suspenso, el fin de una historia o que tan alegres están las personas con este elemento, es por eso que pasamos al siguiente punto.
- Es un elemento que crea una gran variedad de climas emocionales, podemos ir de una alegría histérica hasta una tristeza profunda, un misterio que nos ponga tensos, a la melancolía que nos remita a algún momento o vivencia personal.

Las variedades de climas emocionales envuelven y acogen las transmisiones o algún momento específico, establecen situaciones y hasta describen a un personaje.

La música es un elemento tan poderoso que hace alusión a épocas, lugares y ambientes; “un vals de Juventino Rosas nos ubica en el Porfiriato y un corrido zapatista en la Revolución Mexicana; una polka nos remite al norte de México, y un rock, a un ambiente urbano y juvenil.” (p. 14).

c) Efectos de sonido

Estos recursos le dan realismo al relato sonoro, permitiendo que este sea eficaz en su expresión, es decir, la precisión para describir las situaciones o la historia sonora.

Los efectos lluvia, fuego, tráfico, aves, etc., equivalen al decorado en el teatro; de ello depende la verosimilitud de una escena, pero en ocasiones desbordan esta función realista y, al igual que la música, suscitan atmósferas emocionales. Los efectos, por sí solos, narran segmentos completos de una historia. (Noyola, 1997, p. 15)

Además de estos tres elementos básicos del lenguaje sonoro, se le añade otro, el silencio.

d) El silencio

“...nos referimos [...] al silencio como interrupción momentánea del flujo sonoro; el silencio que se intercala en un monólogo o en un diálogo, y que en esa medida

cumple una función dramática o abre un espacio para la reflexión.” (Noyola, 1997, p. 16).

Una comunicación efectiva también integra los silencios, que irónicamente, dicen mucho, ya que no es necesario que se llenen todos los espacios.

Este elemento ayuda a comprender los mensajes, ya que permite pausar la comunicación o acción que se está dando en ese mensaje auditivo. (Aldama y García, 2016).

“Un buen programa de radio es el resultado de una serie de pasos, cada uno de los cuales condiciona el reto.” (Noyola, 1997, p. 19).

Estos cuatro elementos (la voz, música, efectos de sonido y los silencios) integran el lenguaje sonoro, que para el producto final de los “podcast” conllevan una serie de pasos previos donde se plantean y organizan los contenidos y elementos sonoros, esta articulación se da en el *guión radiofónico*.

e) El guión radiofónico

Un guión es el instrumento que estructura el contenido y guía la producción. “Es una guía que indica cuándo y cómo deben intervenir los actores, la música, los ambientes y efectos.” (Noyola, 1997, p. 21).

Este eje, funge como una directriz sobre tres aspectos imprescindibles de una producción mediática, en este caso, de la producción de podcast:

- 1.- ¿Cuál es el mensaje, tema o contenido que quiero hacer llegar?
- 2.- ¿Cuál es el público o persona a quien dirijo mi mensaje?
- 3.- ¿Cómo vamos a dirigir el mensaje?

Definir el tema y contenidos que se comunicaran, tener claro el target (público objetivo), permite definir “las participaciones, énfasis y tono de los locutores o actores, la música, sonidos, efectos y silencios que se requieran en la producción.” (Aldama y García, 2016, p. 38).

Éste soporte para la estructuración del contenido, permitirá dosificar y distribuir la información y se puede encontrar en dos formatos: el guión literario y el técnico.

El guión literario

Es el texto en el que se plasma lo que leerá el locutor y la entonación que le debe de dar, además de plasmar en donde se ubicará la música y los efectos de sonido, pero excluye las anotaciones técnicas para los productores de los programas. (Benítez, 2013).

En palabras de Córdova y Nava (2004), este tipo de guión (ver ejemplo 1)

debe reflejar la integración de la idea, los aspectos relevantes del tema y su tratamiento en un desarrollo coherente con el discurso [en el lenguaje sonoro]. Su relación es sencilla, muy descriptiva en cuanto a las acciones, características físicas de las personas y objetos, estados de ánimo y ambiente. Su escritura es directa, sin ningún trabajo literario sobre el lenguaje, sin adornos, imágenes o figuras literarias. (p. 61).

Ejemplo 1

MARÍA (Entre sollozos): "Jamás podré olvidarme de él. No es justo lo que me ha pasado"

ANDREA (Riendo): "No digas eso. Tu nunca lo quisiste"

MARÍA (Gritando): "Aléjate de mí. Eres una bruja".

ANDREA (Alejándose): "Ya me voy, pero no te creas que te será tan fácil deshacerte de mí".

"Ejemplo del guión literario radiofónico." (Islas, S/A, p. 4).

El guión técnico

Por otro lado, este guión se caracteriza por proyectar todas las indicaciones técnicas, planteando las funciones específicas de cada uno de los participantes de la grabación, se ordenan "los participantes, las indicaciones al efectista, operadores y al musicalizador". (Aldama y García, 2016, p. 39).

El guionista es el que se encargará de conformar esta guía de trabajo, documentándose y seleccionando la información más apropiada, empleando un lenguaje claro, directo y expresivo acorde a las personas a las que vaya dirigido el programa, él será el encargado de darle forma al programa. (Noyola, 1997, p. 20).

Su labor también consiste en caracterizar las funciones del equipo de trabajo y las etapas del proceso (ver ejemplo 2).

Ejemplo 2

Control	Locutor
PP MICRO 1 F. IN CD 1. CORTE 8. THE RIVER RESUELVE CD 1	Locutor 1: Saluda a la audiencia.
PP MICRO 1 PP CD 2 CORTE 3 RÁFAGA	Locutor 1: Noticia 1 (Visita de Aznar a EEUU).
PP MICRO 2	Locutor 2: Noticia 2 (Temporal en Galicia).
PP MICRO 1	Locutor 1: Noticia 3 (Subida de la gasolina).

“Ejemplo del guión técnico radiofónico.” (Islas, S/A, p. 5).

Este último guión es el que se utilizó en el taller de producción de podcast, con este formato los niños tendrán la posibilidad de caracterizar sus programas, además de definir los roles y actividades que cada uno tendrá dentro de la producción del podcast.

A continuación, se enunciarán las características de los participantes que integran una producción sonora, ya que son que los roles que los niños tendrán asumir

(escogiendo algún papel) de acuerdo a sus preferencias, habilidades o facilidades en el proceso de producción.

2.3 Producción sonora

Una vez que se tiene plasmado en el guión técnico la manera en que se integrarán los elementos del lenguaje sonoro, es importante definir los roles de un equipo de trabajo en la producción, éste se conforma por:

- a) Productor: es el encargado de interpretar el guión y coordinar todo el proceso de la producción sonora.
- b) Efectista: es el responsable de los ambientes y efectos de sonido que integraran el programa.
- c) Musicalizador: es el encargado de seleccionar la música.
- d) Reparto: son los integrantes o actores que le darán vida e interpretaran los papeles que se mencionan en el guión.
- e) Operador: es el técnico que se encarga de mezclar e integrar las voces, la música y los efectos, acatando las indicaciones del productor. (Noyola, 1997).

Así como es importante que cada uno de los niños tenga claras sus tareas en la producción de podcast, también es importante que conozcan los momentos o etapas del proceso, ya que cada momento va ligado al otro y en la elaboración del material los niños tendrán claridad de su intervención, es un proceso que se divide en las siguientes etapas:

- f) Preproducción: en esta etapa se hace la investigación, se recopilan todos los datos necesarios para crear el guión.
También en esta etapa se realiza el guión, los ensayos con el reparto de actores, se define y recopila la música y efectos de sonidos.
- g) Producción: esta etapa se realiza en el estudio de grabación, primero se graban las voces de los actores del reparto y algunos efectos de sonido, desde los que son producidos por los propios actores, como un beso o un

golpe, y sonidos del efectista, como pasos, cosas que caen, puertas que se abren o cierran, etc.

- h) Posproducción: es la etapa final, en la que se mezclan todos los elementos del lenguaje sonoro, las voces del reparto, los efectos de sonido, la música, entradas y salidas del programa (conocidas como cortinillas o rúbricas de entrada y salida), además de integrar los créditos de los participantes. (Noyola, 1997).

Dichas etapas del proceso garantizan “un buen programa [...] un mensaje rico en propuestas sonoras, una armoniosa escritura de voces, ruidos y música.” (Noyola, 1997, p. 22).

La producción de estos programas además de tener un enfoque en el proceso para la obtención de materiales de calidad, también apunta a que los niños adquieran competencias mediáticas y se apropien de estas herramientas y lenguajes de manera permanente para un autoaprendizaje, que rompa con la pasividad de solo recibir contenidos de los medios y que sea una herramienta que le permita al niño ir constituyendo su identidad, autonomía y hábitos de búsqueda reflexiva y consciente; en esta ocasión los podcast serán el medio para guiar a los niños a ser prosumidores.

En palabras de Kaplún (1998)

Lo que importa aquí, más que enseñar cosas y transmitir contenidos, es que el sujeto aprenda a aprender; que se haga capaz de razonar por sí mismo, de superar las constataciones meramente empíricas e inmediatas de los hechos que la rodean (conciencia ingenua) y desarrollar su propia capacidad de deducir, de relacionar, de elaborar síntesis (conciencia crítica). (p. 51).

Ahora bien, la producción de los materiales sonoros será llevada a cabo por los niños que conformen el taller, siendo de suma importancia conocer las características cognitivas de los sujetos para adecuar las estrategias de

enseñanza y aprendizaje que logren los objetivos, por tanto, a continuación, se puntualizaran las características propias de los sujetos de investigación.

2.4 El constructivismo en la Prosumisión: Una actitud pedagógica ante la alfabetización mediática

A lo largo de los capítulos anteriores, hemos planteado los cambios que se viven a partir de la era digital, dichas transformaciones dan la posibilidad de aprovechar e integrar estos recursos tecnológicos en pro del aprendizaje y enseñanza de los niños.

Dichos cambios en el contexto a partir de los avances tecnológicos han provocado que se replantee una pedagogía acorde a las necesidades emergentes.

Son nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje que se asocian con “un proceso intenso de renovación del pensamiento pedagógico en el mundo entero. En el centro de ese proceso de renovación se encuentra el desarrollo del constructivismo pedagógico.” (Braslavsky, 2001, p. 5).

En este apartado se abordan teorías constructivistas, que describen los procesos de aprendizaje de los niños de acuerdo en la etapa de desarrollo cognitivo en la que se encuentran.

El constructivismo plantea que el conocimiento se da a partir de la reflexión que hacemos de las experiencias que tenemos en el entorno, el aprendizaje se da en la interacción, mediación, participación y colaboración con todos los individuos de un grupo.

En este apartado se describirá al sujeto de investigación, ya que conocer las características de los niños nos permite diseñar y aplicar una metodología acorde a las necesidades y características de los niños.

Además, plantear y conocer la etapa cognitiva del niño, permite aterrizar la manera en que se trabajará con las tecnologías, construyendo así una

metodología encaminada a un proceso de enseñanza y aprendizaje divertido (lúdico), significativo y con visión holística.

El constructivismo es una teoría que plantea que el aprendizaje debe darse en un ambiente que reconstruya o plantee la realidad que viven los individuos, es decir, debe integrar perspectivas o interpretaciones del mundo real, también plantea que el conocimiento se construye, no se reproduce. (Hernández, 2008).

El constructivismo tiene sus raíces en la filosofía, psicología, sociología y educación. El verbo construir proviene del latín *struere*, que significa 'arreglar' o 'dar estructura'. El principio básico de esta teoría proviene justo de su significado. La idea central es que el aprendizaje humano se construye, que la mente de las personas elabora nuevos conocimientos a partir de la base de enseñanzas anteriores. El aprendizaje [...] debe ser activo [y participativo]. (Hernández, 2008, p. 2).

El individuo construye activamente su conocimiento a partir del contexto y de las experiencias que tenga en éste. El entorno de aprendizaje debe ser rico en actividades auténticas y relevantes.

De acuerdo con Hernández (2008), el constructivismo “ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de información motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años.” (p. 2).

Plantea los procesos de construcción de conocimientos de los individuos y cómo estos procesos se enriquecen con las participaciones e interacción con factores externos, incluidas las nuevas orientaciones tecnológicas. (Braslavsky, 2001).

Algo característico de la educación desde un enfoque constructivista, es que esta teoría tiene por fundamento generar un ambiente que sea representativo de la realidad, integrando los aspectos culturales, sociales y económicos, ya que al tomar en cuenta dichas variables, se puede construir el conocimiento de los niños contextualizadamente, siendo aprendizajes útiles y aplicables en la vida real. (Hernández, 2008).

Jonassen (2000), dice que un conocimiento que se da partiendo de posturas constructivistas, está encaminado a la reflexión y a una contribución de aprendizajes colaborativos.

Hablar de colaboración, implica trabajar e intervenir en equipo o en comunidades a fines, este concepto no se plantea en sentido de competencia, es más bien una construcción en equipo, donde todos los sujetos implicados negocian los conocimientos, refuerzan y aportan a la construcción de sus aprendizajes.

Ser parte de una comunidad de aprendizaje, implica ser un sujeto activo, que es otra de las características fundamentales de este enfoque, que plantea que la asimilación e interiorización del aprendizaje se da en un proceso en el que el sujeto es responsable y participativo, en palabras de Hernández (2008) un proceso activo es:

“la experiencia directa, [de] las equivocaciones y la búsqueda de soluciones. La manera en la que se presenta la información es de suma importancia. Cuando la información es introducida como una forma de respuesta para solucionar un problema, funciona como una herramienta, no como un hecho arbitrario y solitario.” (p. 3).

Se plantea que la enseñanza-aprendizaje sea contextualizada y cercana a la realidad de las nuevas generaciones, es decir, integrando las tecnologías a la interacción, se adecua a las necesidades de una educación mediática.

A los niños de las nuevas generaciones, les resulta más fácil aprender “si al mismo tiempo se encuentran comprometidos con actividades significativas que ejemplifiquen lo que se desea aprender, [...] actividades auténticas que resulten intrínsecamente interesantes, [...] significativas [y] reales.” (Hernández, 2008, p. 3).

La naturaleza del modelo constructivista aplicado a un proceso de aprendizaje con tecnologías y en tecnologías, contribuye a ampliar los conocimientos y experiencias de los niños, son herramientas que ofrecen actividades innovadoras en condiciones colaborativas, creativas, flexibles, que les permite a los niños “afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten. Estas características

dan como resultado que el propio [niño] sea capaz de construir su conocimiento [junto con el] guía, otorgándole la libertad necesaria para que explore el ambiente tecnológico [...]” (Braslavsky, 2001, p. 6).

Los resultados de combinar el constructivismo con las tecnologías, son:

- Trabajar en entornos creativos en el que los niños expresan los conocimientos aprendidos
- Los niños tienen la oportunidad de pensar libremente y aplicar su creatividad
- Existe un acceso ilimitado a la información
- Hay acceso a la comunicación, es decir, los comentarios y opiniones tienen rienda suelta
- Se comparten experiencias con una audiencia más amplia
- El aprendizaje no se limita a cuatro paredes, va más allá (socialización en la red)
- El acceso es de bajo costo
- Las retroalimentaciones son inmediatas y éstas contribuyen a la construcción del conocimiento. (Hernández, 2008, pp.4-6).

Este es un proceso activo y colaborativo, en el cual se necesita entender y conocer las características cognitivas de los niños con los que se trabajará, para tener claras las áreas de oportunidad y las deficiencias que se pueden presentar en el proceso.

2.4.1 Jean Piaget y el desarrollo cognitivo (Operaciones concretas)

El cognitivismo es una de las teorías que fundamentan esta investigación, ayudando a especificar las características cognitivas de los niños con los que se trabajará.

El desarrollo cognitivo se define como aquellas capacidades mentales del sujeto que lo guían y ayudan en la adquisición y procesamiento de información, son habilidades como pensar, percibir, razonar, la atención, memoria, resolución de problemas, toma de decisiones, etcétera. (Rafael, 2008).

Los procesos cognitivos se llevan a cabo desde que nacemos, en diferentes medidas y niveles de maduración, éstos se crean a partir de estímulos e

interacción con el ambiente, de la reflexión e interiorización de objetos y situaciones del contexto real.

El planteamiento central del cognitivismo es conocer los procesos de adquisición, conservación y desarrollo del conocimiento durante el crecimiento fisiológico de los niños, es conocer cómo los niños se desarrollan mentalmente, cómo le van dando soluciones a las situaciones que les presenta el contexto, los argumentos que guían sus motivos y la manera en que hacen juicios. (Castilla, 2013).

Jean Piaget fue el teórico que clasificó el desarrollo cognoscitivo en las siguientes etapas:

- Etapa sensoriomotora (del nacimiento a los 2 años)
- Etapa preoperacional (de los 2 a los 7 años)
- Etapa de operaciones concretas (de los 7 a los 12 años)
- Etapa de operaciones formales (de los 12 años en adelante)

En cada etapa hay una “transición a una forma más compleja y abstracta de conocer [donde] el pensamiento del niño es cualitativamente distinto al de las restantes. [...] Una vez que el niño entra en una nueva etapa, no retrocede [...] de razonamiento ni de funcionamiento.” (Rafael, 2008, p. 2).

