



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

**ALFABETIZACIÓN DIGITAL: LOS NIÑOS DE PRIMARIA COMO PROSUMIDORES
MEDIÁTICOS**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA PRESENTA**

PRESENTA:

JIMENA BELAUNZARÁN PÉREZ

ASESORA:

DRA. MARÍA DEL ROSARIO SOTO LESCALE

CIUDAD DE MÉXICO, FEBRERO DE 2018

Presentación

Este documento representa un parte aguas en mi vida personal y profesional. Lo tomo como la base sólida de la construcción de mi proyecto de vida por lo que agradezco a mis padres que me brindaron la oportunidad de ser diferente. Y por ellos y su apuesta por la educación, es que hoy puedo estar en este momento de mi vida.

Desde muy pequeña me sentí atraída por la enseñanza. Y desde muy joven comencé a dar clases de inglés y descubrí y valoré el noble hecho de generar aprendizajes en otros. Fue así, de modo natural, que hoy compruebo que la Pedagogía, siempre fue parte de mi vida. Así, impulsada por perseguir mi pasión, opté por ingresar a la Universidad Pedagógica Nacional (UPN).

Cuando ingresé a la licenciatura, escuché que más que un grado de estudios dentro de la formación profesional, es una elección de estilo de vida. Yo tengo la firme seguridad, de que elegí asertivamente, esto es con base a mi pasión, pues desde que yo era muy pequeña descubrí, gracias a las oportunidades que me dieron mis padres, que la educación es lo más poderoso que uno puede recibir como herencia.

Aquí en la UPN, despegué, pues metafóricamente hablando, mis alas encontraron plenitud para el vuelo durante los cuatro años que estuve en tan bello lugar. este tiempo, conocí personas, que sé que me acompañarán toda la vida; gracias a todos por su apoyo y lealtad. Conocí también nuevos lugares, que transformaron mi visión.

En los últimos semestres, trabajar el enfoque de educación mediática, a través de la alfabetización digital y la prosumisión mediática, consiguió mi atención gracias a las similitudes que encontré entre el sistema Montessori (metodología bajo la que estuvo mi formación durante el nivel básico); la relevancia social que aflora en la actualidad con el vínculo entre la vida cotidiana y el uso de los medios y las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación). Y, por último, en mi experiencia docente en el área de inglés en diferentes niveles, y como maestra titular de quinto y sexto grado; encontré la motivación detonante de trabajar en esta veta, pues en México aún no se ha desarrollado mucho.

Si entendemos a la educación, ante todo como un fenómeno social e histórico condicionado por la economía, la sociedad y la cultura de cada época (Área, 2004). Se abre entonces la pertinencia de estudiar a los medios desde un contexto educativo, y como un desafío tecnológico.

De acuerdo a las investigaciones de Touriñán y Trilla (García, 1996), en los años sesenta se comenzó a hablar de educación formal, informal y no formal. La clasificación se realizó para distinguir entre aquello que aprendemos en la escuela (educación formal), como fuera de ella (educación informal).

Podemos indicar que la educación formal es la que se trasmite en instituciones reconocidas y que responde a un currículo establecido por el Estado. Esta modalidad enfatiza la sistematización de los conocimientos y se imparte en las escuelas. Asimismo, tiene las siguientes características: es intencional estructurada; planificada; con tiempos y espacios determinados y objetivos a largo plazo. También requiere asistencia obligatoria y contempla una certificación (Valderrama, 2000:77).

Por otro lado, la educación informal se entiende como todas aquellas intervenciones educativas y de aprendizaje que se llevan a cabo en un contexto extraescolar. Es decir, el proceso mediante el cual las personas adquieren conocimientos, capacidades, y actitudes de las experiencias diarias, caracterizado por la espontaneidad y la no planificación. Al no poseer ni espacios ni objetivos definidos, resulta entonces en el contacto con un medio (familia y la comunidad.) Este proceso dura toda la vida, comprendiendo que se centra en las experiencias y no posee certificaciones (Valderrama, 2000: 79).

Además, esta modalidad enfatiza las habilidades, pudiendo darse un ejemplo de educación no formal, en los lugares de trabajo, los clubes, o en pequeñas agrupaciones de personas. Pues, en este tipo de instituciones, que, si bien no fueron creadas con fines escolares, las personas que en ellas participan, generan aprendizajes, que les otorga un tipo de acreditación para un logro o tarea a realizar (Tyner, 1995: 222).

Los enfoques centrales dentro de la educación no formal son: Educación de adultos (Alfabetización, artes y oficios), Desarrollo comunitario (enfocado al cambio social, acciones de salud, desarrollo y producción) y Centro cultural (centros culturales, museos, unidades

deportivas, sindicatos, partidos políticos, clubes, asociaciones religiosas, entre otros) (Tyner, 1995: 255). Así, la educación mediática queda inserta dentro del Desarrollo Comunitario y al mismo tiempo el cambio cultural.

Después de la revisión de la literatura de autores mexicanos como Gómez (2011); Escudero (1997), Martínez (1994); Martínez (1999); Pérez (2012); Pérez Gómez (2013); Prieto (2000); Rodríguez (2005); Serrano y Martínez (2013). Y de estudios realizados por el Instituto Federal de Telecomunicaciones en 2014; el Instituto Nacional de Estadística y Geografía en 2011 y el Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD) 2014, encontramos que a pesar de haber investigaciones y estudios sobre las Tecnologías de la información y la comunicación, medios masivos de comunicación y literatura sobre la corriente de Educomunicación, el tema que concierne en esta propuesta pedagógica, no posee tanta información que arroje luz para entender y enfrentar adecuadamente los retos de la era digital.

En consecuencia, el tema que se aborda en este trabajo del taller rescata la necesidad de la sociedad, ya que propone estrategias para desarrollar actitudes participativas en las personas con el propósito de contrarrestar los efectos de la modernidad líquida. Además, en tanto la educación mediática está orientada a la prosumisión, ésta puede ser formal o informal.

Entonces este trabajo aborda el problema de: **¿Cómo lograr que los alumnos de quinto y sexto de primaria (tercer ciclo), comprendan la utilidad de desarrollarse como prosumidores?**

Por lo que su objetivo es: **Indagar el impacto de un taller de alfabetización digital en alumnos de quinto y sexto de primaria (tercer ciclo) en su desarrollo como prosumidores.**

En este sentido, el trabajo presenta una propuesta pedagógica, en la que, a través del diseño e implementación, de un taller de alfabetización digital, se promueva el desarrollo prosumidor de los alumnos de tercer ciclo de primaria (quinto y sexto año).

Por lo que se trata de una propuesta pedagógica enfocada al estudio de la educación mediática, utilizando y analizando las implicaciones de formar prosumidores en la era digital.

Para las referencias de las fuentes se utilizó el sistema APA (American Psychology Association) versión 2016.

El trabajo se organizó, para su presentación, en tres apartados: en el capítulo I se encontrará el encuadre contextual. El capítulo II, se integra por el marco pedagógico y teórico-conceptual que sustentan la propuesta pedagógica. El capítulo III, presenta el diseño, desarrollo y evaluación del taller: "Nosotros en la era digital", el cual le dio nombre al mismo. Y finalmente, el capítulo IV, presenta los resultados y conclusiones de la propuesta. Implementada y evaluada

Antes de concluir, quiero dedicar este trabajo a todos los que confían en el poder de la educación para transformar el mundo; pues pongo de manifiesto lo afortunada que soy de poseer esta arma. Y lo presento para brindar honor y honrar la promesa que hice a mis padres de buscar mi felicidad.

Contenidos

Presentación

Capítulo I: La era digital	6
Tabla 1: Niveles de competencia mediática.....	15
Tabla 2: Distribución curricular para alumnos de primero a tercero de primaria de acuerdo a la SEP	19
Tabla 3: Distribución curricular para alumnos de primero a tercero de primaria de acuerdo a la SEP	19
Capítulo II: La prosumisión digital	22
Esquema 1: Ventajas y desventajas de las TIC.....	29
Esquema 2: Los dos hemisferios de estudio de la educación mediática.	37
Esquema 3: Competencias involucradas en la alfabetización digital integral	40
Esquema 4: Modelo de alfabetización Digital en Web 2.0	43
Capítulo III: Taller “Nosotros en la era digital”.	49
Ilustración 1 Enfoque constructivista del aprendizaje.....	56
Gráfico 1 Distribución de los resultados de la evaluación inicial del nivel de alfabetización digital.....	62
Tabla 4: Correlación entre los reactivos del test, el tipo de sujeto y los parámetros educativos involucrados en el taller	63
Collage 1: Instalaciones del colegio	66
Collage 2: Alumnos trabajando Sesiones 1-4.	72
Collage 3: Alumnos mostrando su producto final con todo el salón	105

Capítulo IV: Conclusiones, resultados y comentarios.	106
Gráfico 2 Comparación del dominio del lenguaje audiovisual entre el diagnóstico y la evaluación	107
Gráfico 3 Comparación entre los aciertos obtenidos en el pre-test y post-test de los sujetos evaluados.....	107
Lista de cotejo con los resultados de cada dimensión	108
Anexos	113
Anexo 1: Cuestionario- “Nosotros en la era digital”	114
Tabla 5: Distribución de reactivos	120
Tabla 6: Rúbrica de valoración de resultados del cuestionario	122
Anexo 2: Cuestionario contestado.....	123
Anexo 3: Guión del grupo focal	128
Anexo 4: Guion del proyecto “Mini película”	130
Referencias	132

Capítulo I: La era digital

El desarrollo de la humanidad se puede explicar a grandes rasgos en las siguientes cuatro etapas. Así (Riegle, 2007:87): La edad de piedra, con fechas aproximadas 1.000.000-6.000 a.C., la actividad principal era la caza, la pesca y la conservación de los alimentos.

En la época agrícola (abarca de 6.000 años a. C., hasta el siglo XVIII), con el descubrimiento de la misma, se volvió la actividad predominante en conjunto con la ganadería y el intercambio comercial (trueque). Por otro lado, en la época industrial, la cual comprende de XVIII hasta finales del siglo XX, se ve popularizado los empleos y trabajo de fábricas en los países más desarrollados.