Estas transiciones del aprendizaje se dan a través de dos mecanismos: la asimilación y la acomodación de esquemas. Entenderemos el concepto de “esquemas”, como aquellas acciones ya sean mentales o físicas que nos permite organizar y adquirir información sobre el mundo que nos rodea, a medida que vamos creciendo, se va adquiriendo una capacidad de organizar, discernir y adaptar la información de manera más compleja al ambiente. (Rafael, 2008).

Estos esquemas, pasan por un proceso de asimilación, lo que significa que los niños van moldeando toda la información para que encaje con sus estructuras mentales actuales (esquemas).

La asimilación no es un proceso pasivo; a menudo requiere modificar o transformar la información nueva para incorporarla a la ya existente. Cuando es compatible con lo que ya se conoce, se alcanza un estado

de equilibrio. [...] Cuando no es así habrá que cambiar la forma de pensar o hacer algo para adaptarla. (Rafael, 2008, p. 3).

Cuando la información nueva es diferente a la información previa, también se pasa por un proceso de acomodación, que consiste en modificar los esquemas existentes que son diferentes a la información nueva que se integrará.

Cada etapa abarca distintos rangos de edad en el que se desarrollan procesos cognitivos específicos que les permite a los niños una evolución de su conocimiento.

Al ser amplio el espectro poblacional, es necesario delimitar el rango o etapa en la que se encuentran los sujetos para poder trabajar una estrategia de intervención educativa, por tal motivo en esta investigación se trabajará con niños que se encuentran en la etapa de operaciones concretas.

En ésta, el niño aprende las operaciones mentales lógicas y de reflexión sobre objetos, sobre su entorno, logra realizar operaciones de seriación, de clasificación y de conservación, es una etapa en la que el pensamiento del niño se comienza a ligar a los fenómenos y objetos del mundo real. (Rafael, 2008).

De acuerdo a Piaget, el niño logra aplicar la lógica a las operaciones, siendo capaz de acoplarse a estructuras o problemas más sistemáticos, pero también es capaz de tener un pensamiento flexible e invertir las operaciones y procesos.

Entre los 7 y 11 años de edad, el niño aprende las operaciones mentales necesarias para reflexionar sobre las transformaciones representadas en los problemas de conservación [como los problemas matemáticos]. Estará en condiciones de realizar la abstracción reflexiva [y de] razonar lógicamente [...]. (Rafael, 2008, p. 12).

El niño en esta etapa de su crecimiento fisiológico y maduración mental, ya no está en el plano de lo práctico, ya interioriza y reflexiona sobre los hechos, es un tipo de razonamiento de “carácter inductivo: es decir que va de situaciones particulares a generalizaciones.” (Fregtman, 2006, p. 2).

Fregtman (2006) describe las operaciones que se consolidan en esta etapa:

- Clasificación: es cuando el niño puede agrupar conjuntos de objetos, de acuerdo a características específicas, por clases, jerarquizar, extraer elementos comunes, pero también de esas particularidades de cada objeto, logra combinar y hacer un objeto general (su pensamiento comienza a ir de lo general a lo particular y viceversa).
- Seriación: el niño en esta etapa puede ordenar y agrupar cosas de mayor a menor y reinvertir el proceso. Este proceso cognitivo de seriación le permite al niño crear criterios y vincularlos con otros parámetros y características.
- Conservación: este elemento consiste en que el niño es capaz de tomar en cuenta más de una variable o atributo de algo, pero de manera simultánea, sin que se pierda la esencia del objeto o sin anular las variables. (p. 2).

Otro elemento que caracteriza al niño que se encuentra en esta etapa, es que él puede cooperar e interactuar socialmente, lo hace consciente de su propio punto de vista y de una manera productiva, se cuestiona y asume posturas que inicia a justificar y argumentar. (Fregtman, 2006, p. 3).

Es una etapa en la que va adquiriendo y desarrollando su autonomía, comienza a compartir y participar en comunidades con fines comunes, superando la etapa del egocentrismo.

2.4.2 Lev Vygotsky y el socio constructivismo

En el momento que el niño se da cuenta de que no es el centro del universo y supera la etapa del egoísmo, el niño comienza a interactuar con el medio y aprender del mundo que le rodea. Pasa a un proceso de aprendizaje en comunidad, donde aprender a mediar el conocimiento social y lo interioriza y asimila a partir de la convivencia.

Lev Vygotsky fue el teórico que desarrolló el planteamiento del socio constructivismo o constructivismo social, una rama de la teoría constructivista que plantea que las operaciones y habilidades cognitivas, se dan a partir de la socialización en el contexto.

“Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona [...] el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da en el plano social y después en el nivel individual.” (Pozo, 1996, p. 16).

Podemos ver que las teorías del constructivismo cognoscitivo de Piaget y el constructivismo social de Vygotsky, se complementan ya que Piaget plantea un aprendizaje intrínseco, es decir, un “asunto personal [en el que] existe un individuo con un cerebro cuasi-omnipotente, generando hipótesis, usando procesos inductivos y deductivos para entender el mundo y poniendo estas hipótesis a prueba con su experiencia personal.” (Payer, 2015, p. 3).

Partiendo de esa premisa de querer entender y conocer el mundo, están presentes los reajustes de esquemas, la asimilación y ajuste de los descubrimientos externos, es ahí cuando el aprendizaje, también se da a partir de factores externos como lo plantea Vygotsky.

El constructivismo social tiene como premisa que cada función en el desarrollo de las personas se da en dos momentos: al inicio es a nivel social, entre un grupo de personas (interpsicológico) y después a nivel individual, dentro de sí mismo (intra psicológico). Esto se aplica tanto en la atención voluntaria y activa, como en la memoria lógica y en la formación e interiorización de conceptos, que se originan de la relación con otros individuos. (Hernández, 2008).

El aprendizaje a nivel social, integra el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), también planteado en el socio constructivismo de Vygotsky.

La Zona de Desarrollo Próximo es la distancia entre el nivel de resolución de una tarea que una persona puede alcanzar actuando independientemente y el nivel que puede alcanzar con la ayuda de un compañero más competente o experto en esa tarea. Entre la Zona de Desarrollo Real y la Zona de Desarrollo Potencial, se abre la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) que puede describirse como: el espacio en que, gracias a la interacción y la ayuda de otros, una persona puede trabajar y resolver un problema o realizar una tarea de una manera y con un nivel que no sería capaz de tener individualmente. (Beribey, 2008, p. 2).

La Zona de Desarrollo Próximo o Potencial, es un concepto que se integra en esta investigación, para justificar cómo durante la alfabetización mediática y en la producción del podcast, los niños tienen distintos conocimientos que traen de sus casas, estas opiniones y experiencias, las comparten y enseñan en su comunidad a otros niños que desconocen del tema, logrando que sus compañeros, que se

encontraban en una zona de aprendizaje real, lleguen a un aprendizaje potencial o próximo.

Otro ejemplo claro de la Zona de Desarrollo Potencial, es cuando un maestro, guía o asesor, enseña a los niños, y este mentor adecua los conocimientos de acuerdo a las capacidades cognitivas de los aprendices, de esta manera también se avanza de la zona de aprendizaje real a una zona de aprendizaje potencial.

2.4.3 Jerome Bruner y el andamiaje (El aprendizaje cognitivo cultural)

La teoría del andamiaje fue planteada por Jerome Bruner, a partir del concepto de Zona de Desarrollo Próximo, de Vygotsky. La relación y seguimiento de estas teorías consiste en que, los procesos de enseñanza y aprendizaje, se dan de acuerdo a los niveles de competencia de quien está aprendiendo y quien está enseñando, es decir, a mayor dificultad o menor dificultad del conocimiento que se está enseñando, se requiere un mismo grado de participación y competencia del aprendiz. (Beribey, 2008).

Esto quiere decir que, el niño aprenderá con ayuda de su guía, quien adecuará el conocimiento para que el niño lo pueda interiorizar, pero una vez que el niño lo haya aprendido, el guía o persona que orienta, debe dejar que el aprendiz haga las tareas con base en los conocimientos adquiridos, de esta manera el niño comenzará a realizar actividades de manera autónoma.

No basta con que los niños tengan una actitud activa de aprender, o que el medio sea el idóneo para el intercambio y negociación de conceptos, también es necesario tener una guía o apoyo que muestre el camino para el desarrollo de distintas destrezas, conocimientos y actitudes.

Una vez que cada [niño] haya logrado el desarrollo de los “andamios” se irán removiendo para, posteriormente, adicionar otros para aprendizajes más complejos. De esta manera, los estudiantes no solo reciben y asimilan contenidos, sino que pueden explorar y utilizar lo aprendido para convertirse en aprendices autónomos. (Terán, 2016, p. 2).

La educación es un proceso que consiste en intercambiar, compartir y negociar significados, en el que los esquemas se ajustan a través de una interacción,

mediación y construcción del conocimiento con los demás, pero también, como lo vimos en el último apartado no sólo basta con estos factores, también son necesarios los sistemas de ayuda como lo son los andamios.

Los andamios permiten conformar una base sólida del conocimiento, para así subir a otro nivel, pero es importante reconocer que estas herramientas que nos permiten asegurar nuestros esquemas, son objetos culturales, por ejemplo: un libro, símbolos, nociones matemáticas, el internet, etcétera. (Guilar, 2009).

El valor de reconocer los objetos dentro de un marco cultural, es reconocer que son objetos aceptados, compartidos y usados socialmente, son prácticas y construcciones sociales de las que se va apropiando el niño a lo largo de su vida que le permiten ampliar sus capacidades cognitivas y pertenecer a un grupo con usos y costumbres específicas. (Guilar, 2009).

El aprendizaje cognitivo cultural de Bruner, es cuando a partir de la cultura se construye el conocimiento del individuo, proceso que se da a través de la educación:

el objetivo de la educación consiste en ayudarnos a encontrar nuestro camino dentro nuestra cultura, a comprenderla en sus complejidades y contradicciones [...]. La tarea central es crear un mundo que dé significado a nuestras vidas, a nuestros actos, a nuestras relaciones. Y el modo que tenemos para dar significado a nuestras vidas y comprender las ajenas, para entender nuestros actos e interpretar las acciones de los otros y otras es mediante narraciones, relatos que permiten comprender lo extraño o aquello que quebranta lo esperable, canónico o normativo. (Guilar, 2009, p. 6).

2.5 La pedagogía en un recurso de las redes sociales

La finalidad de conocer las teorías educativas y características de los niños que se plantearon anteriormente, impacta en querer buscar y mejorar las prácticas de enseñanza-aprendizaje y ¿cómo?, integrando objetos, temas relevantes, actuales y reales de la vida de los niños a los contextos educativos (sean formales o informales), el punto es integrar herramientas y crear metodologías que sean significativos para los niños.

De acuerdo con Hernández (2008) los procesos constructivistas son idóneos para desempeñar procesos de aprendizaje con tecnologías, ya que proporcionan medios creativos apropiados para que los niños se expresen y demuestren los conocimientos que han adquirido.

El proceso que se hará en esta investigación, es una alfabetización en medios específicamente con podcast, que son herramientas que se comparten en redes sociales.

Una de las características de las redes sociales es que son espacios en los cuales, las personas comparten gustos, valores, visiones, ideas, tienen lazos afectivos, etcétera, además de tener la versatilidad que se pueden compartir infinidad de formatos y contenidos con una comunidad que influye en la reproducción y retroalimentación de los trabajos, la comunidad influye sobre todos sus participantes, con la ventaja que, hay comunicación pero a distancia (las pantallas de los ordenadores), y a pesar de esto, construyen criterios y sus propias reglas para realizar estas interacciones. (Hernández, 2008).

Las redes sociales como herramientas constructivistas funcionan como una continuación del aula escolar [...] permitiendo el contacto continuo con los integrantes, y proporcionando nuevos materiales para la comunicación entre ellos. Esta tecnología presenta las características de interacción, elevados parámetros de calidad de imagen y sonidos, instantaneidad, interconexión y diversidad. (Hernández, 2008, p. 5).

Dichas características, dan posibilidades a los niños para narrar sus podcasts y compartirlos en la red, este proceso en conjunto contribuye a que los niños usen estas herramientas para intercambiar y adquirir conocimientos.

Tomando en cuenta lo revisado en este capítulo, a continuación, se presenta el diagnóstico, diseño, aplicación y evaluación del taller “Educación en medios. Podcast como una herramienta para mi aprendizaje”, un proyecto cuyo objetivo fue formar a seres prosumidores en medios.

“La meta principal de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, inventores y descubridores.

La segunda meta de la educación es la de formar mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece”.

Jean Piaget

Capítulo III

Taller: “Los niños prosumidores de podcast”

Este capítulo se presenta la metodología de la propuesta de intervención educativa, “Taller: Los niños como Prosumidores de Podcast”, como estrategia de aprendizaje encaminada a la prosumisión de podcast en niños de 7 a 12 años de edad.

3.1 Metodología

La metodología que sustenta la presente investigación es mixta, en tanto que incorpora los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos métodos conllevan un proceso de observación y evaluación específicos de los hechos o fenómenos, establecen que deben existir suposiciones que se tienen que comprobar a lo largo de la investigación con base en las pruebas obtenidas. (Ruiz, 2013).

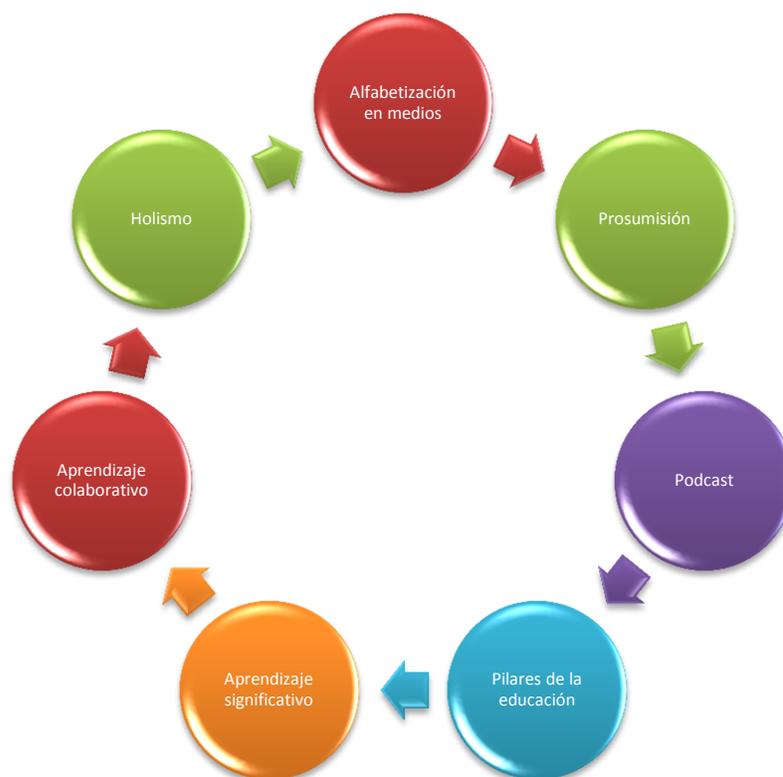
Para ello, primeramente se recurrió a un diagnóstico, con la finalidad de analizar la realidad para definir el camino a seguir, delimitar la problemática, los temas y problemas específicos, para obtener información, en este sentido, el diagnóstico es un instrumento que “permite diseñar estrategias, identificar alternativas y decidir acerca de acciones a realizar.” (Muñoz, 2015, p. 10).

Para llevarlo a cabo, fue necesario observar al sector en que se hizo la investigación y realizar un estudio de gabinete, con situaciones hipotéticas construidas a partir de una aproximación derivada del análisis del contexto en el que se trabajaría, se tomó en cuenta el desarrollo cognoscitivo de los participantes, las características de las generaciones actuales y el contexto.

De acuerdo con Muñoz (2015), los pasos a seguir para realizar un diagnóstico son:

- Investigar y recabar antecedentes de los temas, contexto y conceptos básicos que son inherentes al proceso de investigación
- Elaborar las *categorías de análisis*, que es una reducción de los datos significativos e impredecibles en la investigación.

Para la presente investigación la categorización quedó de la siguiente manera:



Fuente: Brenda Liliana García (2017).

Estas categorías dieron claridad sobre el problema central, la construcción de objetivos y delimitación de la investigación y población.

Una segunda técnica de investigación utilizada en esta investigación, fue el focus group. Se seleccionó este instrumento ya que se quería conocer de manera directa con fines de evaluación, las opiniones de los entrevistados en torno al tema; es decir, recopilar información sobre conocimientos, opiniones y percepciones que tienen los niños sobre su realidad mediática, además también para conocer cómo interactúan con estas herramientas, los fines y medios que los niños les dan a las TIC.

El focus group es una entrevista que implica realizar una sesión de preguntas abiertas a los niños, donde ellos pueden narrar y participar de manera libre respecto al tema en cuestión, éste “centra su atención en la pluralidad de respuestas obtenidas de un grupo de personas, [obteniendo] datos por medio de la percepción, [observación], los sentimientos, las actitudes y las opiniones de grupos de personas.” (Cortés, 2005, p.1).