Mientras que la era o época de la información, que es en la que vivimos actualmente, comenzó desde 1975. Aquí, el objetivo de los seres humanos tiene que ver con la adquisición, procesamiento, análisis, recreación y comunicación de información.

Respecto a la época de la información, ésta posee un período de existencia bastante corto respecto a los otros momentos de evolución de la humanidad. Sin embargo, es la época en que actualmente vivimos.

Las denominadas, sociedades modernas, se caracterizan por un amplio uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) y medios, en casi todos los ámbitos del quehacer humano; involucrando a los individuos que las manejan, en tendencias innovadoras mediante las cuales participan en el mundo que los rodea.

“[...] Participación en tiempo real, contacto virtual con pares que no necesariamente tienen una figura real, supone pensar en los procesos de acompañamiento para aquellos usuarios que no poseen competencias para asumir críticamente su nueva relación en la esfera virtual” (Sandoval y Aguaded, 2012:15)”.

Así los medios de comunicación en conjunto con las TIC, juegan sin duda un papel destacado: La alfabetización mediática o digital se plantea como un derecho de los

ciudadanos (Área y Ribeiro, 2012) y como un reto de la sociedad actual, en la que el sistema educativo mundial ha de constituirse en un faro que marque las directrices para conseguir una ciudadanía mediática (Aguaded, 2012). Es decir, alfabetizar mediáticamente es fundamental si lo que se quiere es formar individuos creativos, participativos, libres, pero también responsables, críticos y prosumidores.

Dentro de la época moderna, la cual se ha ubicado “entre los siglos XV y XVIII; está enmarcada entre la caída de Constantinopla (1453) y la toma de la Bastilla (1789) (García, J. y Reyes, O., 2008: 61)”, se enmarca un periodo de tiempo conocido como postmodernidad. Dicho periodo se caracteriza por ser una postura ética, cuyas bases pacifistas están abiertas a la búsqueda de la diferenciación y diversificación del intelecto y la moral. En la postmodernidad sólo existen las verdades de cada individuo en particular, evidenciando el valor de lo real-inmediato y que el cambio ocurre por uno mismo; pues la trascendencia no es el fin último (Corral, 2007: 67-68).

Dadas las características de la época postmoderna, la propuesta pedagógica que aquí se sustenta, se presenta como una estratégica para contrarrestar el efecto de que la vida postmoderna causa en los educandos. Al vivir una vida completamente mediatizada, los alumnos deben ser capaces de poder integrar los saberes que les brinda su entorno, con los saberes curriculares, para así poder desarrollar herramientas que les permitan enfrentar su realidad.

Entonces, si observamos la vida cotidiana, podremos encontrar que los sujetos se encuentran en una constante –y muy característica-, convivencia y uso con las TIC presentan un rezago. Especial mención merece el papel del Internet en este fenómeno de rezago digital. El surgimiento y penetración de internet constituye uno de los desarrollos tecnológicos más significativos del siglo pasado. Su impacto se ha manifestado en la forma de hacer negocios, de divertirse, de educarse y de comunicarse. Sin embargo, los beneficios de esta herramienta han sido aprovechados por un número reducido de la población mundial. (Rodríguez, 2005:5, y Serrano y Martínez, 2013: 20).

Los países desarrollados representan el 15% de la población mundial, pero cuentan con más de la mitad de las líneas telefónicas del mundo y casi 70% de los usuarios móviles telefónicos. Por otro lado, los países pobres que son 60% de la población mundial, tiene solo 5% de los usuarios de internet. La brecha es tan amplia que, por ejemplo, en la Ciudad de Nueva York se tienen más usuarios de internet que todo el continente africano. Mientras que, en Canadá y Estados Unidos, alrededor de 40% de la población tiene acceso a internet mientras que, en Latinoamérica, entre 2 y 3% de la población tiene oportunidad de acceder a este medio de comunicación (Doolittle, 1999: 65).

En este contexto de modernidad líquida, se han realizado intentos que buscan esclarecer las competencias que un individuo debe poseer para considerarse sujetos alfabetizados digital y mediáticamente (Videla, 2010; Gutiérrez, 2007). La modernidad líquida, se define como una figura de cambio constante y de transitoriedad, atada a factores educativos, culturales y económicos es una categoría sociológica que ha sido empleada para definir el estado actual de nuestra sociedad.

Se le ha decidido llamar líquida, en contraste con la antes existente modernidad sólida; pues el cambio de comportamiento de la sociedad que se presenta, se compara con las propiedades de los líquidos: flexibilidad, adaptación, movimiento, inestabilidad, fugacidad, falta de estructura (en comparación con la rigidez de las estructuras sólidas). Así en la modernidad líquida los individuos han perdido al Estado benefactor, es ahora un mediador; la relación espacio/tiempo se ven afectadas, no hay certeza, todo es fugaz (Bauman, 2003, 15-20).

Por lo que, surge de manera obligatoria indicar que el fenómeno de modernidad líquida está estrechamente relacionado con el nacimiento y desarrollo de la era digital. Las personas del mundo contemporáneo, se enfrentan constantemente a nuevos retos, tanto en el plano personal como en el profesional, derivados del mundo globalizado que impera actualmente.

Los mayores desafíos se encuentran enmarcados en la tendencia digital que fomenta el desarrollo de todas nuestras actividades en torno a computadoras,

dispositivos móviles y redes que nos dan acceso a un caudal interminable de información.

Debido a que este proceso digital ha sido paulatino, el grado de familiarización y óptimo aprovechamiento de las tecnologías varía fuertemente entre los adultos y los niños. Se puede decir que los individuos jóvenes emplean sagazmente los avances tecnológicos (computadoras, dispositivos móviles o internet), y además se benefician de la información mediática difundida en ellos. Por ejemplo, El 14.1% de mexicanos de 6 o más años emplea Internet y señalan que es su hogar el principal punto de conexión (Rodríguez, 2005: 91).

Lo anterior puede estar sujeto a debate en torno a si realmente se lleva a cabo ese aprovechamiento o es una mera percepción. Bajo este contexto se diría que los niños son meros consumidores y receptores pasivos de medios. Esto implica que los individuos no son conscientes de su papel como audiencia de modo que no están alfabetizados para enfrentar los retos informáticos adecuadamente.

La sociedad adquiere información a través de las plataformas de comunicación, ya sea que se busque de forma premeditada, o la información llegue al individuo. Lo más importante es que una enorme parte del conocimiento de una persona de la era digital ha sido aprehendida, fuera de la escuela.

Elmore, R. y City, E. (2011) citado por Pérez Gómez (2013:1) sugiere reflexiones interesantes: ¿Qué proporción de actividad llamada aprendizaje se realiza en la escuela? ¿Cómo y de qué forma sobrevivirá esta institución llamada escuela en el escenario digital?

Dado que la disponibilidad de las TIC y medios, ofrecen acceso directo al conocimiento de todo tipo, se crean oportunidades para que los estudiantes ejerciten su capacidad de elegir qué, cómo y con quién aprender, es decir, tomen conciencia y se responsabilicen de la construcción de sus aprendizajes. Ya existen programas educativos en línea que responden a este reto.

El acceso a la información y al conocimiento se ha convertido en una herramienta importante para que los países y grupos sociales evolucionen a

mejores niveles de desarrollo. (Serrano y Martínez, 2013, 10). Esto hace que se habrá una brecha digital dentro de un grupo social aun sin diferencia de edades.

Así, la brecha digital es un concepto que hace referencia al rezago que existe entre las mismas personas que viven en la modernidad líquida. Dicha separación o distancia tendría de un lado a todos aquellos individuos, grupos, comunidades, países, etc., que conviven y usan las TIC. Mientras que, del otro lado, se ubicarían quiénes a pesar de tener las TIC en sus vidas cotidianas, no hacen uso de ellas (Serrano y Martínez, 2013: 8-9).

De esa forma, la brecha digital necesita ser medida no sólo en términos del número de teléfonos, número de computadoras y sitios de internet, sino también en términos de opciones, facilidades y costos adecuados para el acceso a la red. Asimismo, programas de capacitación y educación que permitan optimizar el uso de la infraestructura instalada (Delors, 1994: 111).

En la modernidad líquida, el conocimiento ya no se aprecia como perdurable, es mosaico, fragmentado, flexible, que se adecúa al molde en el que se premia el tiempo sobre el esfuerzo y la memorización, ya no es la base de la operatividad en la dinámica de la praxis educativa.

Puede decirse que los primeros en percatarse de los conflictos derivados de la extrema “temporalidad” de los jóvenes, son los miembros más viejos de la familia; padres y hermanos mayores. Sin embargo, son los encargados de la educación obligatoria, los responsables de las escuelas, los que perciben los conflictos y resienten las consecuencias de la modernidad líquida (Bauman, 2007:3).

La educación, es un proceso continuo que ocurre a lo largo de la vida de los sujetos. Los ajustes y propuestas que se van creando sobre los procesos educativos, surgen como resultado a las necesidades sociales que se van presentado de acuerdo a las nuevas dinámicas culturales.

En esta modernidad, la educación se está dejando de ver como proceso, debido a que como apunta Bauman (2005) el “síndrome de la impaciencia” ha

ocasionado la fractura de los procesos, volviéndolos un fin y de ser así, la educación sería más una instrucción.

La escuela de la modernidad líquida está condicionada al uso, manejo y convivencia de los medios y las TIC. Los investigadores de la educación han hecho de conocimiento público, que los educandos del nuevo milenio, son incapaces de retener información. Al igual, los contenidos vistos en las escuelas ya no les despiertan interés de indagación o comprobación. Por el contrario, las temáticas que los motivan, son aquellas que se valen de recursos u estrategias que incluyen elementos multimedia o digitales (Cacheiro, 2013: 214).

“La omnipresencia de las tecnologías en nuestras vidas demanda la adquisición de competencias instrumentales, cognitivas y actitudinales del uso de las tecnologías digitales” (Área, 2004: 206).

En consecuencia, los escenarios educativos han cambiado, los actores son los mismos pero los procesos a través de los cuales nos comunicamos e interactuamos, se han modificado y una de las situaciones que está permeando la vida escolar y otros ámbitos de la vida, es la presencia de los medios entonces, ¿Por qué seguir enseñando de una manera “sólida”?

Si recordamos que, en el escenario educativo están presentes varios actores, podríamos decir que el nuevo planteamiento de adecuación de los fines y métodos educativos, requerirían la creación de nuevos perfiles, todos bajo el contexto de la sociedad de la información. Habría que replantearse quién es el docente y sus modos de actuación (metas y formas de enseñanza); quién es el alumno y cómo suceden sus procesos de aprendizajes (Área, 2004:215). Estos solo por marcar un comienzo.

Los niños en la actualidad, son pioneros en el desarrollo de una era que los considera “nativos digitales o *millenians*”. El término “nativo digital”, fue acuñado por Marc Prensky en 2001, y hace referencia a quienes nacen y se desarrollan dentro de un contexto de las nuevas tecnologías (Prensky, 2001; 1-2). La categoría “*Millenia*” define a las personas nacidas entre 1980 y 2000. (Benvenuto, 2017).

Según los resultados estadísticos arrojados en el “Estudios sobre oferta y consumo de programación para público infantil en radio, televisión radiodifundida y restringida”, realizado en México en 2014 por el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) esta nueva generación, pasa un promedio de “4 horas con 34 minutos frente al televisor” (IFT 2014:12).

En el mismo informe, se da fe de que “al menos tres de cada 10 niños poseen un televisor en su recámara” (IFT, 2014: 16). Con estos datos podemos observar, que la televisión sigue siendo la pantalla principal, a pesar de que ahora los niños convivan con otras tecnologías como la computadora, dispositivos móviles y videojuegos.

La televisión, pasó de ser un aparato electrónico, a convertirse en el miembro más importante de la familia. Su protagonismo e influencia es tan poderosa, que reúne en torno suyo a los demás. Si lo vemos desde un tema sociocultural, es a través de la televisión, que toda clase de individuos se unen y comparten nexos de todo tipo, incluidos los educativos (Rivière, 2003:122).

Lo anterior se torna interesante, si consideramos los resultados del estudio “Estadísticas nacionales a propósito del día mundial de Internet” elaborado en el 2014 por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), donde se refiere que: El 44.4% de la población de México de seis años o más, se declaró usuaria de Internet; mientras que, el 34.4% de los hogares del país tiene una conexión a Internet. Lo que nos deja ver que la penetración y acceso a Internet va en aumento y comienza a competir con los parámetros de la presencia de la televisión en la vida cotidiana (INEGI, 2014; 14).

Por su parte la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI), realizó en el 2015 el “11° estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2015”; indicando que el tiempo de conexión de los usuarios al internet es de 6 horas con 11 minutos, 24 minutos más que el año 2014 (AMIPCI, 2015: 2).

También se menciona que la edad de inicio como cibernautas oscila entre los 6 y 11 años, y el motivo de conectarse a la red, es por entretenimiento con un 58%

contra un 40% que lo hace por motivos escolares (AMIPCI, 2015, 16). Con base en estos datos, cabe cuestionarse ¿Cómo romper el paralelismo entre escuela y vida cotidiana?

La convivencia y presencia de los medios en la vida de los niños, es un fenómeno que no puede pasar desapercibido por la escuela formal, ya que ahora los individuos deben saber combinar de manera integral las múltiples oportunidades de aprendizaje que les ofrece el entorno social. Las nuevas tecnologías y los medios de comunicación, son el universo en el que se gestan y crecen las nuevas generaciones. Permean el contacto con todas las esferas de la vida de los ciudadanos, notándose que afectan e influyen de manera en la de las personas, pero en este caso, los nativos digitales perciben la realidad, condicionando su manera de interactuar (Morduchowicz, 2003: 12).

Tanto el IFT, INEGI y AMIPCI, coinciden en señalar que la edad promedio de iniciación para conectarse a la Internet o la Televisión, o en ambos medios, es a los 6 años, justo la edad en que comienza la educación primaria escolarizada. Como se puede apreciar con los datos antes expuestos, la penetración de los medios acelera el acceso a la escuela informal, es decir, a esa “escuela libre” que se mueve en el plano de la vida cotidiana donde muchas de sus prácticas están definidas por elementos mediáticos que, sin proponérselo, enseñan de manera no institucionalizada (IFT, 2014; INEGI; 2014; AMIPCI, 2015).

Este es el escenario en el que los niños se enfrentan a un mundo de información conformado por diversos códigos lingüísticos que no conocen y entonces ¿Cómo alfabetizarlos mediáticamente y acercar la educación informal a la formal?

La formación de sujetos como usuarios conscientes y responsables de las nuevas tecnologías y de la cultura que en torno a ellas se produce y difunde; tiene como meta que los alumnos (Área, 2004: 216-217):

- Dominen el manejo técnico de cada tecnología.

- Posean un conjunto de conocimientos y habilidades específicos que les permitan buscar, seleccionar, analizar, comprender y recrear la enorme cantidad de información a la que se accede a través de las nuevas tecnologías.
- Desarrollen un cúmulo de valores y actitudes hacia la tecnología de modo que no se caiga ni en un posicionamiento tecnofóbico, ni
- Utilicen los medios y tecnologías en su vida cotidiana sólo como recursos de ocio y consumo, sino también como entornos para expresión y comunicación con otros seres humanos.

Otra razón más por la que resulta importante trabajar este aspecto se debe al hecho de que en México, las investigaciones y producciones de conocimiento sobre el tema, son limitadas; aún no hay estudios sobre las competencias mediáticas de los alumnos de ningún nivel escolar, ni se cuenta con datos estadísticos o registro alguno. Pero es aun obvia la necesidad de alfabetizarlos en su realidad mediática.

En este trabajo tomamos como referente el estudio realizado en España durante el 2011, denominado “Competencia mediática, investigación sobre el grado de competencia de la ciudadanía”, en la que se realizaron pruebas que permitieron evaluar y observar el grado de competencia mediática que manejan los estudiantes en medios audiovisuales y sonoros, retomando los indicadores que plantea Ferres (1994:56), enunciando las dimensiones que componen las competencias mediáticas que son: lenguajes, tecnología, procesos de interacción, producción, difusión, ideología y valores, estética (Ver tabla 1).

Tabla 1: Niveles de competencia mediática

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

Elaboración propia a partir de García, R., Ramírez, A. y Rodríguez, M. (2014:19)

De acuerdo con las estadísticas españolas presentadas en la Tabla 1, los niveles de competencia mediática fueron categorizados en tres niveles: Básico, medio y avanzado. Los niveles de competencia mediática observados en los alumnos de Educación Primaria, fueron de nivel medio y básico; lo que evidencia la necesidad de una alfabetización mediática y digital (Ferres, 2007:45).

Desde esta perspectiva la educación mediática aparece como un imperativo de las exigencias del mundo actual para que, en este caso, los niños aprendan a analizar la manera en que los medios de comunicación construyen el mundo y se presentan como mediadores entre el universo y nosotros, por lo que una educación en medios de comunicación, conlleva la necesidad de preparar a los sujetos para relacionarse críticamente con su entorno mediático, favoreciendo la expresión y comunicación mediante el lenguaje audiovisual, con la creación y elaboración de productos mediáticos (Gutiérrez, 2011:307).

Por otro lado, la Ley General de Educación (LGE) (2011), en su artículo séptimo, sección uno, afirma que:

“La educación que imparta el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares, tendrá que contribuir al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plena y responsablemente sus capacidades humanas” (LGE, 2011:2).

Incorporar la alfabetización mediática en el currículum escolar, desde las primeras edades, es un requisito necesario para lograr un desarrollo integral de los sujetos,

además de, esa sociedad prosumidora, misma que se viene impulsando desde instituciones y organismos internacionales (Comisión Europea, 2007; UNESCO, 2007; 2013, 2016) y que a decir de Morduchowicz (2001), Talancón (2007), Aguaded (2005), sitúe al alumno ante el proceso de la comunicación como emisor activo y como receptor crítico.

Esta participación activa saca al individuo de su rol de consumidor pasivo y le otorga un papel de productor. Dado que los dos elementos están en juego y son dependientes (O'Neil y Frayssé, 2016), se adoptó un término inglés, derivado de la palabra *consumer* y *producer* obteniéndose el *prosumer* -prosumidor- (Islas, 2008; 35).

También, han surgido diversos enfoques que pretenden abordar el tema de la educación mediática integralmente. Uno de los intentos por converger en los enfoques y crear una metodología de evaluación ha sido descrito por De Todá (1999). Este autor plantea que para lograr una adecuada educación mediática hace falta pasar por seis etapas:

- Sujeto alfabetizado mediáticamente,
- Sujeto consciente,
- Sujeto activo,
- Sujeto crítico,
- Sujeto social y,
- Sujeto creativo.

El punto final que involucra estas etapas es considerado como el sujeto prosumidor mediático, más lo interesante es que la alfabetización mediática al involucrar a la consciencia también puede ser una estrategia para la formación de sujetos críticos.

Así mismo, esta preocupación por la formación integral del sujeto, es uno de los objetivos del sistema Montessori; enfoque que se caracteriza por tener una visión integral del sujeto. Es decir, busca una formación permanente a lo largo de la vida, en la que el interés del aprendizaje se origina en el propio educando, por lo

que se respeta el desarrollo natural de los niños de acuerdo a su edad y contexto. Esta aclaración resulta pertinente ya que el taller se realizó para nuestra propuesta en una escuela sistema Montessori.

Entonces, alfabetizar mediáticamente a los niños dentro de la educación formal, apostaría por ofrecer a los educandos las herramientas necesarias para la vida “líquida”, la de la era de la información a través del uso adecuado y racional de las TIC, pues, es el primer paso hacia una formación **prosumidora** (y no sólo consumidora).