Cabe mencionar, que este es un instrumento que

estimula la creatividad de los participantes y se crea un sentimiento de co-participación por parte de los entrevistados. Por medio de esta técnica los entrevistados hablan en su propio lenguaje, desde su propia estructura y empleando sus propios conceptos, y son animados para seguir sus prioridades en términos propios. (Cortés, 2005, p. 2).

Se destaca que el *focus group* se trabajó con una guía para la facilitadora (ver anexo 2), que fue construida a partir de las categorías de una persona alfabetizada en medios y, de los 4 pilares de la educación de Delors. Esta guía se elaboró de la siguiente manera:

1° categoría: Sujeto alfabetizado - Aprender a hacer:

Permite conocer el grado de conocimiento técnicos de los niños acerca de cómo realizar una producción sonora.

2° categoría: Sujeto consciente - Aprender a conocer:

Este bloque permite saber si los niños reconocen características como sexo y edad de las personas que hablan en los audio de muestra y si identifican el tema o contenido aunque sea de forma literal de lo que escuchan.

3° categoría: Sujeto activo-Aprender a ser:

Aquí se reconoce el grado de identificación que tienen los niños respecto a los temas del audio muestra, dejando ver su pensamiento a partir de sus opiniones y actitudes.

4° categoría: Sujeto social-Aprender a vivir juntos:

Esta categoría permite conocer el grado de solidaridad, participación, cooperación y disposición (actitudes) que tienen los niños para trabajar en comunidades, ya sea presencial o virtualmente (redes sociales o alguna interfaz).

5° categoría: Sujeto creativo-Aprender a hacer.

Esta categoría tiene la finalidad de conocer el grado de expresión creativa que pueden llegar a tener los niños para producir podcast y saber cómo lo harían.

6° categoría: Sujeto crítico (engloba los cuatro pilares de la educación).

Esta última categoría, permite observar el grado de criticidad de los niños respecto al audio muestra y sus ideas propias, es decir, si lo que piensan y el contexto y lo que escuchan se contraponen o coinciden.

Para poder trabajar con estas categorías, fue necesaria la escucha previa de un podcast producido anteriormente para una clase de la licenciatura, donde participaron tres niños de 8, 9 y 12 años de edad, dicho audio llamado Notikids, éste se conforma de distintas temáticas como: problemáticas sociales actuales (el narcotráfico), secciones (leyenda del conejo en la luna) y personajes (reporteros, especialistas de temas en el estudio de grabación, etc.), es la recreación de un noticiero de radio.

Una vez habiendo realizado la escucha, se procedió a llevar a cabo la entrevista y trabajar cada una de las categorías antes señaladas.

La información que se obtuvo de la primera entrevista del focus group sirvió para, desarrollar las sesiones del taller y para aplicar una sesión piloto, esto con el fin de ajustar detalles para la aplicación real, asertiva y productiva del taller. (Gil, 2015),

Cabe precisar que el focus group se aplicó en dos ocasiones, la primera fue con un grupo de niños muestra, con los que se hizo la prueba piloto de una sesión del taller, y la segunda aplicación de éste instrumento se hizo con el grupo real del taller de la investigación.

Para Gil (2015), la prueba piloto se define como “una actividad que forma parte del diseño de [la] investigación. [...] suele elegirse una pequeña muestra para probar su funcionamiento en el campo.” (p. 9).

La segunda aplicación del focus group se hizo con el grupo del taller definitivo con el fin de conocer qué tanto habían cambiado los referentes y opiniones de los niños del taller real al final del de las sesiones de trabajo, para tener un antes y un después y poder comparar el nivel de aprendizaje.

Un tercer instrumento utilizado, fueron las listas de cotejo que también corresponden al enfoque cualitativo, éstas se aplicaron al finalizar el taller, con el objetivo de evaluar los conocimientos de los niños.

Como se mencionó anteriormente, la sesión de pilotaje que se aplicó a un grupo de prueba, sirvió para ajustar la aplicación del taller real, parte de esas adecuaciones fue reforzar la obtención de información con un instrumento más exacto; por ello, se recurrió a uso de cuestionarios como un instrumento de enfoque cuantitativo que se aplicó con el fin de obtener datos objetivos, confiables que permitieran dar a la información obtenida un tratamiento exacto y hasta estadístico. (Ruiz, 2013).

El cuestionario es un procedimiento útil para obtener datos “de manera sistemática y ordenada, información acerca de la población con la que se trabaja [y es

utilizado] para recolectar datos, que consiste en un conjunto de preguntas respecto a una variable a medir.” (Gil, 2015, p. 20).

Con este instrumento, se optó por preguntas cerradas, que son aquellas que tienen opciones de respuesta pre elaboradas y delimitadas por el entrevistador, con base en opciones previamente evaluadas por él, donde el entrevistado sólo tiene que elegir alguna de las opciones disponibles. (García, 2003).

El cuestionario que se les aplicó a los niños se dividió en dos categorías:

1. Datos personales: la edad y sexo del niño, para corroborar la edad biológica con la etapa cognitiva en la que se encuentran los sujetos de la investigación.
2. Preguntas sobre contexto: esta categoría permitió obtener datos duros sobre la accesibilidad que tienen los niños a los medios, al internet, algunas actividades que realizan cuando están manipulando estos instrumentos, entre otras. Fueron resultados que proporcionaron información sobre el la viabilidad del proyecto, en términos de acceso a los medios y a la red. (Ver anexo 3).

A continuación procederé a ubicar contextualmente a los sujetos de la investigación; así como a presentar los resultados de la aplicación del taller.

3.2 Contexto y sujetos

El taller se llevó a cabo en el centro educativo RIA (Red de Innovación y Aprendizaje), ubicado en avenida Vicente Villada #465, colonia Benito Juárez, Código Postal 57700, Nezahualcóyotl, Estado de México.

Los centros de aprendizaje RIA, son centros de educación informal que ofertan cursos de computación, inglés, entre otros, además de permitir a personas externas al centro, presentar propuestas educativas para el desarrollo de cursos en esos espacios.

Por el tipo de cursos que se ofertan, la demanda de niños oscila desde los 5 años hasta los 14 años de edad, las clases se dan de lunes a viernes en un horario de 9:00 a 19:00 horas y los sábados de 9:00 a 14:00 horas.

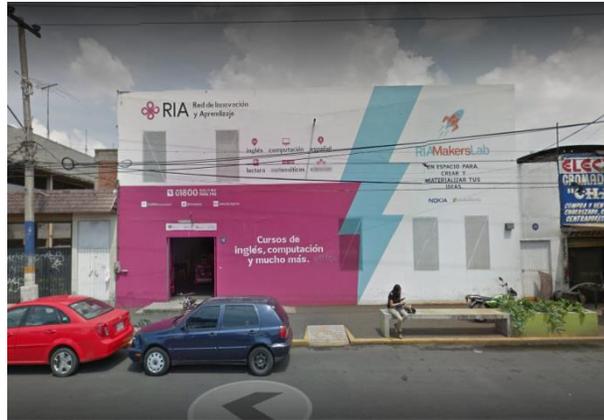


Imagen tomada de Google Maps 2017.

La Red de Innovación y Aprendizaje tiene un enfoque lúdico, utiliza el juego como estrategia para el aprendizaje y también enseñan cosas que les sean útiles a los niños en la cotidianidad. Dichas especificaciones del centro de aprendizaje RIA, empatan con las características requeridas para aplicar la presente propuesta en el sentido planteado por Buckingham (2003) cuando menciona que:

durante los últimos años ha crecido el interés por los escenarios informales juveniles y comunitarios como posibles localizaciones para la educación mediática, [ésta] puede establecer un puente entre la escuela y la comunidad más amplia. [...] Éste tipo de espacios pueden ofrecer sin duda valiosas oportunidades para el aprendizaje. (p. 298 y 311).

Con base en lo anterior, se seleccionó la RIA por ser un espacio donde los niños pueden desarrollar y construir conocimientos encaminados a la prosumisión de medios. Cabe señalar que todos los niños que acuden a estos talleres estudian en escuelas públicas y se les conoce como *socios* del centro de aprendizaje.

De acuerdo con las administradoras del centro de aprendizaje, estos socios toman cursos entre semana y también sabatinos, denotando que además de tomarlos como formación complementaria a lo formal, utilizan estos espacios para la recreación.

En este espacio es donde se aplicó el “Taller de podcast para niños”, y se conformó por:

- ✓ 4 niñas y 8 niños de 7 a 12 años de edad, es decir, el 67% de los participantes eran niños y el 33% eran niñas (ver grafica A y B del anexo 3).

De esta muestra del taller, se tiene que:

- ✓ Los participantes con menor edad fueron de 7 años y los mayores fueron de 12 años, estos son los rangos de edades que pertenecen a la etapa del desarrollo cognoscitivo de Operaciones concretas de Piaget (ver gráficas A y B en anexo 3).
- ✓ Son “Nativos digitales”, es decir, nacidos en un contexto cultural permeado por TIC y medios de comunicación
- ✓ Gustan de trabajar e interactuar a través de herramientas e instrumentos tecnológicos, además de tener facilidad para su uso

Un dato importante que arrojó el cuestionario sobre la muestra del taller, es que el 100% tiene internet en casa y cuenta con medios digitales, ya sea un celular, Tablet o computadora. (Ver pregunta 1 y 2 del cuestionario en anexo 3).

Que más del 50% de la muestra pasa un promedio de 4 horas en algún aparato tecnológico y que son supervisados por sus padres en sus actividades cotidianas: jugar (17%), navegar en redes sociales (33%), ver videos en plataformas (7%), hacer tareas (25%) o simplemente escuchar música (8%). El 67% de estos niños cuenta con redes sociales y el 33% sólo con correo electrónico. (Ver gráficas 7, 8, 9 y 10 en el anexo 3)

Estos datos permiten conocer quiénes son los niños de la RIA de Ciudad Nezahualcóyotl y así, identificar las áreas de oportunidad del proyecto y convertir ese tiempo en provechoso, además de indagar si los papás están al pendiente de lo que sus hijos hacen en la red; hecho relevante ya que el taller está encaminado a una autonomía y criticidad de los niños desde ese contexto.

A continuación se describirán datos más especificaciones de los sujetos de la investigación.

El 45% de los niños de RIA escuchan radio (como analogía a los niños del lenguaje sonoro), mientras que el 55% no lo hace, pues prefieren seleccionar contenidos y audios de la internet (ver gráfica 3 en el anexo 3); lo que representa un factor de oportunidad para la investigación, ya que si estos niños gustan de medios auditivos, pero prefieren seleccionar sus propios contenidos y no sólo escuchar lo que transmite la radio, tal como se puede apreciar en la gráfica 4 del anexo 3, donde el 39% de estos niños sintonizan las estaciones de música, cápsulas de terror, ciencia, chistes, tecnología que les gustan y el 46% lo hace en sus dispositivos digitales, previamente descargados y sin conexión a internet. (Ver gráfica 4 en el anexo 3)

Un dato que resulta interesante es que los niños no conocen los podcast, entonces ¿Por qué proponer un Taller para podcast con niños? La respuesta tiene que ver con la posibilidad de mostrar a los niños considerados milenians por su fecha de nacimiento, pero no por sus prácticas, un nuevo formato que le permita desarrollar habilidades digitales propias de este siglo. (Ver gráficas 5 en el anexo 3)

Cabe mencionar que la muestra se considera aleatoria no probabilística, pues no fueron seleccionados u obligados a participar, se trabajó con los chicos que decidieron inscribirse y asistir al taller. La convocatoria se hizo con una semana de anticipación, a través de carteles que fueron colocados en el Centro de Aprendizaje RIA (Ver convocatoria para el taller, Anexo 4).

A continuación se presentada el diseño del taller.

3.3 Diseño y planeación

La estrategia didáctica es un taller, que de acuerdo con Cano (2012) es “la integración del trabajo manual con el trabajo intelectual, la reunión de personas

trabajando en torno a una tarea común, la transformación colectiva de una situación, y la creación colectiva de una nueva forma o producto.” (p. 33).

Es un taller que se fundamenta en una postura socioconstructivista la cual plantea un proceso en el que los aprendizajes se dan de manera colectiva, es decir, la creación del conocimiento se da a partir de diálogos, interacción, experiencias y saberes de los integrantes, en un espacio que les fomente dicha participación.

Dentro de él confluyen pensamientos, sentimientos y acciones, donde los participantes comparten un objetivo, que se logra a través de la comunicación, la participación colectiva, así como con la producción de objetos, hechos y conocimientos. (Unillanos, S/A)

Como estrategia didáctica el taller define:

acciones planificadas [...] con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados [es] un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente. (UNED, 2013, p.12).

Esas acciones programadas se encuentran en la planeación que refleja e integra los conceptos eje (categorías de análisis) de esta investigación, es un espacio donde se conectan las ideas para proponer una resolución a la problemática. Es en este espacio, en el que se trabajaron actividades encaminadas a guiar a los niños a ser prosumidores de medios.

Integrar elementos y categorías de análisis y aterrizarlas en la práctica, permite generar una planeación didáctica que dé claridad de cada etapa del proceso del taller: tiempos, recursos, aprendizajes esperados, metas definidas y evaluación.

En este sentido, la evaluación forma parte importante, ya que logra vislumbrar si se alcanzaron los objetivos que se plantearon, medir el impacto de la propuesta y que los resultados sean tangibles.

A continuación se presenta el programa general de la facilitadora:

Taller: “Alfabetización en el lenguaje sonoro: Los niños prosumidores de podcast”

Elaborado por: Brenda Liliana García Mondragón

Descripción de la práctica:

Número de sesiones: 3

Número de horas por sesión: 3

Número de horas del taller: 9 horas

-Segmento a investigar: Niñas y niños de 7 a 12 años de edad, en etapa de operaciones concretas, asistentes de centros de educación informal del municipio de Nezahualcóyotl, Estado de México.

-Horario de: Sábado 25 de marzo, 1° y 8 de abril, de 10:00 a 13:00 horas

-Recursos: Salón de clases con computadora, bocinas, proyector, sillas y mesas para los alumnos, pizarrón, plumones.

Objetivos de aprendizaje:

a) Objetivos informativos

Al término del taller, los participantes podrán:

- ✓ Identificar las características y elementos propios del lenguaje sonoro
- ✓ Reconocer los mensajes implícitos y explícitos de una producción mediática
- ✓ Reconocer el proceso que se sigue para realizar una producción mediática, incluida la post producción
- ✓ Revisar la validez y veracidad de las fuentes e información que se encuentra en la red
- ✓ Saber los alcances y beneficios de consumir y producir en medios
- ✓ Ser conscientes de que son nativos digitales y, por tanto, pueden ser prosumidores
- ✓ Valerse de los beneficios de los medios y TIC en sus vidas

b) Objetivos formativos

Al término del taller, los participantes serán capaces de:

- ✓ Discriminar y seleccionar información
- ✓ Construir su propio conocimiento a través de herramientas tecnológicas
- ✓ Producir podcast y usarlos como herramientas autodidacticas
- ✓ Crear, compartir y producir podcast de cualquier temática (de interés de los niños)
- ✓ Llevar a cabo un proceso de investigación para estructurar un guión y producir podcast
- ✓ Editar podcast en el programa Audacity

Contenidos temáticos

Tema 1. ¿Qué es el lenguaje sonoro?

- Medios de comunicación y el lenguaje sonoro específico
- Voz
- Efectos de sonido
- Música
- Silencios

Tema 2. ¿Qué es un podcast?

- Características
- Ventajas de trabajar contenidos en este formato
- Variedad de usos
- El podcast en la red
- Competencias comunicativas

Tema 3. El guión

- Definición
- Elementos
- Ficha técnica
- Indicaciones técnicas

Tema 4. Producción mediática

- Guiónista
- Productor
- Realizador
- Locutor
- Operador
- Elaboración de un guión

Tema 5. Grabación de audio

- Grabación de capsulas de audio para podcast con ayuda de guiones técnicos

Tema 6. Programa *audacity*

- Uso elemental del programa para edición y producción de podcast

Tema 7. Socialización de podcast

- Los niños prosumidores de podcast

Planeación didáctica

Es importante aclarar que originalmente el diseño del taller estuvo planteado para 6 sesiones, sin embargo, la aplicación se llevó a cabo en a 3 sesiones debido al

número de días que me facilitaron en las instalaciones del centro RIA, se distribuyeron dos sesiones con temáticas distintas por día, con un descanso 20 minutos entre cada una de ellas. A continuación se presentan las secuencias didácticas.