“Los individuos requieren capacidades de aprendizajes de segundo orden, aprender cómo aprender y cómo autorregular el propio aprendizaje; cómo acceder a [la información], para evaluarla de forma crítica, analizarla, organizarla, recrearla y compartirla” (Pérez, 2012:70).

Ante la postura de que el individuo no debe simplemente acumular información a lo largo de su formación académica, surge la necesidad de establecer criterios que permitan enfrentar los retos que cada persona enfrente fuera del aula, en su vida social, en la vida cotidiana.

Lo anterior fue planteado hace más de una década como “los pilares del conocimiento”, que son (Delors, 1994): Aprender a conocer, Adquirir los instrumentos de la comprensión; Aprender a hacer y Aprender a convivir. Se trata pues de que el sujeto sea capaz de influir, participar socialmente y de cooperar con los demás en todas las actividades humanas, lo cual implica, Aprender a ser. Un proceso de convergencia de todos los pilares, que se orienta a la formación integral y humana de cada persona.

El objetivo de formar personas humanas, integrales, es común hoy a todos los sistemas educativos. En México, la Secretaría de Educación Pública [SEP] (2011) en el plan de estudios de la educación básica, así como la educación mediática y el sistema Montessori, buscan una formación integral del sujeto a través del desarrollo de competencias para la vida que proporcionen oportunidades y experiencias de aprendizaje significativas para todos los estudiantes.

Si bien la Secretaría de Educación Pública, en el Plan de estudios de Educación Básica menciona que “los alumnos serán capaces de aprovechar los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento (2011: 40)”, en la práctica, los maestros ignoran, en lo general, este aspecto, siendo que debería de ser un eje transversal del currículo. Y en muchos casos se debe a que los maestros son analfabetos digitales.

A pesar de que gran parte del grueso de la población de alumnos de primaria, de los grados quinto y sexto mayoritariamente, han sido dotados de “*tabletas*” (Programa de Inclusión y Alfabetización Digital [PIAD], 2014); muchos maestros no implican su uso como parte frecuente de sus estrategias y recursos didácticos.

Antes bien son usadas como recreación, y cuando más para buscar indiscriminadamente información. Las TIC y medios, no forman parte de los recursos didácticos, ósea, el conjunto de elementos que facilitan el proceso Enseñanza- Aprendizaje, pues al pensarse y planearse como estrategia y recurso didáctico, se estaría contribuyendo a que los estudiantes logren el dominio de un contenido determinado.

En las tablas 2 y 3 se muestra la distribución curricular de los alumnos de primaria. Y claro, no aparece un espacio curricular para las TIC, como muchos maestros afirman, lo cual reafirma la impresión de que no han comprendido que esto debe constituir un eje transversal, un medio didáctico más. Es decir, se busca que las TIC y medios se usen con un carácter globalizante, que atraviese, vincule y conecte muchas asignaturas del currículo, tal como lo indican los mismos programas en sus propósitos y fines (Ver tablas 2 y 3).

Tabla 2: Distribución curricular para alumnos de primero a tercero de primaria de acuerdo a la SEP

Distribución del tiempo de trabajo para primero y segundo grados de primaria		
Asignaturas	Horas semanales mínimas	Horas anuales mínimas
Español	9	360
Segunda Lengua: Inglés	2.5	100
Matemáticas	6	240
Exploración de la Naturaleza y la Sociedad	3	120
Formación Cívica y Ética	1	40
Educación Física	1	40
Educación Artística	1	40
TOTAL	22.5	900

Elaboración propia a partir de SEP, 2011: 83.

Tabla 3: Distribución curricular para alumnos de primero a tercero de primaria de acuerdo a la SEP

Distribución del tiempo de trabajo para cuarto, quinto y sexto grados de primaria		
Asignaturas	Horas semanales mínimas	Horas anuales mínimas
Español	6	240
Segunda Lengua: Inglés	2.5	100
Matemáticas	5	200
Ciencias Naturales	3	120
Geografía	1.5	60
Historia	1.5	60
Formación Cívica y Ética	1	40
Educación Física	1	40
Educación Artística	1	40
TOTAL	22.5	900

Elaboración propia a partir de SEP, 2011: 83.

Así, pueden utilizarse las TIC en cualquier materia, no de manera particular, sino como utilizar el cuaderno mismo o la biblioteca, lo cual entrenaría al alumno para desarrollar sus habilidades digitales. Y de paso, mostrándole la diferencia entre ser “consumidor” y ser “prosumidor”.

En los mismos programas de primaria, se indican las especificaciones de **Estándares Curriculares de Habilidades Digitales**, organizados a partir de seis campos: 1. Creatividad e innovación. 2. Comunicación y colaboración. 3. Investigación y manejo de información. 4. Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones. 5. Ciudadanía digital. 6. Funcionamiento y conceptos de las TIC. De este modo, la SEP (2011) establece que:

“se contempla una población que utiliza medios y entornos digitales para comunicar ideas e información, e interactuar con otros. [...] es decir, utilizar herramientas digitales para resolver distintos tipos de problemas” (SEP, 2011:85).

Así, es claro que la inclusión de las TIC está considerada por la normatividad desde la visión de la alfabetización digital; entonces la pregunta sería ¿por qué no se realiza?

Otro factor dentro de la problematización, del consumo de las TIC, es el referido al tiempo de exposición ante los medios. Al respecto, se sabe que los niños pasan al día alrededor de 10 horas con 45 minutos frente a la televisión y al Internet (AMIPCI, 2015; IFT, 2014), lo que equivale casi al doble del tiempo promedio de una jornada escolar. De ahí que, como indagó la AMIPCI (2015:10) “que la razón preponderante por la cual los niños, han expresado el motivo de conectarse a la Internet, es por entretenimiento”.

La importancia de este dato en entender los motivos por los cuales los niños deciden usar las TIC, por un lado; y por el otro reconocer que la escuela formal, institucionalizada y sistematizada, demanda de los niños un conocimiento sobre el manejo de las TIC y medios, que nadie les ha proporcionado.

Dada la observación del cambio cultural y la revolución de los medios masivos de comunicación, la educación como otros procesos sociales, se está viendo transformada en sus experiencias sólidas a unas líquidas. En la era digital, bajo el panorama posmoderno, se presenta la competencia de ser prosumidor, como una herramienta para neutralizar los efectos de la vida líquida. Mas ahora cabe la pregunta: ¿Qué están aprendiendo estos niños con dicha actividad? ¿Cómo educarlos para hacer de ellos sujetos conscientes y críticos de lo que aprenden? ¿Cómo esta formación puede ser canalizada mediante la educación?

Capítulo II: La prosumisión digital

Durante siglos, y a través de las épocas, las estructuras sociales se mantuvieron estables (modernidad sólida); los límites y estándares instaurados por las mismas eran inalterables y hasta cierto punto también incuestionables.

“La sociedad occidental estaba compuesta por instituciones rígidas donde se valoraba lo perdurable, la unión, la tradición y la capacidad de comprometerse a largo plazo. Instituciones sociales como el matrimonio y la familia estaban creadas a partir de moldes que no dejaban lugar para la improvisación” (Pacheco, 2007: 61).

Precisamente por la rigidez de las instituciones sociales y por la naturaleza de los valores que se enaltecían es por lo que el sociólogo Zygmunt Bauman (2005) denominó esa época como la “modernidad sólida”, por su durabilidad e inamovilidad. La modernidad sólida y sus múltiples características parecen tan lejanas en la actualidad, pues hoy lo característico es, precisamente, lo contrario: lo efímero, lo mutable y lo impredecible.

Desde la perspectiva de Bauman, la sociedad actual se encuentra desprovista de cualquier tipo de barreras que canalicen su cauce y por lo tanto fluye libremente; en la sociedad, como en los líquidos nada se mantiene firme y todo adquiere formas temporales e inestables. Dadas las características que generan una perfecta analogía con los líquidos, el calificativo de “edad líquida” que Bauman (2007: 271), -otorga a la actualidad es acertado-, insistiendo en “enfrentar la dicotomía de la modernidad sólida y la modernidad líquida contrastándola con la visión que presenta a la posmodernidad en contraposición con la modernidad”; denominaciones distintas que expresan mismos conceptos.

Gracias al estudio de la historia en la época moderna, se vio como la existencia, la vida del día a día, se redujo a momentos que se encontraban definidos por los patrones preexistentes que sólo quedaba aceptar sin reparo (Baleine, 2008: 20).

Debido a esto se luchó por derrocar estructuras, modificar pautas y lineamientos que organizaban y mantenían el orden la vida social, económica y cultural (Bauman, 2005: 129).

La modernidad contemporánea tuvo y tiene, la capacidad de derretir todas las instituciones que se mantenían “congeladas”, estáticas, sólidas. Desde las cúpulas de poder hasta la parte que el individuo común jugaba dentro de la sociedad en la, modernidad sólida hubo cambios y transformaciones que las “derritieron”, y surgió la “modernidad líquida”.

La vida líquida es aquella en la que el hombre no acepta más un molde preexistente, sino que crea el propio y que incluso no se limita a aquel que él creó, sino que está dispuesto a cambiar de molde la mayor cantidad de veces (Bouzas, 2004: 809).

La solidez, sinónimo de estancamiento, fue rebasada y el hombre se entregó al fluir indiscriminado de la modernidad, al torrente que lo desafía con su cada vez mayor velocidad. Las posibilidades de acción ahora son infinitas, como infinitas las formas que pueden tomar los líquidos.

Detrás de la modernidad líquida se encuentra la globalización, que es a la vez el gran producto y el gran motor. La globalización, como proceso busca, precisamente, romper la mayor cantidad de barreras, acabar con esos límites que se consideraban impenetrables; la globalización invita al flujo, al movimiento, a no echar raíces en ningún lugar, a ser ciudadano del mundo y a no ser ciudadano de ningún lugar. La política, ética y la cultura atravesaron el gran cambio que implicó pasar de lo sólido a lo líquido (Blanch, 2000).