Taller: Alfabetización en el lenguaje sonoro: Los niños prosumidores de podcast				
Sesión 1, parte 1: Focus Group				
Tema: Sesión diagnóstica		Postura pedagógica: Constructivismo		
Grupo: Consta de 12 niñas y niños en etapa de operaciones concretas (de 7 a 12 años de edad).		Educación: informal		
Contenido integrador: Educación en medios.		Número de sesión: 1 de 3		
Momento de la sesión: 1 de 2		Duración: 1:00 hora		
Propósito de la sesión: Obtener información relevante sobre los conocimientos, opiniones y contexto de los niños con los que se trabajará la alfabetización, para saber desde dónde se iniciará la alfabetización o si solo es necesario reforzar los conocimientos que ya tienen los niños, además servirá para tener información del antes y después del taller.		Objetivo de la sesión: Conocer el contexto real, conocimientos y opiniones de la muestra del taller a partir del focus group y el cuestionario aplicado.		
Aprendizajes esperados	Contenidos temáticos	Situación didáctica	Secuencia didáctica	Recursos didácticos
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lenguaje sonoro: -Voz -Efectos de sonido -Silencio -Música ▪ Medios de comunicación y el lenguaje sonoro específico 	La facilitadora creará un ambiente amigable en la que los niños tendrán total libertad al expresar sus ideas o responder la guía del cuestionario diseñada para recabar la información.	<p>Inicio: Bienvenida al Focus Group, plantear motivos de sesión.</p> <p>Desarrollo: Los niños escucharán el audio “Notikids”, al terminó de éste, los niños responderán las preguntas de la guía de entrevista.</p> <p>Cierre:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Computadora ▪ Bocina ▪ Memoria USB con stock de audios: -Podcast: Notikids ▪ Guía de entrevista de la facilitadora para el focus group

			Despedida de la sesión diagnóstica.	
<p>• Guía del moderador</p> <p>1. Presentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Presentación de la facilitadora. b) Entablar comunicación con el grupo para comenzar a generar confianza para el momento de las preguntas. c) Presentar los motivos de la sesión. d) Presentación de los integrantes del grupo, esto ayudará a amenizar el ambiente y tener un trato directo y cordial. <p style="text-align: right;">Duración: 15 minutos.</p> <p>2. Explicación introductoria.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Se darán las indicaciones para comenzar el diagnóstico: escuchar el audio en silencio. b) Se les indicará a los niños que, cuando inicie la etapa de entrevista grupal los turnos para hablar y participar serán de una persona a la vez levantando la mano, para mantener el orden en el salón y poder escuchar con atención y respeto las opiniones de los demás. c) Se grabará la entrevista para no perder ningún detalle de las respuestas obtenidas. d) Si hay dudas acerca de las indicaciones, es momento de aclararlas. <p style="text-align: right;">Duración: 3 minutos.</p> <p>3. Podcast: Notikids. Los niños escucharán en silencio el audio.</p> <p style="text-align: right;">Duración: 13 minutos.</p> <p>4. Preguntas de la guía de entrevista (ver anexo 2) El tiempo estimado a cada categoría de análisis de la guía es de 5 a 7 minutos. En este paso se aproxima un tiempo de media hora como máximo. Cabe mencionar, que la guía se irá adaptando a la sesión y participación de los niños.</p> <p style="text-align: right;">Duración: de 20 a 25 minutos.</p> <p>5. Cierre de sesión diagnóstica.</p> <p style="text-align: right;">Duración: 5 minutos.</p>				
Tarea: No aplica			Evaluación: Respuestas del <i>focus group</i> .	

Taller: Alfabetización en el lenguaje sonoro: Los niños prosumidores de podcast				
Sesión 1, parte 2: ¡Laralí! ¡Laralá! Aprendiendo y experimentando con el sonido				
Tema: Bienvenida e introducción al tema, ¿Qué es el lenguaje sonoro?		Postura pedagógica: Constructivismo		
Grupo: Consta de 12 niñas y niños en etapa de operaciones concretas (de 7 a 12 años de edad).		Educación: informal		
Contenido integrador: Educación en medios		Número de sesión: 1 de 3		
Momento de la sesión: 2 de 2		Duración: 1:40 hora		
Propósito de la sesión: Que el niño conozca e identifique los componentes del lenguaje sonoro a través de estrategias lúdicas para una mejor comprensión.		Objetivo de la sesión: Mostrar a los niños las características del lenguaje sonoro.		
Aprendizajes esperados	Contenidos temáticos	Situación didáctica	Secuencia didáctica	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprende e identifica r que es el lenguaje sonoro: -Voz -Efectos de sonido -Música -Silencios 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lenguaje sonoro: -Voz -Efectos de sonido -Silencio -Música ▪ Medios de comunicación y el lenguaje sonoro específico 	<p>Guiar la sesión hacia el conocimiento y la experimentación del lenguaje sonoro, en el que los niños participarán, opinarán y jugarán, para su aprendizaje y construcción de conceptos.</p>	<p>Inicio: Bienvenida al taller, plantear motivos de sesión, escuchar y trabajar con audio “experimentación sonora”.</p> <p>Desarrollo: Exposición de “¿qué es el lenguaje sonoro? Dinámica: “Pollitos y terremoto”.</p> <p>Cierre: Escuchar y trabajar con el podcast “Jack Jack”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Computadora ▪ Bocina ▪ Memoria USB con stock de audios: - Experimentación sonora -Ejemplos de efectos de sonido -Canción para dinámica -Audio actividad “Jack Jack” ▪ Hojas blancas ▪ Plumón para pizarrón ▪ Borrador ▪ Cinta adhesiva ▪ Tómbola con papelitos

				para hacer efectos de sonido y efectos de voz
<p>Tarea: Se les pedirá a los niños que pongan en práctica lo que se vio en la sesión y que escuchen ya sea radio o algo en internet, pero que se esfuercen en reconocer los elementos del lenguaje sonoro. También se les solicitará a los niños que traigan para la siguiente sesión un celular (si los papás se lo permiten).</p>		<p>Evaluación: Hojas de evidencias de los audios que escucharon en la clase.</p>		

<p align="center">Taller: Alfabetización en el lenguaje sonoro: Los niños prosumidores de podcast</p>				
<p align="center">Sesión 2, parte 1: Podcaseando-ando</p>				
<p>Tema: ¿Qué es un podcast?</p>		<p>Postura pedagógica: Constructivismo</p>		
<p>Grupo: Consta de 12 niñas y niños en etapa de operaciones concretas (de 7 a 12 años de edad).</p>		<p>Educación: informal</p>		
<p>Contenido integrador: Educación en medios y Competencias comunicativas I.</p>		<p>Número de sesión: 2 de 3</p>		
<p>Momento de la sesión: 1 de 2</p>		<p>Duración: 1:20 hora</p>		
<p>Propósito de la sesión: -El niño aprenderá que es un podcast, identificando e integrando los elementos del lenguaje sonoro previamente vistos. -El niño desarrollará actitudes, aptitudes, conocimientos y estrategias para poner en práctica las competencias comunicativas que se necesitan para la creación de podcast.</p>		<p>Objetivo de la sesión: -Conocer qué es un podcast y para qué puede servir. -Desarrollar las competencias comunicativas del sujeto consciente, activo y social en los niños.</p>		
<p>Aprendizajes esperados</p>	<p>Contenidos temáticos</p>	<p>Situación didáctica</p>	<p>Secuencia didáctica</p>	<p>Recursos didácticos</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprende r que es un podcast ▪ Aprende r que son las 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Podcast -Características -Contenidos -Aplicaciones -El podcast en la red ▪ Competenci 	<p>Guiar la sesión hacia el conocimiento y la experimentación del</p>	<p>Inicio: Dinámica grupal "Recordand o..." Video 1: Los elementos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Celulares ▪ Conexión a internet ▪ Bocinas ▪ Sobres de "#Podcast de..."

competencias comunicativas (parte I) para ser un prosumidor en medios	as comunicativas -Sujeto consciente -Sujeto activo -Sujeto social	lenguaje sonoro, en el que los niños participaran, opinaran y jugaran, para aprender los conceptos y aplicaciones útiles para su futura producción de podcast.	del lenguaje radiofónico. Desarrollo: ¿Qué es un podcast? Lluvia de ideas grupal. Video 2: ¿Es verdad lo que encontramos en la red? Lluvia de ideas 2 Cierre: Exposición de los niños.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Marcador para pizarrón ▪ Pizarrón ▪ Borrador ▪ 2 papeles bond ▪ Marcadores, colores y material de trabajo para niños ▪ Video 1: Los elementos del lenguaje radiofónico ▪ Video 2: ¿Es verdad lo que encontramos en la red?
Tarea:		Evaluación: -Fotos de las lluvias de ideas de los niños (conceptos en el pizarrón). -Papeles bond con respuestas de los equipos.		

Taller: Alfabetización en el lenguaje sonoro: Los niños prosumidores de podcast	
Sesión 2, parte 2: Yo digo, tú dices, todos decimos	
Tema: Guión técnico	Postura pedagógica: Constructivismo
Grupo: Consta de 12 niñas y niños en etapa de operaciones concretas (de 7 a 12 años de edad).	Educación: informal
Contenido integrador: Educación en medios y Competencias comunicativas II.	Número de sesión: 2 de 3
Momento de la sesión: 2 de 2	Duración: 1:20 hora
Propósito de la sesión: -El niño será capaz de identificar los roles que se involucran en la producción de medios y cuáles	Objetivo de la sesión: -Identificar los roles que existen dentro de una producción mediática.

<p>son sus tareas específicas de cada uno. -El niño aprenderá a crear en equipos un guión técnico, que será la base para su podcast. -El niño reforzará sus actitudes, aptitudes, conocimientos y estrategias para poner en práctica las competencias comunicativas que se necesitan para la creación de podcast.</p>		<p>-Aprender a realizar un guión técnico para la creación de un producto mediático. -Reforzar las competencias comunicativas del sujeto consciente, activo, social y creativo en los niños.</p>		
Aprendizajes esperados	Contenidos temáticos	Situación didáctica	Secuencia didáctica	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprender que es un guión técnico ▪ Aprender que son las competencias comunicativas (parte II) para ser un prosumidor en medios 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guión técnico -Elementos -Ficha técnica -Indicaciones técnicas <ul style="list-style-type: none"> • Participantes en una producción en medios: -Guiónista -Productor -Realizador -Locutor -Operador <ul style="list-style-type: none"> • Competencias comunicativas del: -Sujeto consciente -Sujeto activo -Sujeto social -Sujeto creativo 	<p>Guiar la sesión a la adquisición de conocimiento de cómo se realiza un guión técnico, en el que los niños crearan uno en equipos. Tendrán como ejes transversales el desarrollo de los niveles de la educación mediática.</p>	<p>Inicio: Exposición de guión técnico y de los roles dentro de una producción. Lotería de producción. Desarrollo: Formato de guión técnico Elaborar guión técnico Cierre: Revisión del guión elaborado por los equipos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lotería de producción ▪ Pizarrón ▪ Plumón para pizarrón ▪ Computadora ▪ Bocinas ▪ Hojas blancas ▪ Material didáctico para niños
<p>Tarea: Se les solicitará a los niños (también se les comentará a los padres de familia) que para la siguiente sesión traigan un celular y manos libres, además de descargar efectos de sonido y música (que previamente ya seleccionaron y definieron en sus guiones).</p>		<p>Evaluación: -Participación en la lotería de producción. -Guiones de los equipos.</p>		

Taller: Alfabetización en el lenguaje sonoro: Los niños prosumidores de podcast				
Sesión 3: Somos productores				
Tema: Grabación de podcast y Programa audacity		Postura pedagógica: Constructivismo		
Grupo: Consta de 12 niñas y niños en etapa de operaciones concretas (de 7 a 12 años de edad).		Educación: informal		
Contenido integrador: Educación en medios y Competencias comunicativas I y II.		Número de sesión: 3 de 3 Duración: 1:20 hora		
Propósito de la sesión: -El niño será capaz de grabar y producir su audio en equipo, manipulando el programa Audacity (aspectos básicos) para la obtención de los productos. -El niño será capaz de poner en práctica todos los conocimientos que se han abordado en las sesiones anteriores. -El niño podrá describir el proceso que implica una producción en el lenguaje sonoro.		Objetivo de la sesión: -Producir los podcasts a partir del guión técnico elaborado por los niños -Dotar de conocimientos básicos a los niños sobre el programa audacity para la edición de los podcasts. -Describir el concepto de prosumidor.		
Aprendizajes esperados	Contenidos temáticos	Situación didáctica	Secuencia didáctica	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grabación de un producto en el lenguaje sonoro ▪ Saber el uso elemental del programa Audacity ▪ Desarrollo de competencias comunicativas correspondientes a un prosumidor 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Programa audacity ▪ Producción de audio ▪ Componentes del lenguaje sonoro ▪ Uso del guión técnico ▪ Competencias comunicativas de un prosumidor 	Dirigir la sesión a la aplicación de los conocimientos adquiridos sobre el lenguaje sonoro y las competencias de un prosumidor, además del trabajo en equipos.	<p>Inicio: Retomar guión técnico de los equipos</p> <p>Desarrollo: Grabación de audios. Experimentación y juego en programa Audacity con los audios grabados.</p> <p>Cierre: Socialización de podcast</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mapeo “Soy un prosumidor de podcast” ▪ Pizarrón ▪ Plumón para pizarrón ▪ Computadora con programa audacity ▪ Bocinas ▪ Audios de los niños ▪ Celular para grabar audios ▪ Cable USB
Tarea:			Evaluación: -Grabaciones de voz	

	<ul style="list-style-type: none"> -Podcast finales -Listas de cotejo de cada uno de los niños -Preguntas abiertas, respondidas
--	--

3.3.1 Aplicación del taller

El taller de prosumisión de podcast se llevó a cabo en un aula de la Red de Innovación y Aprendizaje (RIA), centro de trabajo 9, que contaba con mobiliario adecuado para llevar a cabo el taller: bancas, mesas, proyector, bocinas y computadora, además de ser un aula grande para dinámicas o juegos grupales. El taller fue aplicado en un total de 3 sesiones, con horario de 10:00 a 13:00 horas los sábados, y cada sesión fue trabajada en dos momentos, con un receso para los niños. A continuación, se presenta la descripción de las sesiones.

Sesión 1, parte 1. Focus Group. Fecha: 25 de marzo del 2017.

La facilitadora dio la bienvenida al grupo, se presentó y agradeció su asistencia, pidió que en orden dijeran su nombre, edad, el por qué habían escogido ese taller y de qué pensaban que trataría. Después de la ronda de respuestas, la facilitadora realizó la dinámica del focus group y la aplicación de los cuestionarios.

Para la dinámica de la entrevista grupal se reprodujo el audio “Notikids”, una vez que terminó éste se inició la entrevista grupal siguiendo la guía previa, dando espacio a que los niños argumentaran sus respuestas, mismas que fueron ricas en contenido, con opiniones y un lenguaje propio de su edad:

“quiero que escuchen mi estación de radio para comunicarme...”.
(Jonathan, 9 años).

“que triste que no puedan jugar tranquilos, no debemos de maltratarnos...” (Arely, 7 años, respondió esto de acuerdo a la temática que se escuchaba en el audio, denota un grado de consciencia por los demás y su entorno).

“se oiría más padre sí hablaran eso como ardillas felices, yo cambiaria mi voz...” (Fernando, 10 años).

“me gustó la musiquita hasta ganas de bailar me dieron, pero hubieran hablado más de los narcos y la acción...” (Adolfo, 9 años).

“la música estaba muy fuerte y no escuche lo que dijo la mamá narco...” (Juan Pablo, 11 años).

“quiero ser la noticiera y comunicarle a toda la gente...” (Zuleyma, 7 años).

“el cuento del conejo, la leímos en mi escuela pero así entendí mejor la historia porque el conejo se escucha como una buena persona...” (Christopher, 11 años).

“los narcos si son escuchados en mi casa, son personas malas que buscan dinero y matan gente, a mi tío le quitaron dinero...” (Emmanuel, 12 años).

“los narcos son muy violentos y no dejan vivir a la gente en paz, pobres niños que ya no pueden salir a jugar...el conejo en la luna no me gusta, yo hablaría de otro cuento” (Miguel, 11 años).

Estos comentarios sirvieron como punto de partida para conocer el grado de disposición, participación, conocimientos y opiniones de los niños para compararlos con el avance que tuvieron al final del taller.

Al finalizar la entrevista, se aplicó a los niños el cuestionario y al concluir dicha actividad, se dio un receso de 20 minutos para luego continuar con la segunda parte de la sesión.

Sesión 1, parte 2. ¡Laralí! ¡Laralá! Aprendiendo y experimentando con el sonido. Fecha: 25 de marzo del 2017.

Se retomó la sesión y se sondeó al grupo sobre la entrevista grupal, para saber qué pensaron o sintieron del podcast que escucharon, esto con el fin de aterrizar esa experiencia previa a los temas que se abordarían a continuación.

La facilitadora les explicó la finalidad del taller, los motivos y alcances del taller, además les habló a grandes rasgos, sobre el proceso que conlleva producir un podcasts. Posteriormente, se les pidió que cerraran sus ojos, que no hablarán y escucharán el audio “Experimentación sonora”, para hacer un ejercicio posteriormente.

El audio se reprodujo en dos ocasiones para que los niños tuvieran de anotar lo que les viniera a la mente sin esperarse a que terminará el audio, así podrían registrar el mayor número de palabras, historias u opiniones, al finalizar, se les pidió a los niños escribieran en hojas blancas lo que habían imaginado, que redactarán la historia, describieran a los personajes y evidenciaran lo que les hizo sentir, es decir, que compartieran todo lo que vino a sus mentes mientras escuchaban el audio.