“Basta ver los nuevos estándares de la ética, tan distintos a aquellos que se pregonaban tiempo atrás, las pautas sociales se han aflojado por decirlo de una manera, la antigua rigidez de las mismas ahora parece más bien maleable e incluso, sin parecer alarmista, inestable” (Cabero, 2005: 34).

El ámbito de las relaciones humanas ha sido el que ha experimentado cambios más drásticos en la transición de la modernidad sólida a la líquida; por ejemplo, la

institución social del matrimonio evidentemente ha sido modificada como lo aborda Bauman (2005: 3) en su obra *Amor Líquido*. A diferencia de lo que ocurría en la modernidad sólida, pocos son aquellos que contraen matrimonio con la convicción de que se trata de un “para siempre”.

Las implicaciones de la transición hacia la vida líquida no se limitan a los vínculos personales sino también a otros aspectos de la convivencia social, por ejemplo, el ámbito laboral.

El prototipo del profesional modelo se ha categorizado como aquel que posee la capacidad para resolver y afrontar. Un empleo, como antes se llamaba “de por vida”, no parece suficiente. Las empresas han aprovechado el ímpetu del hombre líquido de probar y realizar más cosas, para fijar requisitos indispensables como “facilidad de viajar o cambiar de residencia”; “disponibilidad de horario”, “hablar otro idioma”; “trabajar horas extras”, entre otros (Escudero, 1997: 30).

En consecuencia, el vertiginoso desenvolvimiento del mundo profesional atemoriza a los incautos, a los lentos que no pueden seguir su ritmo y los agobia con el miedo de quedarse atrás, de no cumplir con las expectativas que se tienen de ellos. Nadie quiere unirse a ese despreciable grupo de desechos humanos; aquellos seres que son incapaces de avanzar con la corriente, aquellos aletargados, rebasados y finalmente proyectados fuera del caudal (Bauman, 2013:19).

Además, por la globalización de la transición hacia la vida líquida tiene más implicaciones:

“La modernidad sólida, equiparada con el industrialismo, celebraba la creación de productos cada vez más durables, diseñados para usarse el mayor tiempo posible; al contrario, en la modernidad líquida, empatada con el consumismo, se celebra lo efímero y la capacidad de sorprender con nuevos productos que hagan parecer obsoletos a los previos. Ya nada está diseñado para durar una vida sino sólo el tiempo necesario para la producción de un nuevo comercial que anuncie lo nuevo en la línea de determinado producto. Todos los productos contienen fecha de caducidad” (Gutiérrez y Tyner, 2012: 77).

Como podrá entenderse, los jóvenes son más propensos a adoptar, sin mayor esfuerzo, las actitudes “líquidas” de la era contemporánea; pero de forma acrítica, en “automático”. Y es precisamente esa característica pública ya abierta de la modernidad lo que hace más evidente este fenómeno (Bauman, 2007). De esta forma, los niños y adolescentes se manifiestan ante él con actitudes optimistas, y, sin embargo, poco duraderas. Se consideran inteligentes e informados, al tener acceso a fuentes digitales, pero carecen de actitudes críticas que permitan evaluar las circunstancias.

Ahora que se han descrito los elementos básicos de la era digital, resulta pertinente remarcar el fenómeno de “brecha digital”, se define mediante una premisa simple: “es la diferencia que existe entre los individuos y las comunidades en cuanto al acceso a recursos de cómputo, telecomunicaciones e internet (Rodríguez, 2005:90)”.

TIC y medios en la educación

Para explicar el concepto Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), podríamos decir que son aquellas que giran en torno a: la informática, microelectrónica y telecomunicaciones, consiguiendo nuevas realidades comunicativas (Cabero, 1998: 198).

En otras palabras, entendemos por TIC al conjunto de tecnologías y recursos asociados a los sistemas de información y comunicación. Esto es, se entiende por TIC “el conjunto de tecnologías que [...] aseguran la gestión eficiente de la información que se genera de una actividad, en concreto Internet (Sánchez, 2006:22)”.

Son muchos los instrumentos electrónicos que se encuentran en este concepto: televisión, el teléfono celular, el video, el ordenador o computadora, etc. Pero sin lugar a duda, los medios más representativos son las computadoras que permiten utilizar diferentes aplicaciones informáticas (presentaciones, aplicaciones,

programas de todo tipo, y más específicamente las redes de comunicación, en concreto la WEB o Internet.

Las TIC, se caracterizan por su: “Inmaterialidad; Interactividad; Instantaneidad; Innovación; Digitalización de la imagen y sonido; Automatización e interconexión y Diversidad (Castells y otros, (1986); Gilbert y otros, (1992); y Cebrián Herreros, (1992), citados por Cabero (1998, 16)”.

El uso de las TIC presenta ventajas en su comparación con los recursos utilizados en la enseñanza tradicional. La mayoría de estas ventajas están relacionadas directamente con las propias características de las TIC.

La educación y más concretamente la formación por medios telemáticos ha tenido gran aceptación para atender las necesidades de la educación continua y a distancia de las personas adultas, precisamente por las “posibilidades de la intercomunicación a través de los servicios de Internet (Pacheco, 2007:109)”.

En los programas educativos en línea, los usuarios deciden cuándo realizan el proceso de aprendizaje. Este sistema ha tenido gran aceptación entre los estudiantes universitarios y en el mundo de la empresa, pues el estudiante no dispone de todo su tiempo por tener otras obligaciones, y puede adecuar el horario de formación a sus propias necesidades.

“Igualmente, los alumnos que tienen dificultad para asistir a centros de enseñanza presencial, por vivir en zonas rurales alejadas de los mismos, o por sus características psicofísicas, pueden acceder a cursos de formación a través de la red desde sus propios domicilios” (Elliot, 1990: 408).

La comunicación entre tutor-alumno y entre los propios alumnos del curso mejora ampliamente los cursos basados en la red, a comparación de los cursos de enseñanza a distancia tradicionales (por correo, enseñanza programada, etc.).

La educación en línea replantea las conceptuales entre educación a distancia y presencial; también cambia el desempeño de los roles profesores, administradores, tutores y personal de apoyo. Las TIC en el Aprendizaje han favorecido la creación de un "espacio" para el pensamiento colectivo y el acceso a

la comunicación entre iguales, mismo que se genera bajo la socialización y el intercambio de ideas (Belloch, 2012; 9).

Con el advenimiento de nuevas formas y técnicas para realizar nuestras actividades cotidianas, vendrán emparejadas actitudes críticas que permitirán discernir las ventajas y desventajas de aquella novedad. De forma más detallada las ventajas y desventajas de las TIC son (Castellanos *et al*, 2011: 333):

- **Interés y motivación:** Los usuarios se acercan a las TIC debido a su aspecto y contenidos, siendo este el principal motivo de uso.
- **Interacción y actividad continua:** Los usuarios de las TIC, han encontrado que el contacto con ellas no solo es comunicacional, sino que también, de corte intelectual, propiciando aprendizajes significativos.
- **Gran diversidad de información:** El uso de las TIC en los procesos de aprendizaje da la oportunidad a los usuarios la oportunidad de consultar más fuentes.
- **Programación del aprendizaje:** Los usuarios pueden trabajar a su propio ritmo, basados en sus intereses y motivaciones.
- **Desarrollo de la iniciativa:** A través de la constante participación en actividades que requieren tomar decisiones para avanzar en el estudio.
- **Desarrollo de la habilidad para la búsqueda y selección de información:** El usuario adquiere la habilidad de buscar, discriminar y seleccionar de acuerdo a lo que necesite.
- **Aprendizaje a partir de los errores:** La realimentación inmediata para sus ejercicios y prácticas, permite a la persona conocer los errores en el momento en que se producen, lo cual ayuda para su corrección.
- **Aprendizaje cooperativo:** Las TIC pueden apoyar el trabajo en grupo, fomentando la colaboración.
- **Desarrollo de habilidades para el uso de la tecnología:** Se obtienen capacidades y competencias para el manejo de las máquinas.

Más no se crea que las TIC por si mismas son la panacea para todos los males educativos. En oposición, las TIC tienen como desventaja: las distracciones y dispersión, posible pérdida de tiempo, y el abuso en el uso de redes sociales, entre otros. Todo esto puede resultar en los aprendizajes incompletos y superficiales limitando el desarrollo de algunas habilidades (Castellanos, 2011; 232).

También el uso permanente de las computadoras en los procesos de aprendizaje puede generar algunos problemas en el uso de la escritura y la lectura misma; es claro entonces que las TIC como se dijo antes, son un medio estratégico a ser usado en combinación con otros recursos. Una regla podría ser, tal vez, evitar diseñar procesos educativos poco humanos, debidos a la falta de interacción cara a cara (Castellanos, 2011).

Para facilitar la visualización de las ventajas y desventajas de las TIC se presenta el Esquema 1.

Esquema 1: Ventajas y desventajas de las TIC.



Elaboración propia a partir de Castellanos Vega (2011: 333).

Internet como red de información digital

La palabra internet, es un concepto muy amplio. En estricto sentido se puede definir como el conjunto descentralizado de redes de comunicación, que están interconectadas a través de un protocolo (World Wide Web (WWW)), es decir, una base o núcleo, para que todas las redes que lo componen, formen una red única. Al ser un conjunto desvinculado de cualquier nación o Estado, las personas pueden compartir contenidos, y este hecho ha permitido que los sujetos se vuelvan participativos en la comunidad virtual (Cabero, 2005: 87).

De esa forma, los contenidos de la web pueden modificar la actitud de las personas, haciéndolas pasar de ser meramente participantes pasivos a participar y contribuir activamente en el desarrollo de sus contenidos. Esto fomentó acuñar el término “Web 2.0” el cual hace énfasis en el trabajo colaborativo de las actividades que se realizan en internet (Rojas, 2007), en la Web 2.0. yace la base de los términos: Sociedad del conocimiento, autogeneración de contenidos y consumo activo (Belloch, 2012: 5-6).