Título de imagen: Actividad de la experimentación sonora.

Se les pidió socializaran con el grupo sus historias y las leyeron en voz alta. A continuación se presentan algunos aspectos de las historias que los niños plasmaron:

“Eran como perros que empezaron a ladrar a unos alienígenas...los alienígenas les estaban disparando a todos y se oía muy fuerte, sentí que estaban atrás de mi...” (Jonathan, 9 años).

“Era una noche muy lluviosa, llena de truenos y relámpagos, en la calle se escuchaban pasos y risas malignas como si fueran demonios, y voces que no se entendían, al oír esto, los perros empezaron a ladrar...” (Zuleyma, 7 años).

“Se escuchó como Jurassic Park, se escuchaban dinosaurios en la naturaleza y que entre los arboles corrió un jaguar y ataca...” (Vanessa, 11 años).

“Se siente que es una noche lluviosa con relámpagos tenebrosos, se oye que unos perros persiguen un monstruo y alguien que se ríe tenebrosamente...” (Miguel, 11 años).

El ejercicio antes señalado se llevó a cabo con la finalidad de que los niños, comprendieran que a pesar de que todos escucharon el mismo audio, cada uno de ellos imaginaron, pensaron y sintieron cosas diferentes.

Con base en esa experiencia, se llegó a la exposición del tema “¿qué es el lenguaje sonoro?”, definiendo los elementos que lo componen, características y ventajas de éste.

Para reforzar este conocimiento se hizo la actividad “pollitos y terremoto”. Es un juego en el que se reproduce una canción y cada que la facilitadora la detiene dice: ¡Terremoto de *x cantidad!*, y de dicha cantidad, los niños tienen que hacer equipos. El niño que quede sin equipo tendrá que recrear una voz o efecto de sonido, esta acción fue guiada con un papelito que contenía ya las indicaciones y que se debía sacar de una tómbola, tal como se muestra en las imágenes:

<p>Efecto de sonido <i>Pide a tus compañeros cierren los ojos</i> CAMINA POR TODO EL SALÓN Y ZUMBA COMO UN MOSQUITO.</p>	<p>Efecto de sonido <i>Pide a tus compañeros cierren los ojos</i> CAMINA POR TU SALON Y SIMULA QUE ALGUIEN TE PERSIGUE, PUEDES HACER USO DE TODOS LOS ARTEFACTOS QUE HAYA A TU ALREDEDOR.</p>
<p>Voz <i>Pide a tus compañeros cierren los ojos</i> ¡IMAGINA QUE ERES UN REPORTERO Y DI LA SIGUIENTE FRASE CON SERIEDAD Y EN TONO FUERTE: "NIÑOS Y NIÑAS, YA ES UN HECHO, ME ACABAN DE CONFIRMAR QUE MAÑANA NO HAY CLASES, ES DOMINGO."</p>	<p>Voz <i>Pide a tus compañeros cierren los ojos</i> ¡IMAGINA QUE ERES TU MAMÁ Y TE ESTÁ DANDO UNA ADVERTENCIA SOBRE ALGO QUE NO TIENES QUE HACER, DI LA FRASE QUE ELLA USA MÁS E IMITA LA INTENSIDAD DE SU VOZ.</p>

Cuadros: Tarjetas para ejercicio de efectos de sonido.

El grupo se mostró con actitud para jugar y participar, se observó que las actividades en movimiento y con música fueron de su agrado, además de que sus participaciones dejaban ver claridad en los conceptos trabajados en clase. Al

finalizar la actividad, los niños querían seguir jugando con las voces y efectos de sonido, pero no fue posible porque se tenía el tiempo medido para continuar con la última actividad.

Para la actividad a trabajar con el audio “Jack Jack” se les pidió a los niños dividieran una hoja de papel en 4 secciones, una para cada uno de los elementos que conforman el lenguaje sonoro: voz, efectos de sonido, música y silencios.

Se les dio la indicación de que a la par que escuchaban el audio fueran llenando su cuadrícula con los elementos que encontraban en el audio, mismo que se les reprodujo en dos ocasiones con la finalidad de que pudieran anotar y captar mayor número de elementos en el audio. También esta actividad fue socializada con el fin de explicar, comparar, caracterizar y reforzar los conocimientos. Estas fueron las descripciones que hicieron:

Voz	Efectos de sonido	Música	Silencios
Niña hablando	Fuego	Opera	"Suspenso"
Bebé llorando	Agua	Violín	Silencio de final
Bebé balbuceando	Tuberías	Piano	
Grito de bebé	Puerta	Orquesta	
Señor hablando	Teléfono	Música dramática	
Niña gritando	Chispas		
	Golpe		
	Explosión		
	Pasos		

Cuadro: Descripciones generales que hicieron los niños respecto al audio escuchado.

En esta actividad se observó que además de participar, retroalimentaban u opinaban sobre los trabajos, debido a que algunos de ellos ya se conocían de otros talleres y se sentían en confianza. Al final se pidió la evidencia del trabajo realizado en la sesión.

Sesión 2, parte 1. Podcasteando-ando. Fecha: 1° de abril del 2017.

Se inició la sesión con una dinámica que se nombró “Recordando...”, fue una plática grupal, en la que se recapituló lo que se vio en la sesión pasada. Para poder llevarla a cabo, se pidió a todos los niños que participaran lo que costó un poco de trabajo ya que fue evidente que no todos están acostumbrados a hacerlo sin embargo, fue una práctica que se fomentó e indujo, ya que la participación y construcción grupal es un enfoque fundamental en esta investigación. Posteriormente, se reprodujo el video 1: *Los elementos del lenguaje sonoro*, este es un video recuperado de la red, que se utilizó porque se consideró que contenía los conceptos necesarios para un repaso breve y fácil para los niños.



Título de imagen: Observando “los elementos del lenguaje sonoro”.

Al término del video, la facilitadora dividió el pizarrón en 4 secciones: voz, efectos de sonido, silencio, música, con la finalidad de que los niños pasaran a escribir ejemplos de cada uno. En esta actividad ocurrió algo muy curioso, se levantó un niño a escribir y colocó en efectos de sonido: “pisadas de videojuegos”, entonces él comenzó a organizar y a preguntarle a sus compañeros qué otros ejemplos conocían, es decir, él mismo organizó, preguntó y anotó en el pizarrón lo que sus compañeros le decían. La función de la facilitadora fue acompañar, pero dejó que su dinámica grupal fluyera.



Título de imagen: Pizarra con ejemplos de los niños.

Después la facilitadora retomó la palabra para pasar al tema del podcast (características y las ventajas de hacer uno), que es un formato del lenguaje sonoro. Del tema se explicó que estos formatos, son la forma que adquiere el contenido o tema abordado; que una de las partes del proceso de producción es la investigación de los temas. Para abordar este tema, se reprodujo el video 2: *¿Es verdad lo que encontramos en la red?*



Título de imagen: Observando ¿Es verdad lo que encontramos en la red?

Se les preguntó a los niños cómo navegan en la red, qué fuentes seleccionan al buscar un contenido en la red, y por qué seleccionan dicha fuente y no otra, algunos de sus comentarios fueron:

“Pues escribo en google lo que busco y ya le doy clic a las opciones que me aparecen...a veces busco en más de una página porque no me gusta como viene lo que busque...” (Jonathan, 9 años).

“No siempre sale a la primera lo que busco y tengo que buscar en varias páginas, en mi escuela ya nos prohibieron Rincón del Vago...y a veces veo que en Respuestas Yahoo! sólo cotorrean y no responden lo que busco, por eso ya no me gusta esa página” (Karla, 12 años).

“Yo busco en mis páginas favoritas: Wikipedia, videos en YouTube o a veces en las páginas que dicen org al final...eso me lo dijo mi papá...” (Emmanuel, 12 años)

“yo busco mis tareas en Wikipedia o Rincón del Vago, son como monografías...” (Arely, 7 años)

Partiendo de sus comentarios se profundizó en el tema de que no todo lo que se lee o escucha en los medios es verdad y es necesario comparar la información con más fuentes o seleccionar fuentes confiables y no sólo el rincón del vago o Wikipedia. Posteriormente, se les pidió a los niños hicieran dos equipos y que siguieran las indicaciones que escribió la facilitadora en el pizarrón:

En equipos realiza las siguientes actividades:

- *Seleccionen un tema para buscar en la red*
- *Busquen en internet 3 páginas CONFIABLES del tema que seleccionaron*
- *Escriban en el buscador **podcast** de_____ (aquí ponen el tema que escogieron)*
- *Escuchen al menos 3 podcast sobre el tema que seleccionaron*
- *Seleccionen un podcast de mínimo 3 minutos*
- *Descárguenlo*

Cuadro: Actividad para equipos.

Una vez que los niños terminaron con dicha etapa, la facilitadora les proporcionó material (papel bond y marcadores) y les pidió respondieran en equipo las siguientes preguntas:

Nombre del podcast:_____

Resumen (breve)

¿Qué personas hablan en el audio?

¿Cómo son las voces? ¿Por qué su entonación es así?

¿Qué efectos de sonido hay?

¿Qué música hay?

El equipo, ¿por qué seleccionó este audio?

¿Qué les gusto?

¿Cómo se organizaron para buscar en internet?

Ustedes, ¿A quién creen que les interese ese tema?

¿Cómo lo harías más llamativo?

Cuadro: Listado de preguntas.



Título de imagen: Trabajo en equipo.



Título de imagen: Dúo trabajando.

Cuando los niños terminaron de comentar y escribir sus ideas en el papel bond, se les pidió expusieran sus trabajos. A continuación se presentan algunas respuestas:

Nombre del podcast: Clash Royal

Resumen (breve): Es un video juego que trata de unos reyes que deben juntar el mayor número de cartas que contienen poderes que permiten avanzar a más niveles, concursan para ver quién es el mejor.

¿Qué personas hablan en el audio? Los reyes y también hay narradores.

¿Cómo son las voces? ¿Por qué su entonación es así? Cuando están en combate (los reyes), se gritan y son voces agudas, el narrador tiene una voz como de locutor muy agradable.

Cuadro: Respuestas del equipo de video juegos.

Posteriormente se hizo el receso para continuar con la parte dos de la sesión.

Sesión 2, parte 2. Yo digo, tú dices, todos decimos. Fecha: 1° de abril del 2017.

Para el inicio de esta segunda parte de la sesión 2, la facilitadora dividió el salón en dos bloques; en cada bloque instaló una mesa con 6 sillas y sobre ella colocó material (hojas con la siguiente dinámica, crayolas, papel bond, laptop con bocina o computadora).

Se le pidió a cada equipo sentarse y se retomó brevemente lo que eran los podcasts para después pasar a enfatizar el hecho de que para la producción de estos formatos sonoros es necesario conocer los roles de las personas que participan en ella; así como la importancia de organizar en un guón técnico y literario, el contenido de lo que será el programa.

Para abordar el primero (guión técnico), se explicaron los roles de la producción y para “reforzarlo” se pidió a los niños voltearan la hoja colocada en su mesa y descubrieron que lo que contenía era una “lotería de producción” (ver anexo 5 y 6), este material es como una lotería tradicional, sin embargo, cada dibujo corresponde a un concepto que los niños tendrían que participar diciendo de que se trata cada uno.

Posteriormente, se les entregó a los niños un formato de guión técnico (ver anexo 7), la facilitadora les explicó cada apartado e indicación técnica que lo compone,

para que después ellos desarrollarán su propio guión. Además de este formato, se les entregó otro guión con un ejemplo desarrollado (tema, roles, indicaciones técnicas, *stock* de efectos de sonido y música) con la finalidad de ejemplificar la explicación dada.



Título de imagen: Niñas leyendo el guión de ejemplo.

Como última actividad, se les pidió que trabajaran en equipos y escribieran su propio guión técnico, ayudándose del material y de la computadora con la que podían navegar en la Internet para buscar más información sobre el tema. Se les indicó que asignaran entre los compañeros de equipo, los roles para la producción, desglosaran su ficha técnica y caracterizaran las intervenciones de los locutores (tonos de voces y énfasis).



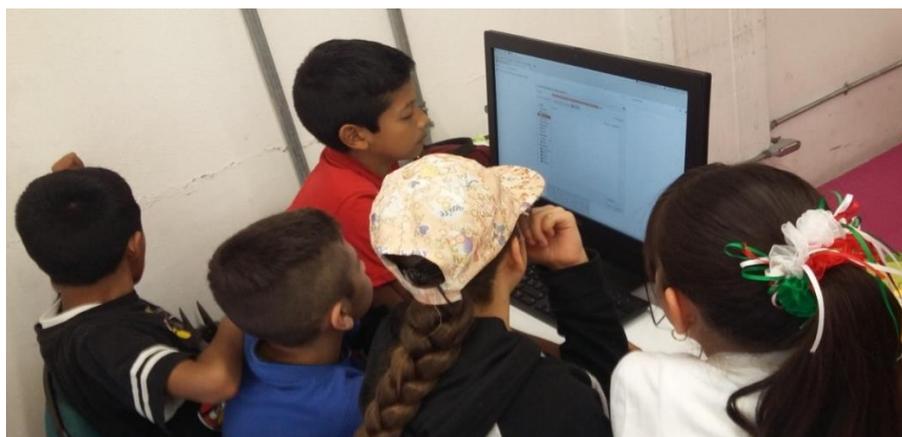
Título de imagen: Conociendo el guión técnico.

El desarrollo de guión en equipo, la facilitadora estuvo pendiente de sus interacciones, observando el trabajo de los niños y aclarando dudas si fuera el caso.



Título de imagen: Construcción del guión técnico.

Ambos equipos desarrollaron sus guiones con ideas que platicaron y a partir de la información que buscaron y seleccionaron de la red, así como de la música y efectos de sonido que eligieron para caracterizará sus programas, actividades que quedaron organizadas en el guión.



Título de imagen: Búsqueda de stoc de audios en la red.

Al finalizar los guiones técnicos, la facilitadora los guardó para que en la siguiente sesión pudieran grabar sus audios. Se les pidió a los niños que descargaran los audios que utilizarían para sus podcasts. Ante la duda de un niño preguntó en torno a cómo se descargan, la facilitadora propuso la alternativa de buscar audios

en la página de *Youtube* y transformarlos a formato mp3, para que los pudieran transportar en USB o en el celular.

Dicha actividad se comentó con los padres de familia o tutores con la finalidad de que apoyaran a sus hijos y contar con para poder llevar a cabo la producción del podcast.

Sesión 3. Somos prosumidores de Podcast. Fecha: 8 de abril del 2017.

La sesión del taller inició con la entrega de los guiones a los equipos para que, por última vez, los volvieran a revisar y checaran si no les había faltado nada o si era el caso, lo integraran ya que en esta sesión se grabarían los audios y se produciría el podcast.



Título de imagen: Revisión final de guión técnico.

Una vez que cada equipo confirmó que sus guiones estaban listos, la facilitadora les pidió hicieran unos ensayos antes de la grabación, recordándoles el uso de entonaciones, ritmos y énfasis de acuerdo a su guión. Al no contar con un micrófono o manos libres, cada equipo grabó con un celular; cuando terminaron, se les pidió que como equipo de “producción”, escucharan sus audios y acordaran si les habían gustado o podrían mejorarlos.

En este proceso, hubo integrantes que comentaban las deficiencias y que no les agradaba como habían quedado. Sus comentarios eran que las entonaciones no eran lo suficientemente marcadas, que se hicieron silencios porque hubo quienes se tardaron en entrar; que les había ganado la risa, hablaban muy despacio o muy rápido en fin, hubo quienes decidieron volver a grabar.

Una vez que terminaron la grabación, se les dio una computadora con el programa *Audacity*¹ previamente instalado y la facilitadora les explicó las herramientas básicas de edición del programa (cortar, desplazamiento en el tiempo, ampliar y reducir audios, herramienta de dibujo, sonido envolvente, uso de más de dos pistas y efectos) y les pidió que lo fueran explorando junto con ella.



Título de imagen: Navegación de la herramienta Audacity.

Se hizo un ejemplo desde cómo se cargan varios audios (grabaciones, música y efectos de sonido) en más de dos canales para editar, cortar y mover, se usaron efectos en los audios, elevaciones de picos de volumen, disminuir las entradas y salidas. Posteriormente, se les pidió a los niños cargaran sus audios y comenzaran a editar conforme a su guión técnico.

¹ Audacity es un programa que se puede descargar gratuitamente de la red para editar audios, permite grabar y reproducir sonidos, importar y exportar archivos, para editarlos con música, aplicarles efectos de sonido y cortar audios. Ver en: <https://audacity.softonic.com/>

En esta etapa de producción, se observó que todos los niños querían editar y tener una computadora ya que estar frente a una pantalla y usar programas digitales, es algo que les gustó, la facilitadora dio la indicación que se fueran turnando para usarla y así todos tuvieran oportunidad de editar.

A pesar de la indicación, los equipos asumieron los roles de una producción formal ya que unos decían qué hacer, otros editaban y los que ya habían grabado daban opiniones. Fue significativo el nivel de organización y participación de los equipos, ya que ningún equipo solicitó el apoyo de la facilitadora y sólo se dirigieron a la facilitadora para hacer comentarios y reafirmar alguna situación, pues entre ellos consensuaban y aclaraban la manera de proceder, fue algo inesperado.