Otra característica de los medios y las Tic's, es su lenguaje audiovisual, que se puede definir como: “Un sistema de signos, recursos expresivos, mediante los cuales se comunica ideas, opiniones, emociones y sentimientos; generalmente se presentan de manera combinada: lenguaje oral, el escrito, el kinésico (de movimientos corporales), el de las imágenes visuales, y el sonoro” (Escudero, 1994: 21).

El internet, se vale del uso del lenguaje audiovisual que está integrado por un conjunto de símbolos y normas de utilización que permiten la comunicación con otras personas. Más el lenguaje audiovisual, como el lenguaje verbal que se utiliza ordinariamente al hablar o escribir, tiene también sus elementos morfológicos, gramaticales y recursos estilísticos (Hernández *et al* 2008).

El lenguaje audiovisual o mediático (en esencia): es un sistema de comunicación que incluye elementos gráficos y sonoros, donde la imagen prevalece sobre lo verbal. Aludiendo a presentar contenidos unitarios, que solo logran

entenderse o presentan sentido si se consideran en conjunto. Al ser multi-sensorial, tiene como meta movilizar la sensibilidad primero que el intelecto (Hernández et al., 2008: 45).

A su vez, en el lenguaje audiovisual, como en los lenguajes verbales, se pueden considerar diversos aspectos o dimensiones: Morfológicos; Sintácticos, Estructurales, y Expresivos; y Semánticos. (Marqués; 2012:3-12):

Aspectos morfológicos

De la misma manera que cuando elaboramos mensajes con los lenguajes verbales utilizamos nombres, verbos, adjetivos y otros elementos morfológicos, los mensajes audiovisuales se construyen utilizando los siguientes elementos morfológicos:

1.- Elementos visuales. Sus elementos básicos son: puntos, líneas, formas y colores. Las principales características de las imágenes son las siguientes:

2.- Iconicidad o abstracción: pueden o no ser un reflejo de la realidad.

- Figurativas: tratan de representar fielmente la realidad.
- Esquemáticas o simbólicas: poseen alguna similitud con la realidad.
- Abstractas: su significado viene dado por convenciones socio-culturales.

3.- Denotación y connotación. Las imágenes poseen más de un significado, que podrá cambiar de acuerdo a la interpretación

4.- Simplicidad o complejidad. Dependiendo de que tanto y cómo reflejen la realidad, será su composición.

5.- Originalidad o redundancia.

6.- Elementos sonoros. Se incluye: Música; Efectos de sonido; Palabras; Silencio.

En cualquier caso, las funciones de los elementos morfológicos son básicamente tres: Informativa; testimonial; formativa; recreativa; expresiva y sugestiva: publicidad y propaganda (Marqués, 2012: 4).

Aspectos sintácticos, estructurales y expresivos.

Para construir un mensaje es necesario seguir unas normas sintácticas que permitirán elaborar frases significativas; que podrán influir poderosamente en el significado final de nuestro mensaje. Los principales aspectos sintácticos a considerar son: 1) Planos (descriptivos, narrativos y expresivos); 2) Ángulos; 3) Movimientos de cámara y, 4) Música y efectos Sonoros (Marqués, 2012: 5-7).

1) Planos: Hacen referencia a la proximidad de la cámara a la realidad cuando se realiza una toma.

Planos descriptivos: describen el lugar donde se realiza la acción. Para ello se han nombrado los siguientes:

- GRAN PLANO GENERAL. Presenta un escenario muy amplio en el que la distancia entre la cámara y el objeto es muy grande, pues se busca que se vea bien el espacio retratado, puede incluir personajes.
- PLANO GENERAL. Presenta un escenario amplio en el cual se pueden distinguir bastante bien los personajes. Sitúa los personajes en el entorno donde se desenvuelve la acción.

Planos narrativos: relatan la acción que se desarrolla.

- PLANO ENTERO: Tiene como límites de la pantalla, la cabeza y los pies del personaje principal, permitiendo apreciar las características físicas generales del personaje.
- PLANO AMERICANO: Es un plano medio ampliado que muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas. También conocido como plano “western”.
- PLANO MEDIO: Presenta el personaje de cintura para arriba, apreciando un poco sus emociones, el ambiente que le rodea ya no queda reflejado.

Planos expresivos: muestran la expresión de los protagonistas.

1. PRIMER PLANO: Presenta la cara del personaje y su hombro. La cámara está muy cerca de los elementos que registra. Añade calor y detalle a la trama, es de corta duración y su uso es intercalado.

2. PLANO DE DETALLE: La cámara está situada prácticamente sobre los elementos que registra. Su valor depende del contexto; suelen tener también una corta duración y se intercalan con otros planos.

2) Ángulos: Son los puntos de vista desde dónde se forma una línea que sale perpendicular al objetivo de la cámara y que pasa por la cara del personaje principal.

1. ÁNGULO NORMAL: La cámara estará situada aproximadamente a la altura de la mirada de la persona.

2. PICADO: Se obtiene cuando la cámara realiza una toma desde arriba hacia abajo. El personaje u objeto enfocado aparece más pequeño en relación al entorno.

3. REGLA DE LOS TERCIOS: Los personajes u objetos principales tendrían que estar colocados en las intersecciones resultantes de dividir la pantalla en tres partes iguales de manera vertical y también de manera horizontal.

4. SIMETRÍA: Se produce cuando un elemento parece el reflejo del otro en un espejo.

5. PROFUNDIDAD DE CAMPO: Es el área por delante y por detrás del objeto o personaje principal que se observa con nitidez.

6. CONTINUIDAD: También nombrada *raccord*. Refiere la relación lógica entre imágenes en secuencia.

7. RITMO: Se consigue a partir de una buena combinación de efectos y de una planificación variada.

8. ILUMINACIÓN: Se pueden distinguir dos tipos básicos de iluminación: iluminación suave e iluminación dura. Para conseguirlo se usan 4 fuentes de luz: Iluminación principal; Iluminación de relleno; Iluminación posterior; Iluminación de fondo.

9. EL COLOR: Se produce por la luz que reflejan.

3) Movimientos de la cámara: Los movimientos de la cámara pueden ser físicos u ópticos. Movimientos físicos:

1. PANORÁMICA. Consiste en un movimiento de rotación de la cámara de derecha a izquierda.

2. *TRAVELING*. Palabra inglesa, que indica un desplazamiento de la cámara, que puede ser en avance/retroceso; ascendente/descendente; lateral y circular.

4) Música y Efectos Sonoros: La música tiene un papel importante en la creación de los ambientes.

Peñaflor, Rivero, y Rodríguez (1995:67), han encontrado otras funciones en la música y efectos sonoros. Retomaremos una combinación que se lista a continuación:

1. Función motivadora.
2. Función informativa, explicativa, expresiva y de comprobación.
3. Función redundante (de refuerzo)
4. Función sugestiva y recreativa (potencia el desarrollo creativo del usuario)
5. Función estética (origina nuevas sensaciones)

Aspectos Semánticos

En los productos audiovisuales, además de las funciones narrativa-descriptiva y estética, se debe tomar en cuenta el significado que se quiere transmitir. Para ello hay que considerar (Marqués, 2000: 7-9):

Significado denotativo: es decir, el objetivo propio de la imagen.

Significados connotativos: éstos son subjetivos dependiendo de las interpretaciones del lector.

Por lo que las imágenes son polisémicas, lo que quiere decir que, tienen más de un significado. Para modificar el significado denotativo del mensaje, se pueden emplear los siguientes recursos estilísticos.

Recursos visuales y lingüísticos

1. ELIPSIS: Consiste en la omisión de un elemento que pueda adivinarse.
2. METONIMIA: Es la substitución de un elemento por otro cuya relación sea de tipo: causa-efecto, continente-contenido, proximidad o contexto.

3. **HIPÉRBOLE:** Una exageración que busca provocar un mayor impacto al espectador (ejemplo, efectos especiales).
4. **COMPARACIÓN:** Presentar dos elementos con el fin de que se puedan comparar sus cualidades y propiedades.
5. **METÁFORA:** Comparación muy exagerada en la que se sustituye directamente un producto con el otro. Para ello, se debe identificar un término real con uno imaginario con el que se encuentre una determinada semejanza.
6. **SÍMBOLO:** Tipo de metáfora, que representa un valor o un conjunto de valores de una sociedad.
7. **PERSONIFICACIÓN:** Ocurre cuando se le da a un objeto o animal atributos propios de las personas (Ejemplo, animales hablando).
8. **CONTRADICCIÓN:** Recibe también, el nombre de antítesis, la cual consiste en mostrar una discrepancia o contrasentido. Cuando la contradicción sólo es aparente se denomina paradoja.
9. **HIPÉRBATON:** Aquella alteración del orden lógico de los elementos de una imagen o secuencia.
10. **ALITERACIÓN:** Es la repetición de una serie de elementos que tienen sonidos parecidos.
11. **REPETICIÓN:** Iteración o redundancia, que consiste en la repetición de determinados elementos en una imagen o secuencia.
12. **JUEGOS DE IDEAS/PALABRAS:** Consisten en establecer asociaciones, presentar ideas chocantes utilizando palabras de doble sentido, conceptos ambiguos, ironías.