Una vez que los equipos terminaron de producir sus podcasts, éstos se socializaron con el grupo. Posteriormente, se les pidió que se volverían a escuchar lo audios pero esta vez, cada equipo calificaría, con una lista de cotejo que se les entregó, cada programa escuchado.

Terminada la evaluación, se preguntó si había comentarios al respecto y con ellos, se hizo una lluvia de ideas sobre los aspectos imprescindibles del lenguaje sonoro y sobre lo que implica ser un prosumidor.

Por último, se les agradeció a los niños su asistencia, su disposición y participación en las sesiones, se les pidió que enviaran al correo de la facilitadora los podcast generados en el taller y todos aquellos llegaran a producir; además de que los compartieran por *whatsapp*, correo electrónico o el medio que quisieran con el resto de sus compañeros, asimismo, se les reiteró que el proceso que habían llevado a cabo los había llevado a formarse como sujetos prosumidores.

3.3.2 Resultados y evaluación del taller

“Todo proceso que llega a su fin requiere conocer en qué grado logró los objetivos previamente establecidos, haciendo un balance entre lo esperado y lo obtenido, a esto se le llama evaluación, que es la valoración del nivel de aprendizaje y desarrollo logrado por los individuos”. (Delgado y Oliver, 2006, p. 2).

Se optó por una evaluación formativa, definida como aquella valoración de los aprendizajes obtenidos “a lo largo del curso [con] cierta periodicidad de actividades, de carácter evaluable, que faciliten la asimilación y el desarrollo progresivo de los contenidos de la materia y de las competencias que deben alcanzarse.” (Delgado y Oliver, 2006, p. 2).

A lo largo del taller se recabaron productos para una evaluación formativa, planeados con base en las clasificaciones que se hicieron de los niveles de alfabetización mediática y los cuatro pilares de la educación (ver anexo 2), que no es otra cosa que, el desarrollo integral de conocimientos (interiorizados a partir de un proceso cognitivo), procesos, habilidades y actitudes. Cada producto, permitió llevar un control del progreso de los conocimientos que adquirieron los niños a través de las actividades de las sesiones.

A continuación, se presenta el cuadro con los productos obtenidos, además de incluir el campo formativo al que se le dio énfasis en la sesión junto con los resultados:

Cuadro general de resultados

Actividad	Forma de trabajo	Evaluación enfocada en:	Observación	Resultados
Focus group	Grupal	Conocimientos Actitudes	Los niños mayores del grupo participaron más e influenciaron un poco a los niños menores, contaminando un poco las perspectivas de los más pequeños.	Se obtuvieron variables predominantes como: opiniones (ver comentarios de las páginas 78 y 79) acerca de un tema, actitudes que tienen los niños frente a determinados medios y los temas que les interesan.
Cuestionario de contexto	Individual	Actitudes		Ver índices en las gráficas del anexo 3.
Actividad con audio de Jack	Individual	Conocimientos	Todos los niños realizaron un listado	Hojas con listados de las características,

Jack		Actitudes	de al menos 3 definiciones de cada elemento del lenguaje sonoro.	denotan que conocen dichas propiedades del lenguaje sonoro. (Ver cuadro de la página 82)
Lluvia de ideas	Grupal	Conocimientos	Sólo 9 de los 12 niños participaron mencionando al menos 2 elementos, se observó que los niños vinculan algunos conceptos con su realidad al decir que en programas específicos han escuchado algo similar.	-Participación de los niños en la construcción colectiva. -Listado de conceptos hecho por los niños, (ver imagen: Pizarra con ejemplos de los niños, página 84).
Papeles bond de equipos	Por equipos	Procesos Conocimientos Actitudes	Dentro de los escritos de los niños estos mostraron indicios de conocer las ventajas del lenguaje sonoro, tener consciencia de que serán escuchados por un público, durante la construcción se observó su participación en equipo.	2 papeles bond con temas y respuestas desarrolladas. (Ver cuadro de la página 88)
Lotería de producción	Por equipos	Actitudes Conocimientos	Los equipos mostraron disposición y actitud de participar en la actividad.	Los niños describieron las tareas que corresponden a los roles de producción.
Guiones técnicos	Por equipos	Conocimientos Procesos Actitudes	Los guiones contienen campos específicos para poder llevar a cabo una producción (ver anexo 7).	Guión de “El niño del pozo”. Guión de “Clash Royal”.
Grabaciones de audios	Por equipos e individual	Procesos Actitudes	Ambos equipos grabaron más de dos veces sus audios, ya que las primeras versiones fueron consideradas por ellos mismos con errores	Cada equipo obtuvo sus audios de voz para editar podcast

			(les ganaba la risa, se trababan al leer el guión, se atrasaban o adelantaban en turnos).	posteriormente.
Producción de podcast	Por equipos e individual	Procesos Conocimientos Actitudes Habilidades	Los integrantes de ambos equipos participaron en la edición de podcast con el programa <i>Audacity</i> ,	-Podcast la Radio del terror “El niño del pozo” (escuchar track 1). -Podcast de la Red gamer “Clash Royal” (escuchar track 2).
Listas de cotejo	Individual	Conocimientos	Cada ítem fue elaborado a fin de cubrir un aspecto que muestre el grado de aprendizaje de los niños a lo largo del taller, desde contenido teórico hasta el técnico. Cada uno de los indicadores debía ser argumentado (ver anexo 8).	Se encontró que el 100% de los niños identificaron los elementos del lenguaje sonoro, aspectos técnicos en la grabación de los audios como lo son entonaciones, efectos en la edición y la claridad con la que se habla. También todos mencionaron haber entendido el tema, sin embargo, sólo 7 de 12 niños argumentaron sus respuestas.
Preguntas abiertas	Individual	Conocimientos Actitudes	Esta evaluación final, se elaboró con preguntas abiertas (ver anexo 8), para saber el impacto que tuvieron los temas de: -Identificación de información fidedigna -Justificación de procesos -Desarrollo de competencias comunicativas (empatía con la audiencia) -El grado que tienen los niños por querer producir más podcast -Consciencia sobre compartir en la red	En esta evaluación se encontró que, a pesar de que el grado de argumentación de los niños es básico y en ocasiones literal, en sus respuestas se lee que ya saben qué es el concepto de ser prosumidor, saben que pueden producir en el lenguaje sonoro cualquier tema de interés y comunicarlo a una población en específica, haciendo uso de herramientas con las que cuentan en su casa y que no sabían

			-El significado de prosumidor -Evaluación del taller	que podían usar de esa manera.
--	--	--	---	--------------------------------

Cada uno de esos productos trabajados con los niños, muestra la adquisición de conocimientos a lo largo del taller, se observó que:

- Los niños conocen los elementos del lenguaje sonoro,
- Conocen los roles y etapas de una producción,
- Tienen noción de que deben verificar la veracidad de lo que leen en la red,
- Se reconocen como sujetos prosumidores de podcast.

Esta evaluación formativa, reflejó aspectos importantes sobre la aplicación del taller, por ejemplo, respecto a la actividad de selección de información en la red, los niños no saben distinguir con exactitud las fuentes confiables de las que no lo son, sin embargo, ya tienen la idea de que no todo lo que leen, ven o escuchan en los medios es verdad.

Esto se observa al leer las respuestas de algunos de ellos respecto a la pregunta ¿Tu fuente de información en la red es confiable? ¿Por qué lo es?, donde ellos respondieron:

“Si era confiable porque tenía más información a comparación de las otras que leímos y estaba más completa...además debajo de la historia tiene el nombre y correo de quien lo escribió...” (Karla, 12 años)

“Juan Pablo y yo encontramos varios blogs, en varios de ellos no era verdad como se descargan las cartas para subir de nivel, cuando encontramos uno que decía igualito lo que yo hago para subir de nivel fue de donde nos guiamos para escribir nuestro guion...” (Miguel, 11 años)

“Ya no escogimos el rincón del vago y yahoo porque solo decía que eso no daba miedo, abrimos varias páginas y escogimos uno que nos convenció a todos todo lo que decía, la escogimos porque usted dijo que

tenía que traer el nombre de la persona que lo hace y ese venía con nombre al final...” (Issac, 9 años)

Los niños argumentaron que durante su proceso de indagación en equipos, habían seleccionado la página que tenía bibliografía al final o las que les agradaba el lenguaje, dejando de lado las páginas que salen en primer lugar en el buscador.

Otro elemento que se vislumbró en la evaluación, fue que algunas de las decisiones y opiniones fueron influenciadas por unos cuantos niños de cada equipo, ya que respondieron que seleccionaron temas, música y efectos de sonido que sólo unos propusieron y el resto del equipo solo voto por alguna opción.

“Yo quería hablar de un tema de actualidad como la moda de las revistas, pero la mayoría voto por algo de terror...” (Karla, 12 años)

“Yo no conocía la canción de clash hasta que Juan Pablo y Miguel dijeron que teníamos que grabar con esas...” (Arely, 7 años)

En la pregunta sobre que otros temas producirían un podcast, dónde los compartirían y por qué, las respuestas en general dejaron ver que los niños utilizarían los podcasts para temas de entretenimiento, diversión o temas de moda, pero ninguno mencionó querer hacer uno sobre contenido académico.

Sin embargo, donde la mayoría coincidió fue en querer compartirlos en sus escuelas, en los correos de sus compañeros, en Facebook, por mensajes de *whatsapp* y en canales de *Youtube*. Las razones que dieron es que son medios que todos comparten en su comunidad y a los cuales les permiten el acceso.

“Creo estaría bonito compartirlos con mis amigos de mi salón y creo seria en correo electrónico porque luego ahí los maestros es como le mandan llamados a mis papás o alguna tarea...” (Arely, 7 años)

“Haría una estación dedicada a la moda o a combatir el maltrato animal, odio ver como maltratan perritos en muchos videos que suben a face, y por eso lo compartiría en facebook porque muchas personas lo verían y dejarían de maltratar animalitos...” (Karla, 12 años)

“Compartiría mi podcast en YouTube porque ahí es donde los gamers podrían verme y les podría dar el nombre del video a mis amigos...”
(Miguel, 11 años)

“Mandaría muchas historias o reportajes a mis grupos de whatsapp...”
(Adolfo, 9 años)

La última pregunta fue que explicaran el término prosumidor, y la mayoría de los niños respondieron que ser prosumidor es:

“Cuando sabemos hacer podcast en todas sus fases” (Emmanuel, 12 años).

“Usar la radio para comunicar temas de moda a nuestros amigos y youtube y Facebook”. (Karla, 12 años).

“Buscar de un tema y convertirlo en audio para que nos escuchen”.
(Vanessa, 11 años).

“ser lo que nosotros hicimos con los podcast, ya no sólo escucho la radio también puedo ser la locutora y hacer el podcast con el programa en la computadora”. (Arely, 7 años).

“es hacer un podcast de videojuegos que le interesan a los gamers como yo quiero hacer los episodios que me faltaron”. (Miguel, 11 años).

“es hacer podcast, que me gustaron mucho porque ocupan poco espacio y los puedo pasar a mis amigos”. (Juan Pablo, 11 años).

Las respuestas obtenidas nos permiten conocer la concepción que tienen de ser prosumidor, así como la experiencia generada de esta actividad. Se observó que los niños conciben que ser prosumidor, implica aspectos como la importancia de compartir con la comunidad, no sólo una colaboración presencial, ellos ya son conscientes que pueden hacer uso de las redes sociales.

También se observó que a través del podcasts, los niños conocieron una nueva forma de comunicarse pero sobre todo, aprendieron que pueden producir contenidos o temas de su interés desempeñando los diferentes roles que implica una producción.

CONCLUSIONES

Esta investigación es el resultado de un proceso de integración de conocimientos, metodologías y estrategias, en el que se trabajó una pedagogía aterrizada a un contexto de la era digital; donde los espacios educativos han traspasado esas cuatro paredes que delimitan los procesos de enseñanza y aprendizaje formales, y hoy día, gracias al desarrollo digital, se puede aprender y enseñar desde otros entornos. Lo anterior implica no sólo es un cambio de espacios y entornos, sino también un cambio de los procesos y prácticas, que sobre todo, después de esta investigación, puedo decir que es necesario educar en medios que no solo se quede a nivel de la alfabetización mediática, sino que fomente la emergencia del sujeto crítico, reflexivo, activo y creativo, es decir, del sujeto prosumidor; perspectiva que a pesar de su “deber ser”, aún no es una realidad tangible en este contexto.

Se inició esta investigación con la idea de trabajar únicamente con enfoques constructivistas y activos, dejando de lado los tradicionalista y conductistas, pero evidentemente casarse con un enfoque es un error, ya que en el contexto real de la enseñanza hace uso de todas las teorías, desde la cognitiva, la conductual y la constructivista, cada una en mayor o menor medida, pero son enfoques presentes dentro de esta labor pedagógica.

De igual manera, se puede concluir que una investigación debe estar fundamentada en necesidades y problemas del contexto real, donde no se debe perder de vista a los sujetos, ya que estos están construido históricamente y esas construcciones son las que definen su identidad y con ello sus gustos tirrias y/o afecciones.

Como pedagoga, aprendí que el factor humano es impredecible y que a pesar de tener planeada la estrategia a seguir, el estar frente a un grupo, es decir, a sujetos vivos, no se puede permitir la rigidez de pasos, al contrario, se debe ser flexible y adaptar los procesos formativos al contexto sociocultural de los sujetos, en este caso a los niños de 7 a 12 años de edad.

Basada en la evidencia, puedo decir que el taller, sí logro que los niños se iniciaran en la prosumisión de medios a partir de la creación de los podcast, ya que tomaron consciencia de la gama de posibilidades que tienen sobre herramientas simples como el celular. Que no solamente sirve para hablar, mandar mensajes, ver videos o videojugar, sino que con este también pueden grabar audios con contenidos o temas de interés y compartirlos con sus amigos y en comunidad, es decir, pueden pasar de ser consumidores de contenidos a ser productores de los mismo (productores-consumidores).

Los sujetos de nuestra investigación fueron niños de 7 a 12 años de edad que a decir de Prensky (2001), son nativos digitales poseedores de ciertas aptitudes hacia las tecnologías en el que la apropiación de nuevos formatos (podcast) y de programas (audacity), lo hacen de manera muy fácil y hasta cierto punto “natural”.

Sin embargo no lo hacen de manera consciente, ni crítica y reflexiva, y la mayoría de las veces no son activos, pues se limitan a ser consumidores de productos, pero cuando lo hacen de una manera consciente y con una intención fija, lo llevan a cabo bajo principios creativos y tienen potencial para elaborar materiales auténticos, creativos y en equipo; actitudes y habilidades que deberían fomentarse en la escuela y desde los hogares.

Otro factor importante que surgió durante la investigación, fue el espacio. Al ser el ambiente informal el contexto de acción de este ejercicio, los niños lo viven como espacios libres, “sin reglas”, donde si bien hay un monitor, no es un maestro que imponen sanciones o califican con rigurosidad; lo que permite aprender sin presión u obligación, es un espacio donde los niños se divierten y se sienten cómodos con sus amigos.

Dicha situación se evidencia cuando los niños hacen referencia a que preferían participar en dinámicas grupales, usar la computadora, conocer nuevas herramientas y programas, así como navegar en la red para realizar sus tareas o desarrollar los temas que les fueron solicitados en lugar de hacer los tradicionales escritos en papel contestando cosas de manera individual.

Si bien considero que el taller cumplió con el objetivo planteado, he de reconocer que me hubiera gustado”, contar con más tiempo para desarrollar un taller más acabado en términos de una formación para educación en medios, ya que considero que hizo falta tiempo para aterrizar el concepto de prosumidor en más de un medio, pues así como se trabajó los niños asocian que la prosumisión está relacionada únicamente con el lenguaje sonoro.

Considero que ésta es una propuesta pedagógica de impacto, ya que el uso de medios y TIC como herramientas para el aprendizaje, pueden lograr un fortalecimiento y vínculo entre la educación informal y la formal de los niños, esto siempre y cuando haya una disposición, flexibilidad y un cambio de actitud frente a estas transformaciones culturales y sociales que implican nuevas formas de aprender y convivir, en el que se integran herramientas, programas, softwares y plataformas que pueden facilitar y optimizar el aprendizaje de las personas.

Con base en la experiencia obtenida, considero que dejo pendiente líneas futuras de investigación, en el que las estrategias, los medios y lenguajes utilizados, deben plantearse a partir de necesidades reales, en las que se tenga como punto de partido, los procesos socioculturales en miras a procesos formativos que (educativos) que formen a los niños para los desafíos de la vida real, con una proyección hacia el futuro, donde la educación debe apelar también a formar a la futura ciudadanía prosumidora.