Educación mediática

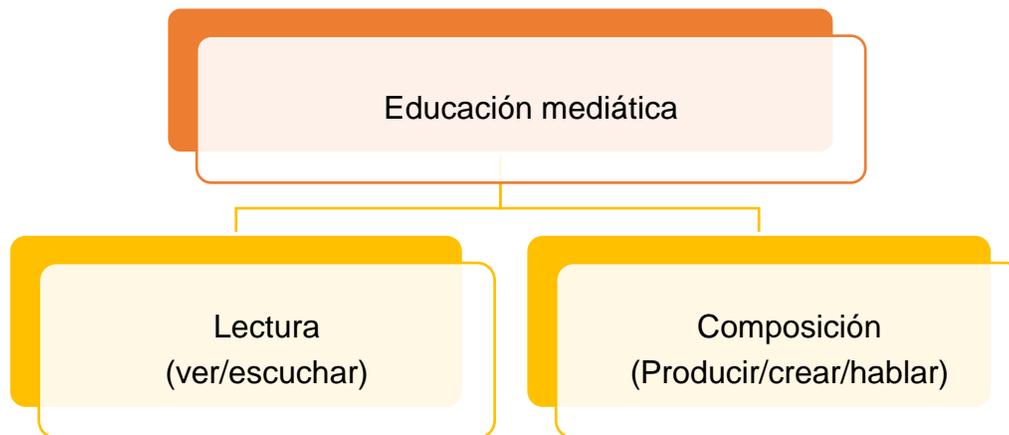
La amplia influencia que ejercen los medios de comunicación en la sociedad actual conlleva un cambio de actitud por parte de los integrantes de la sociedad civil, las instituciones y otras organizaciones. Dentro de los organismos internacionales preocupados por este tema se encuentran la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

Se entiende por educación mediática “el proceso de enseñar y aprender sobre los medios de comunicación. Es desarrollar las capacidades críticas y creativas de los jóvenes en cuanto a los medios de comunicación” (Buckingham, 2004: 24).

La educación mediática es un nuevo enfoque para ver a la educación. Si bien posee bases tanto de temas comunicativos (TIC y medios), como educativos (Bases constructivistas), se ha pensado como la corriente a través de la cual se logrará educar en pleno siglo XXI. Si bien la alfabetización digital es el primer paso para que esta educación mediática ocurra, otro paso es el educar para la reflexión crítica; y todo en conjunto busca el desarrollo de seres capaces de establecer relaciones coherentes y críticas entre lo que aparece en la pantalla y la realidad del mundo fuera de ella (Ferrés, 1994: 106).

Tyner (1995, 30), al igual que otros investigadores, coincide en que “la educación para los medios puede dividirse en dos hemisferios análogos: lectura (ver/escuchar) y composición (producir/crear/hablar)” (Ver esquema 2).

Esquema 2: Los dos hemisferios de estudio de la educación mediática.



Elaboración propia a partir de Tyner (1995: 30).

En este punto cabe hacer una distinción entre la educación mediática y la alfabetización digital, previamente analizada.

Por ello, el inicio del desarrollo prosumidor del alumnado, podría ser una manera de poner en marcha el enfoque de la educación mediática en el sistema educativo nacional.

Como se señaló antes, la alfabetización es el primer paso. Si mencionamos este concepto, podríamos definirlo como enseñar a leer y a escribir, por lo que alfabetización mediática, podría significar “aprender a leer y a escribir los medios”. Educar *con* los medios y educar *para* los medios se ha convertido en un binomio prácticamente inseparable de cualquier esfuerzo integral contemporáneo de la educación (Ferrés, 1994).

Dado que, la educación mediática aspira a más; es algo más que enseñanza, didáctica o instrucción. Promueve la participación ciudadana, la expresión libre y el derecho a la comunicación responsable.

Lo anterior se refiere a que, al incorporar nuevos recursos tecnológicos en los procesos educativos, necesariamente se usarán los medios y tecnologías en su

doble dimensión de transmisores y de productores; mediadores de conocimientos y significaciones.

Es importante resaltar que el lenguaje audiovisual, empleado en los medios y tecnologías imperantes, es susceptible de ser interpretado con el “sentido común”, lo cual no sucede tan marcadamente con el lenguaje escrito (Apple, 1996). Esta particularidad es una de las razones por las que resulta más complicado el proceso de comprender los mensajes cabalmente.

Sabemos de los retos de la modernidad líquida, pero si nos avocamos a no solo comprenderlos sino resolverlos, se ve preponderante la alfabetización mediática o digital. Pues el uso continuo de las TIC y los medios, permea los procesos educativos (Glister, 1997: 80).

En la transición del nuevo milenio, los educadores críticos coinciden en que la alfabetización múltiple se perfila como un eje central de cualquier “postmoderna”, sea mediática o no mediática, y lleva a tener que definir una serie de estrategias acordes a los sistemas educativos nacionales (Apple, 1996).

Alfabetización digital

La alfabetización mediática, puede ser un sinónimo de alfabetización digital. Si bien digital, proviene de todo lo relativo a los dedos, también se pudiera interpretar como la representación de la información en modo binario. Al juntar ambas palabras (alfabetización digital), tendríamos “leer y escribir los medios, con referencia a la internet” (Blanch, 2000: 34).

La principal característica que hace un sistema digital diferente de un sistema analógico, es la capacidad de transmitir información con gran fidelidad. Mientras en los procesos analógicos se pueden tener infinidad de variables y de datos, en los procesos digitales es simple contar con un sistema definido meramente por el sistema binario del 1 y el 0. Esto representa la base para el consecuente desarrollo de aparatos y demás sistemas que integran la “era digital” (Apple, 2010).

Al presentar el término Alfabetización digital, es común que se piense de inmediato en todo lo relacionado con ordenadores e internet. Sin embargo, vale la pena orientar la definición de este término refiriéndose al procesamiento de la información, para profundizar en la competencia informacional. En ese sentido, para abordar la alfabetización digital, se entenderá que existen dos formas de capacitación (Flechsig, 2006: 32):

- **Capacitación tecnológica:** Entendida como el conocimiento sobre la tecnología, cómo funciona, para qué sirve y cómo se puede utilizar para conseguir objetivos específicos.
- **Capacitación informacional:** Se entiende como la habilidad de reconocer una necesidad de información y saber localizar, evaluar, seleccionar, sintetizar y utilizar la información de manera efectiva.

Para analizar los componentes de esta doble dimensión tomaremos como marco de referencia las recomendaciones de diferentes grupos de expertos e iniciativas gubernamentales.

La International Information Communication Technology (ICT) Literacy Panel, indica que:

“La alfabetización en TIC consiste en utilizar la tecnología digital, las herramientas de comunicación y las redes para acceder a la información, gestionarla, integrarla, evaluarla y crear otra nueva para funcionar en la sociedad del conocimiento” (ICT, 2002: 16).

Howard Rheingold (2009) destaca que lo importante no es el acceso a las TIC, sino el acceso al conocimiento. Dejando el precedente de la necesidad de adecuar el proceso de alfabetización bajo el contexto del siglo XXI. Por mencionar algunos aspectos a atender, podríamos decir: habilidad para participar y colaborar a través del uso de las TIC (Cobo Romani, 2010: 140).

De esta forma podemos concluir que la alfabetización digital involucra el desarrollo de la competencia tecnológica y de la competencia informacional, y contempla diferentes niveles de profundización en los dos ámbitos. Así, la prosumisión digital, es una posible solución a las exigencias de nuevas maneras de alfabetizar en la escuela líquida (Ver esquema 3).

Esquema 3: Competencias involucradas en la alfabetización digital integral



Elaboración propia a partir de (PIE, 2000: 3).

Elementos básicos de la competencia informacional

Las características vastas y diversas de las formas de almacenamiento, recuperación y distribución de la información digital han fomentado que se describan los siguientes elementos:

“Existen numerosas herramientas para editar, procesar y reproducir información. La información envejece más rápidamente. La información se puede transmitir de forma instantánea. La información es cada vez más importante en la esfera social. Existe una gran desorientación respecto a cuál es la mejor manera de acceder a la información relevante” (Freire, 2006: 408).

Podemos ver, que lo importante no es la convivencia con las TIC y medios, sino como usarlos, la falta de creación de consciencia crítica y de participación en la ciudadanía, con respecto a las exigencias líquidas, se vuelve una necesidad primordial a atender (Basili, 2003:97).

La sobreabundancia de información, puede generar usuarios pasivos, personas que, dado el exceso de información, terminan por dejarse llevar por lo que más haga ruido. Predominando la falta de criterios, conciencia y responsabilidad.

Queremos alumnos críticos, participativos y conscientes. Mismos que serán capaces de afrontar, resolver, desafiar e impactar los nuevos retos de la modernidad líquida. Por lo que la alfabetización digital es algo más que ratones y teclas.

Más allá de enseñar lo instrumental o técnico que incluye como manipular los dispositivos y hardware disponible, hace falta orientarla a una actitud crítico-reflexiva, que favorezca la actitud de receptores críticos y emisores responsables en contextos de comunicación democrática, es decir, que la vuelva una competencia, esto es la meta de la alfabetización digital (Gutiérrez Martín,2007:20).