REFERENCIAS

- Aldama, K., y García, A. (2016). *Taller de producción sonora (Podcast) infantil como estrategia didáctica para prevenir el bullying en el programa UPN-Peraj "Adopta un amigo"*. (Tesis de Licenciatura). Ciudad de México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Aparici, R. (2011). *La educomunicación más allá del 2.0*. España: GEDISA.
- Aparici, R. (2005). *Medios de comunicación y educación*. Revista de Educación, núm. 338. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Área, M. (2004). *Sociedad de la información, Tecnologías digitales y educación: luces y sombras de una relación problemática*, en Bautista A. y García-vera (coord.) *Las nuevas tecnologías en la enseñanza*. Madrid: Universidad Internacional de Andalucía.
- Área, M., Gutiérrez, A., Vidal, F. (2012). *Alfabetización digital y competencias informacionales*. España: Colección Fundación Telefónica.
- Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa.
- Bautista A. y García-vera. (2004). *Aportaciones del siglo XX al uso de los medios tecnológicos en la enseñanza*, en Bautista A. y García-vera (coord.) (2004) *Las nuevas tecnologías en la enseñanza*. Madrid: Universidad Internacional de Andalucía.
- Benítez, G. (2013). *El uso didáctico de las TIC en escuela de educación básica en México*. México: Centro de Estudios Educativos.
- Beribey, M. (2008). *Psicología del aprendizaje. Zona de Desarrollo Próximo*. Instituto Superior de Formación Docente. Recuperado de <https://psicologiadelaprendizaje808.wikispaces.com/file/view/Trabajo+Pr%C3%A1ctico+Individual,+MELANIE+BERIBEY.pdf>

- Braslavsky, C. (2001). *Cambios sociales y desafíos pedagógicos en el siglo XXI*, en *El constructivismo y la educación*. Revista trimestral de educación comparada Vol. XXXI, n°2. UNESCO.
- Borges, F. (2009). *Profcast: Aprender y enseñar con podcast*. España: UOC.
- Buckingham, D. (2003). *Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. España: Paidós.
- Buckingham, D. (2005). *Alfabetización en medios en Educación en medios*. España: Paidós.
- Burbules, N. y Callister, T. (2008). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. España: Granica.
- Cafeiro, C. (1997). *Medios masivos de comunicación y su influencia en la educación*. Recuperado en <http://odiseo.com.mx/bitacora-educativa/2006/06/medios-masivos-comunicacion-su-influencia-educacion>
- Castilla, M. (2013). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicado en la clase de primaria*. Recuperado de file:///F:/Piaget_Etapas_UnivValladolid.pdf
- Córdova, I., y Nava, E. (2004). *Material videográfico de apoyo (propuesta adaptada a la impartición de la materia Teorías de la Comunicación)*. (Tesis de Licenciatura). Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cortés, C. (2005). *Formación de usuarios y modelo educativo: propuesta metodológica para su integración vinculación en instituciones de educación superior*. Recuperado de http://cuib.unam.mx/publicaciones/5/metodos_cualitativos_TECNICAS_DE_FOCUS_GROUP_CARLOS_FERNANDO_COR_TES_GOMEZ.html
- Cuadrado, T. (2008). *La enseñanza que no se ve. Educación Informal en el siglo XXI*. Madrid: Narcea. S.A

- Crovi, D. (2007). *Comunicación educativa y mediaciones tecnológicas. Hacia nuevos ambientes de aprendizaje*. México: Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa.
- Crovi, D. (2012). *Pantallas eslabonadas: Oferta incesante de recursos para educar en T.V.morfosis. La televisión más abierta hacia sociedades de redes*. México: Productora de contenidos culturales.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. UNESCO.
- Escudero, T. (1997). *La reflexión, un cambio necesario en la práctica educativa de los formadores de docentes*. Recuperado en <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDSESECUNDARIO/article/viewFile/54/53>
- Espino, R. (S/A). *Educación holista*. Instituto Mexicano de Estudios Pedagógicos. Revista Iberoamericana de Educación.
- Ferres, J. (2007). *La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores*. Recuperado en <https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=29&articulo=29-2007-17>
- Fregtman, M. (2006). *Teoría psicogenética en, Psicología del Ciclo Vital I*. Recuperado de http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/musicoterapia/sitios_catedras/296_psicologia_ciclo_vital1/material/archivos/biblio_indispensable/teoria_psicogenetica.pdf
- Frola, P., Velásquez, J. (2011). *Estrategias didácticas por competencias. Diseños eficientes de intervención pedagógica. Para la Educación Básica y Media Superior y Superior*. México: CIECI.
- García, R. (2014). *Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora*. Revista comunicar 43. V. XXII.
- Gil, M. (2015). *Prueba piloto en una investigación*. Recuperado de <https://prezi.com/u4ilcbghb6vc/prueba-piloto-sobre-la-investigacion/>

- Guilar, M. (2009). *Las ideas de Bruner: De la revolución cognitiva a la revolución cultural*. Venezuela: Revista Venezolana de Educación. Universidad de los andes.
- Hernández, R, (2008). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje*. Recuperado de <file:///F:/Constructivismo%20con%20las%20nuevas%20tecnologias%20aplicado%20en%20el%20proceso%20de%20aprendizaje.pdf>
- INEGI. (2016). *Estadísticas a propósito de día mundial de internet (17 de mayo)*. México.
- Islas, O. (S/A). *Tipos de guiones radiofónicos*. Recuperado de http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/BV/S0401/Unidad%205/lec_54tipos_deguionesradio.pdf
- Jonassen, D. (2000). *El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje*. Recuperado en <http://especializacion.una.edu.ve/teoriasaprendizaje/paginas/Lecturas/Unidad%203/jonassen.pdf>
- Kaplún, M. (1998). *La radio como instrumento de educación popular*, en: Una pedagogía de la comunicación. Quito: CIESPAL.
- Kaplún, M. (1999). *La radio como instrumento de educación popular. Producción de programas radiofónicos. Del guión a la realización*. Quito: CIESPAL.
- Martínez-de-Toda, J. (S/A). *Las seis dimensiones en la educación para los medios (metodología de evaluación)*. Recuperado en www.eca.usp.br/associa/alaic/Congreso1999/9gt/JoseMartinezToda.rtf
- Morduchowicz, R. (2001). *A mí la tele me enseña muchas cosas. La educación en medios para alumnos de sectores populares*. Argentina: Paidós.
- Muñoz, J. (2015). *El diagnóstico en la investigación*. Recuperado de <https://prezi.com/uhylrkotfjf7/el-diagnostico-en-la-investigacion/>

- Navarrete, R. (2011). Uso educativo de los podcast. Recuperado de <https://es.slideshare.net/RosaNavarrete/uso-educativo-de-los-podcast>
- Noyola, A. (1997). *Imágenes sonoras*. México: Matiz gráfico.
- Payer, M. (2015) *Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría de Jean Piaget*. Recuperado de <http://www.proglocode.unam.mx/system/files/TEORIA%20DEL%20CONSTRUCTIVISMO%20SOCIAL%20DE%20LEV%20VYGOTSKY%20EN%20COMPARACIÓN%20CON%20LA%20TEORIA%20JEAN%20PIAGET.pdf>
- Pérez, A. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid: Morata.
- Prado, D. (2001). *EDUCREA (te): Enseña-Aprende a ser creativo. La creatividad, motor esencial de la renovación de la educación*. España: Meubook.
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, Inmigrantes digitales. Recuperado en <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Prieto, D. (1999). *La comunicación en la educación*. Argentina: CICCUS.
- Prieto, D. (2000). *Aportes a la comunicación y la educación en La fiesta del lenguaje*. México: Coyoacán.
- Pozo, J. (1996). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. España: Morata.
- Rafael, A. (2008). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Master en Paido psiquiatría. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de file:///F:/Piaget_teorias_desarrollo_cognitivo.pdf
- Romo, C. (1994). *La radio como herramienta educativa*. En: Centro Virtual Cervantes. España.
- Silverstone, R. (2004). *¿Por qué estudiar los medios?* Argentina: Amorrortu.

- Solís, D. (2010). *Podcasting fácil para docentes y alumnos. Un recurso más para el dominio de las TIC's en la educación*. México: Grupo Cultural ARGON.
- S/F. *TMP: Lenguaje sonoro*. Recuperado de http://perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje_sonoro.pdf
- S/F. *Unillanos: El concepto de taller*. Recuperado de http://acreditacion.unillanos.edu.co/CapDocentes/contenidos/NESTOR%20BRAVO/Segunda%20Sesion/Concepto_taller.pdf
- S/N (2017). *Canal Trans: Podcast*. Recuperado de <http://miuras.inf.um.es/~oele/objetos/podcast.html>
- S/N. (2012). *El podcast como herramienta TIC para apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje*, en: *Ventajas del Podcast [Audio en podcast]*. Recuperado de <https://podcastedu.wordpress.com/>
- S/N. (2017). *Historia del podcast [Audio en podcast]*. Recuperado de <http://www.canaltrans.com/09/historia-podcast.html>
- S/N (2012). *Podcastedu: Uso de Podcast en procesos educativo*. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/herramientas/29/>
- Talancón, J. (S/A). *Educación y medio de comunicación*. Biblioteca Jurídica Virtual del Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM.
- Terán, M. (2016). *Jerome Bruner: La arquitectura del conocimiento*. Recuperado de http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_13/pea_013_0007.pdf
- UNED. (2013). *Estrategias didácticas del Centro de Capacitación en Educación a Distancia*. Recuperado de <http://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenido>

ANEXOS

Anexo 1

Cuestionario

INSTRUCCIONES: Responde el siguiente cuestionario colocando dentro de los paréntesis () una X en la opción que elijas.

Edad: _____ Niña: () Niño: ()

- 1.- ¿Tienes internet en casa?
Si () No ()
- 2.- ¿Tienes celular, Tablet o computadora?
Si () No ()
- 3.- ¿Escuchas la radio?
Si () No ()
- 4.- ¿Qué escuchas en la radio?
() Lo que escuchan mis papás
() Estaciones de música que me gustan
() Música y cápsulas de terror, ciencia, chistes, etc. (en internet)
() Uso un reproductor (mp3, iPod, celular) con música y cápsulas favoritas
- 5.- ¿Sabes que son los podcast?
Si () No ()
- 6.- ¿Tienes correo electrónico o redes sociales?
() Facebook
() Correo electrónico
() Otro. ¿Cuál? _____
- 7.- ¿Con que frecuencia te permiten usar la computadora, celular o tablet?
() 2 horas máximo
() 3 horas máximo
() 4 horas máximo
() Más de 4 horas
- 8.- ¿Cuándo usas aparatos tecnológicos tus papás o algún adulto te supervisa?
Si () No () A veces ()
- 9.- ¿Tus papás te preguntan qué haces en internet?
Si () No () A veces ()
- 10.- ¿Para qué ocupas el internet?
() Jugar
() Redes sociales
() Ver videos
() Hacer tareas
() Escuchar música
- 11.- ¿Tus maestros te mandan tareas a tu correo electrónico o redes sociales?
Si () No ()
- 12.- En tus clases en la escuela ¿Utilizas Tablet o celular para hacer los trabajos?
Si () No ()

Anexo 2

Guía del *Focus group*

1. Presentación.

- e) Presentación de la facilitadora .
- f) Entablar comunicación con el grupo para comenzar a generar confianza para el momento de las preguntas.
- g) Presentar los motivos de la sesión.
- h) Presentación de los integrantes del grupo, esto ayudará a amenizar el ambiente y tener un trato directo y cordial.

Duración: 15 minutos.

1. Explicación introductoria.

- e) Se darán las indicaciones para comenzar el diagnóstico: escuchar con atención el audio y en silencio.
- f) Se les indicará a los niños que, cuando inicie la etapa de entrevista grupal, los turnos para hablar y participar serán de una persona a la vez levantando la mano, para mantener el orden en el salón y poder escuchar con atención y respeto las opiniones de los demás.
- g) Se grabará la entrevista para no perder ningún detalle de las respuestas obtenidas.
- h) Si hay dudas acerca de las indicaciones, es momento de aclararlas.

Duración: 3 minutos.

2. Podcast: Notikids.

Los niños escucharán con atención y en silencio el audio.

Duración: 13 minutos.

3. Preguntas de la guía de entrevista

El tiempo estimado a cada categoría de análisis de la guía es de 5 a 7 minutos. En este paso se aproxima un tiempo de media hora como máximo. Algo fundamental es tener claro, que es sólo una guía, ésta se irá adaptando a la sesión y participación de los niños.

Duración: de 20 a 25 minutos.

4. Cierre de sesión diagnóstica.

Duración: 5 minutos.

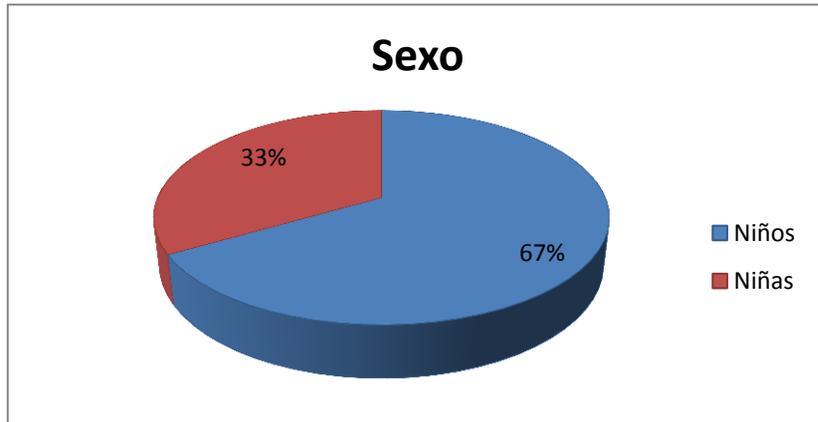
Nivel de alfabetización	Pilar educativo	Preguntas para <i>focus group</i>
<p>1° Categoría</p> <p>Sujeto consciente</p>	<p><u>Aprender a conocer</u></p> <p>¿Quién te comunica? ¿Qué te comunica? ¿Por qué lo hace?</p>	<p>¿A qué personas identificaste en el audio? (Sexo y edad) ¿Qué temas escucharon en el audio? ¿Ya habían escuchado de ese tema? ¿Por qué creen que nos hablan de ese tema? ¿Qué piensan de lo que nos platica el audio? Si les pidiera realizar un resumen, ¿qué me dirían del tema? ¿Qué te gusto del audio? ¿Por qué?</p>
<p>2° Categoría</p> <p>Sujeto activo</p>	<p><u>Aprender a ser</u></p> <p>Libertad de pensamiento, desarrollo personal, actitudes y aptitudes. El sujeto es capaz de deconstruir y reconstruir significados.</p>	<p>¿Te identificas con los personajes que escuchaste en el audio? ¿Habían escuchado otro audio así? ¿En dónde? ¿Qué tipo de audios te gusta escuchar? ¿Por qué? Del audio que escuchaste, ¿Qué le modificarías?</p>
<p>3° Categoría</p> <p>Sujeto social</p>	<p><u>Aprender a vivir juntos</u></p> <p>Solidaridad, participación y cooperación.</p>	<p>Si tú crearas tu propio audio, ¿Dónde te gustaría que te escucharan? ¿Para qué producirías o realizarías un audio? ¿Qué publico te gustaría que te escuchara? ¿Por qué?</p>
<p>4° Categoría</p> <p>Sujeto creativo</p>	<p><u>Aprender a hacer</u></p> <p>Producción de mensajes propios. Pone en práctica los conocimientos aprendidos.</p>	<p>¿Alguna vez te han dicho o haz visto cómo se hace una producción en radio? ¿Has tenido curiosidad por saber cómo sucede un proceso de producción? ¿De qué tema lo harías? ¿Por qué? ¿Cuál sería tu intención al comunicar ese tema? ¿Quiénes serían tus destinatarios?</p>
<p>5° Categoría</p> <p>Sujeto crítico</p>	<p>En este nivel de la alfabetización el sujeto desarrolla e integra las cuatro categorías anteriores, que de acuerdo con Delors, el sujeto ya es capaz de integrarse en su contexto de manera integral, productiva y crítica.</p>	<p>¿Qué opinas del audio? ¿Con qué ideas te identificas? ¿Por qué? De los temas que escuchaste, ¿Qué cosas han sucedido en tu casa o colonia? ¿Cómo cuáles? ¿De qué tema te gustaría hablar y grabar el audio? ¿Por qué?</p>

Anexo 3

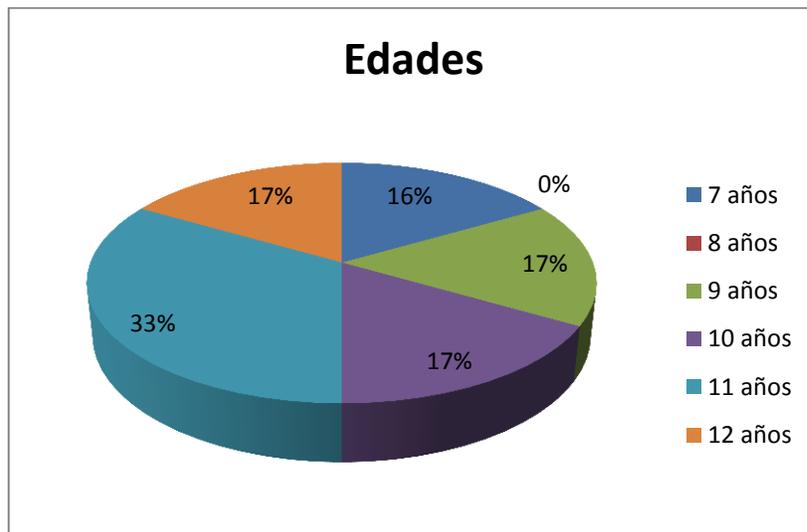
Resultados del cuestionario

I.- DATOS GENERALES

Grafica A:

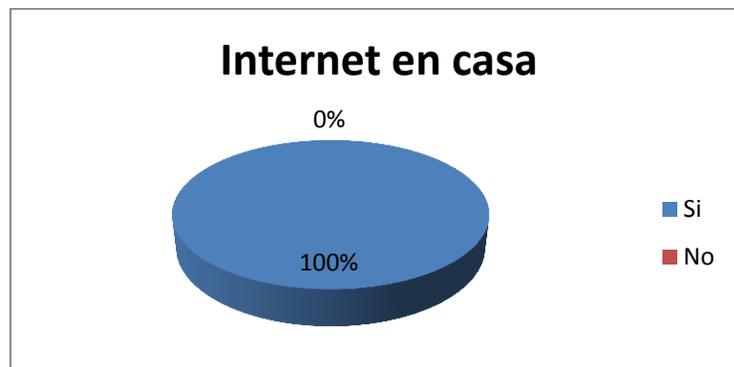


Grafica B:

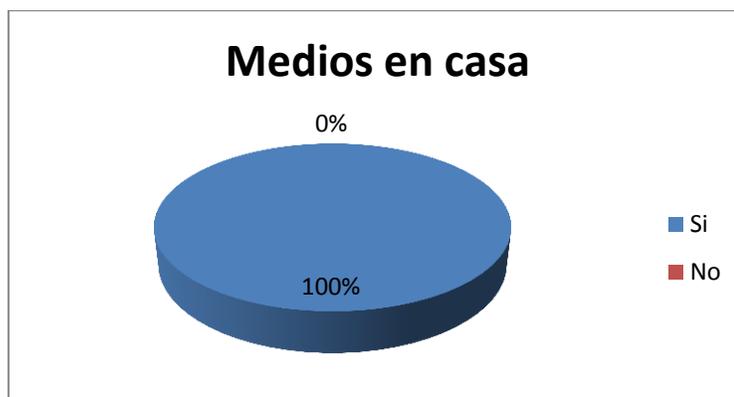


II.- MEDIOS y TIC

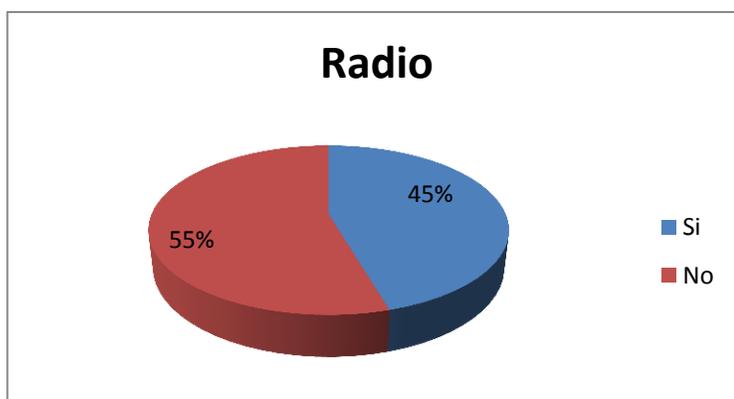
Pregunta 1 ¿Tienes internet en casa?



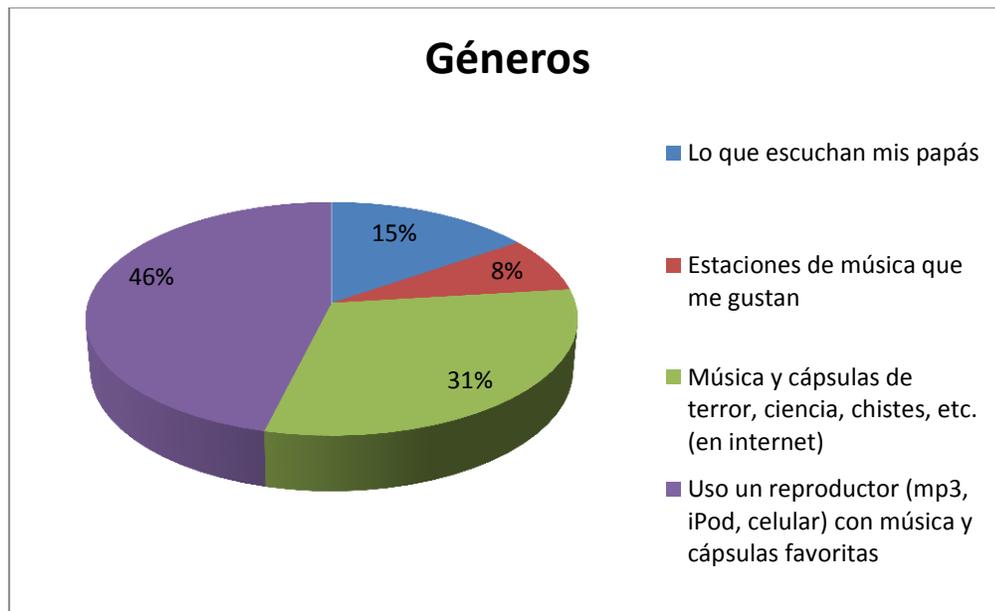
Pregunta 2 ¿Tienes celular, Tablet o computadora?



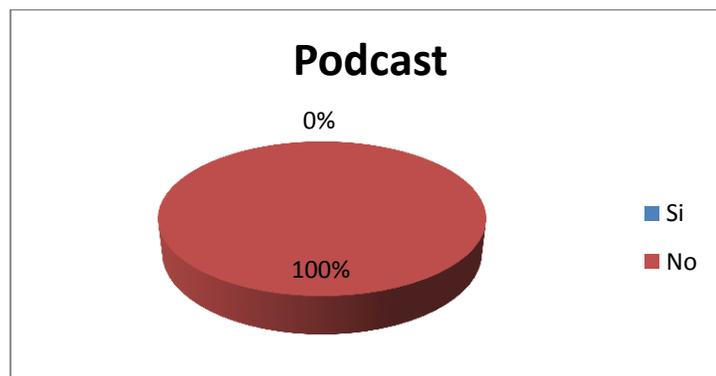
Pregunta 3 ¿Escuchas la radio?



Pregunta 4 ¿Qué escuchas?

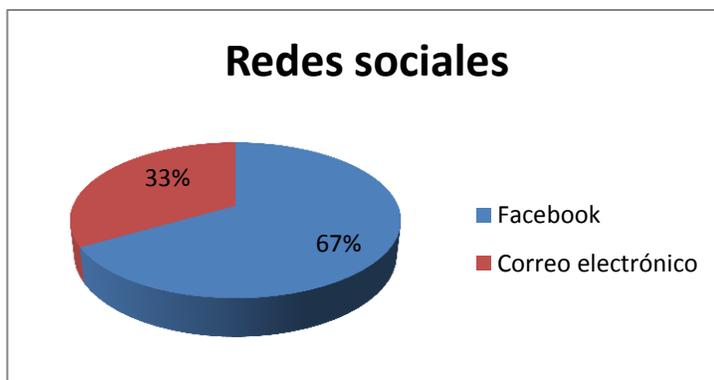


Pregunta 5 ¿Sabes que son los podcast?

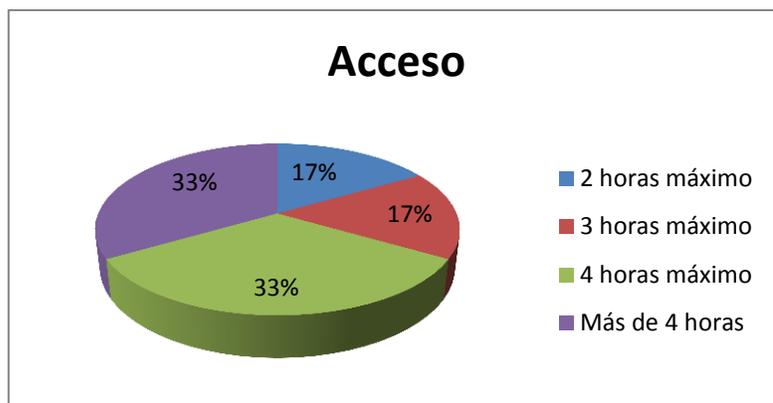


III. Accesibilidad y supervisión

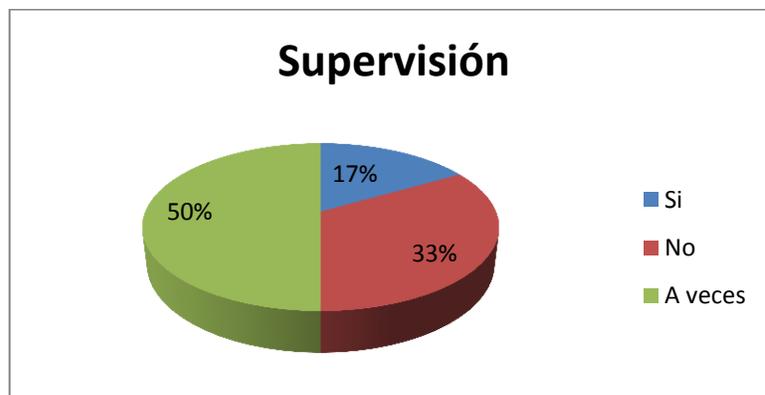
Pregunta 6 ¿Tienes correo electrónico o redes sociales?



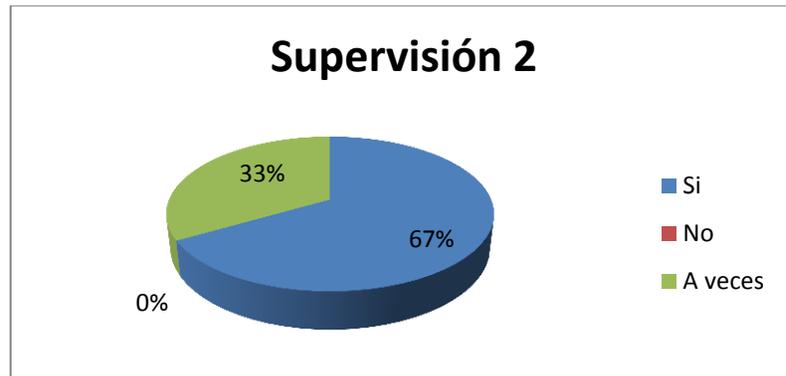
Pregunta 7 ¿Con que frecuencia te permiten usar la computadora, celular o tablet?



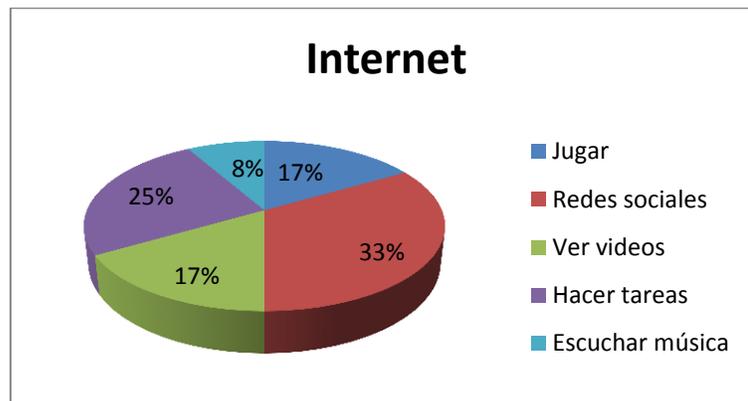
Pregunta 8 ¿Cuándo usas aparatos tecnológicos tus papás o algún adulto te supervisa?



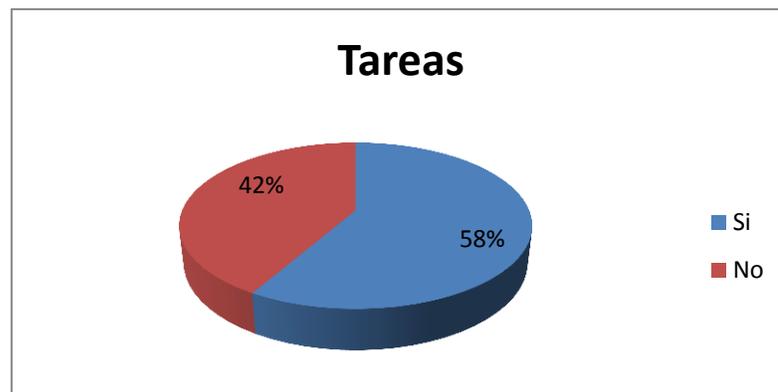
Pregunta 9 ¿Tus papás te preguntan qué haces en internet?



Pregunta 10 ¿Para qué ocupas el internet?

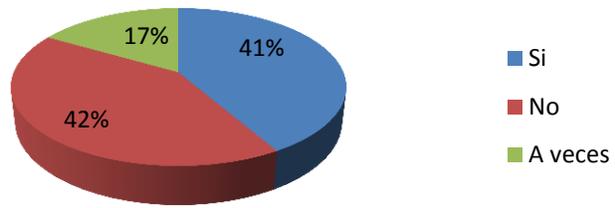


Pregunta 11 ¿Tus maestros te mandan tareas a tu correo electrónico o redes sociales?



Pregunta 12 En tus clases, ¿utilizas Tablet o celular para hacer los trabajos?

Tareas en la escuela



Anexo 4

Convocatoria para inscripciones al taller



I

¿Tus papás creen que estás mucho tiempo en el celular y computadora y no aprendes o haces nada?

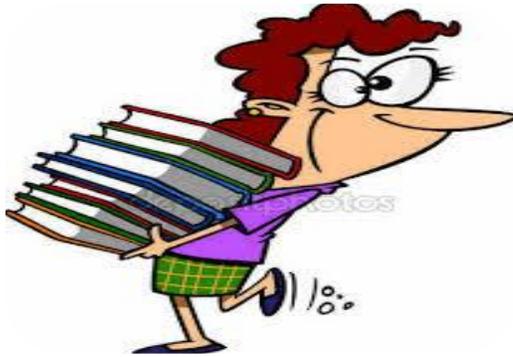
En este taller aprenderás a producir RADIO con ayuda de tu celular o computadora, así le sacarás provecho y te beneficiarás de estas herramientas tecnológicas.



Juguemos y aprende a:

- **Hacer radio**, que ésta es una herramienta que puedes ocupar para tus tareas escolares
- **Navegar seguro en la red**, leyendo información verdadera
- **Convertir y transformar tu radio en PODCAST**, así te escucharas en todos lados o compartirás en redes sociales

Lotería de Producción de Podcast (A)



Especialista de contenido



Guiónista



Operador/
Editor



Locutor

Lotería de Producción de Podcast (B)



Locutor/Narrador



Operador/Editor



Compartir en redes sociales



Locutor

Anexo 7

Formato de guión técnico para niños

Taller. Podcast para niños

Ficha técnica del Podcast	
Nombre del canal donde compartirán su podcast:	
Título del podcast:	
Número del programa:	
Propósito de este podcast:	
Duración del Podcast:	
Guiónistas:	
Personas que buscaron en internet los temas (especialistas de contenido):	
Locutores o narradores del programa:	
Invitados especiales al programa (si es que los hay):	
Operadores técnicos:	
Página (s) donde compartirán sus podcast:	
Fecha:	

Indicaciones técnicas	Diálogo	Tiempo
Lista de canciones y efectos de sonido		
Número de audio	Nombre del audio	

Anexo 8

Autoevaluación final de los niños

Nombre:		Nombre del Podcast:		
INSTRUCCIONES: Una vez que escuchaste el podcast del equipo opuesto, lee los indicadores y coloca una X en el recuadro de Si o No según lo consideres, también coloca una breve explicación en el recuadro de ¿Por qué?				
Categoría	Indicadores	Si	No	¿Por qué?
	El podcast se escucha fuerte y claro			
	Distingues los elementos que conforman el lenguaje sonoro			
	La voz tiene entonaciones que le dan un toque especial al podcast			
	La voz tiene cambios y no se escucha igual todo el tiempo			
	Identificaste los efectos de sonido			
	Los efectos de sonido me hicieron imaginar			
	La música se utilizó adecuadamente			
	Entendiste el tema			
	Hicieron uso de efectos de audio con el programa Audacity			
INSTRUCCIONES: Recordando la manera en que tú y tu equipo realizaron su podcast, responde las siguientes preguntas.				
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Tu fuente de información en la red es confiable? ¿Por qué lo es? 2. ¿Por qué escogieron esa música y efectos de sonido? 3. ¿Por qué crees que a las personas les gustará escuchar su podcast? 4. ¿De qué otros temas realizarías un podcast? ¿Por qué? 5. ¿Dónde te gustaría escuchar tu podcast (redes sociales)? ¿Por qué ahí? 6. ¿Qué significa ser prosumidor? 7. ¿Cuál fue tu parte favorita de este proceso para hacer podcast? 8. ¿Qué no te gusto del taller? 				