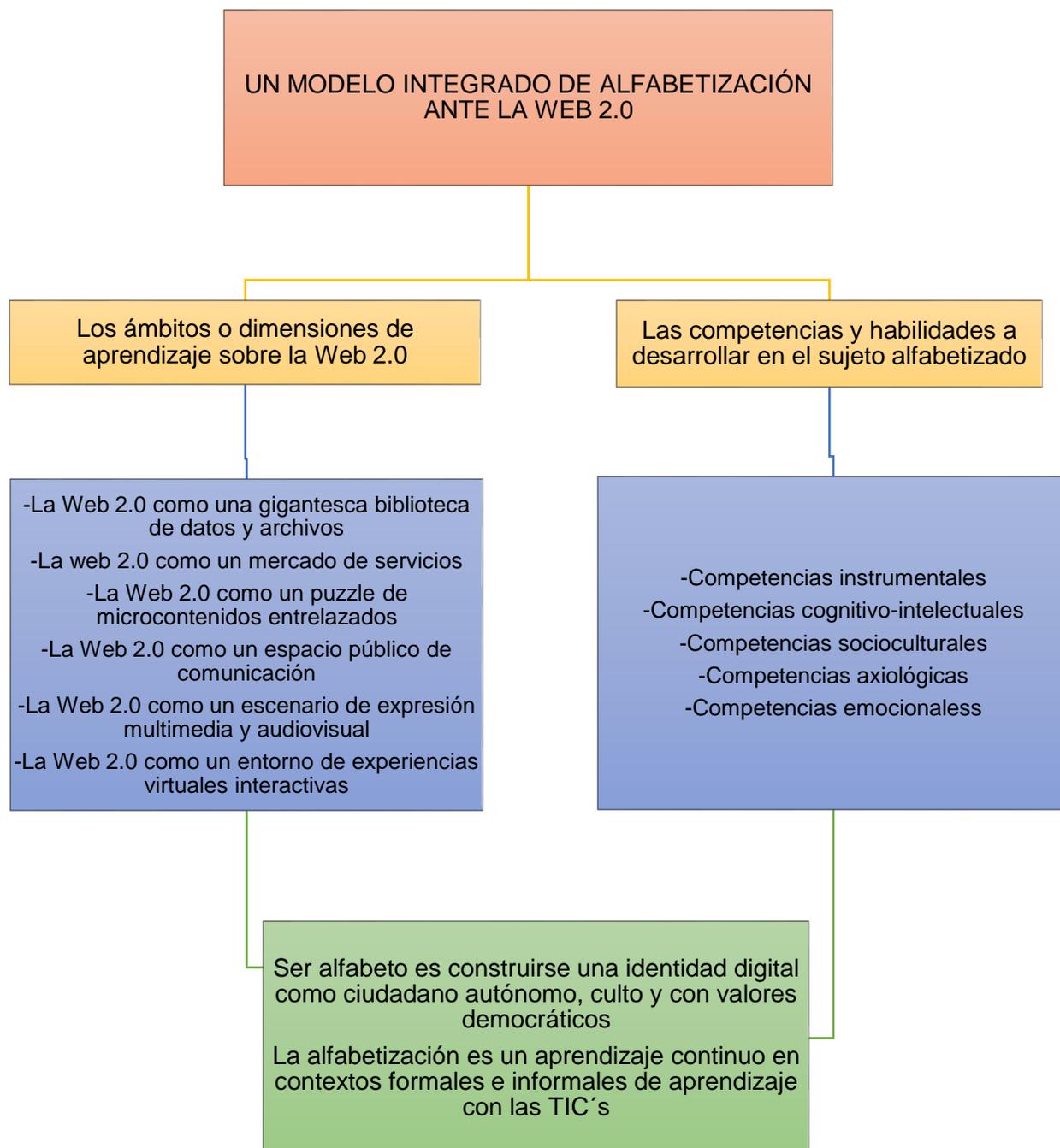
Se propone un modelo teórico de alfabetización del ciudadano que se encuentra inmerso en la “realidad líquida”, que se explicó previamente. El modelo contempla dos ejes; el primero se refiere a las dimensiones de la alfabetización, y el segundo a las competencias de aprendizaje (instrumentales, cognitivo-intelectuales, socio-comunicacionales, emocionales y axiológicas. Añadiendo que,

“la meta de la alfabetización será desarrollar en cada sujeto la capacidad para que pueda actuar y participar de forma autónoma, culta y crítica en la cultura del ciberespacio, y, en consecuencia, es un derecho y una necesidad de todos y de cada uno de los ciudadanos de la sociedad informacional” (Área y Ribeiro, 2012:15).

El modelo anterior está orientado por los retos que implica la denominada Web 2.0 en la cual se han identificado seis dimensiones: biblioteca universal, mercado global, micro contenidos enlazados híper-textualmente, comunicación multimedia, redes sociales y entornos visuales.

De esta forma, las seis dimensiones representan los “contenidos” de la alfabetización integral del ciudadano del siglo XXI, quien participará de forma activa y prosumidora en los múltiples planos de la Web 2.0. Las dimensiones sobre el aprendizaje de la Web 2.0 y las competencias y habilidades a desarrollar en el sujeto alfabetizado se describen en el esquema 4.

Esquema 4: Modelo de alfabetización Digital en Web 2.0



Elaboración propia a partir de (Área, 2011:5).

A continuación, se describen las características de las competencias de la alfabetización digital (Área, 2011, 7-8):

1. **Competencia instrumental.** Se refiere al dominio de la tecnología y los procedimientos necesarios para su empleo
2. **Competencia cognitivo-intelectual.** Está referida a la adquisición de conocimientos y habilidades cognitivas, igualmente, involucra habilidades para comunicarse.
3. **Competencia socio-comunicacional.** Relativa al desarrollo de habilidades referentes a la creación de textos de naturaleza diversa.
4. **Competencias Axiológicas.** Esta describe la toma de consciencia frente al uso de las TIC, pues estas influyen significativamente en el entorno cultural y político de nuestra sociedad.
5. **Competencia emocional.** Relativa a la construcción de una identidad digital que propicie un equilibrio afectivo-personal por la experiencia en los entornos digitales.

En este sentido, debemos asumir que la alfabetización en la cultura digital o líquida de la web 2.0 es algo más complejo que el mero aprendizaje del uso de las herramientas de software social (blogs, wikis, redes, y demás recursos).

La alfabetización, desde esta perspectiva, más que un proceso de lectura y escritura de las TIC y medios, busca un desarrollo educativo pleno. Ya que la educación tiene un principio y un fin social, se debe velar por el desarrollo de ciudadanos que comprendan su pasado, entiendan su presente y actúen para no repetir los errores en un futuro. Por lo que, la alfabetización digital incluye el desarrollo de una identidad digital, que se ejercite bajo estándares intelectuales, sociales y éticos que regulen la interacción con la información, y la manera en cómo se re-produce y re-significa -prosumisión- (Área y Ribeiro, 2012: 20).

En definitiva, la alfabetización en la cultura digital o líquida de la Web 2.0 es algo más complejo que el mero aprendizaje del uso de las herramientas de software social (blogs, wikis, redes, y demás recursos).

Un rasgo distintivo de la pedagogía de los medios, es su concepción integral y versátil del sujeto que interactúa con las TIC y medios. A pesar de que el sujeto ejercita su voluntad al elegir contenidos en cuanto a gustos y preferencias, ve requerida una orientación pedagógica que le aporte autonomía digital. Dicha pedagogía de los medios o educación mediática, parte de la teoría de recepción o audiencia activa y de los estudios culturales. Además, se vale de teorías pedagógicas constructivistas (Piaget, Bruner, Ausubel y Vigotsky), con cada uno de estos referentes teóricos se ha elaborado una metodología que permite alfabetizar mediáticamente y el desarrollo prosumidor de los sujetos (Martínez de Todá, 1999: 47-49).

Ante la problemática que representa la educación mediática, la alfabetización digital se presenta como la primera instancia o acercamiento a este nuevo tipo de paradigma educativo. Por lo que, han surgido diversos enfoques que pretenden abordar el tema integralmente (Arancibia, 2008: 259).

En el contexto anterior, se establecen seis dimensiones que se deben abarcar para cumplir con la educación mediática (Martínez de Todá, 1999: 35-47):

1. Sujeto Alfabetizado Mediáticamente: Este es el sujeto que está bien entrenado en el lenguaje audiovisual y en su significado.
2. El Sujeto Consciente: Sujeto que sabe cómo funcionan los medios masivos de comunicación como institución; de qué manera ocurren los procesos de producción de la industria de los medios, cuáles son sus intereses, especialmente los comerciales y políticos, y cómo tratan a la audiencia.
3. El Sujeto Activo: Aquel que es capaz de **deconstruir/reconstruir** del significado de los medios, es consciente de no ser pasivo, sino de tener una relación activa con el mundo a su alrededor.
4. El Sujeto Social: Es aquel, que sabe cómo le confluyen diversas mediaciones sociales, a través de las cuales él mantiene una relación activa con el mundo alrededor. Es interactivo con los demás. Trabaja en grupo. Enfatiza la

solidaridad, la participación y la cooperación. Quiere mejorar (o cambiar, si es necesario) la sociedad.

5. El Sujeto Creativo: Es quien sabe construir una resignificación de los mismos, 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.

6. El Sujeto Crítico: El sujeto crítico se da cuenta de que algunas proposiciones, pueden no ser confiables, sabiendo cómo deconstruir y resistir las distorsiones ideológicas y el consenso frente a la hegemonía. Sabe hacer explícita y visible la ideología escondida. El sujeto crítico cuestiona lo que aparece en los medios, la confrontación se hace a través de la identificación del sujeto con su propia cultura, valores y significados.

Prosumisión Mediática

La aparición del internet ha generado un nuevo énfasis en la actividad voluntaria de cooperación entre personas que persiguen un fin común. Se ha extendido el trabajo colaborativo, se incentiva la innovación y se comparten los conocimientos.

“Durante la primera ola, la mayoría de las personas consumían lo que ellas mismas producían. No eran ni productores ni consumidores en el sentido habitual. Eran, en su lugar, lo que podría denominarse prosumidores. Fue la revolución industrial lo que, al introducir una cuña en la sociedad, separó estas dos funciones y dio nacimiento a lo que ahora llamamos productores y consumidores (...) si examinamos atentamente la cuestión, descubrimos los comienzos de un cambio fundamental en la relación mutua existente entre estos dos sectores o formas de producción. Vemos un progresivo difuminarse de la línea que separa al productor del consumidor. Vemos la creciente importancia del prosumidor. Y, más allá de eso, vemos aproximarse un impresionante cambio que transformará incluso la función del mercado mismo en nuestras vidas y en el sistema mundial” (Toffler, 1981: 262 263).

Esta participación activa saca al individuo de su rol de consumidor pasivo y le otorga un papel de productor.

Tradicionalmente, un grupo de personas (productores) producían el contenido que el resto (consumidores) “compraba” en forma de diarios, revistas, programas de radio o TV, etc. Hoy día, con la aparición de blog y redes sociales, formas muy sencillas de tener un espacio propio en la red, cualquier “consumidor” de contenidos puede a la vez ser “productor” de material que otro puede consumir (Tapscott, D., Toell, D. y Lowy, A., 2001).

“La web 2.0 ha propiciado la transformación de los consumidores pasivos en activos prosumidores que han propiciado importantes transformaciones en el mercado al apostar por el recurso de la conversación, comprendiendo a Internet como efectivo multiplicador del capital intelectual” (Islas, 2008; 36).

Los términos de consumidor y productor no desaparecen, no se diluyen en las nuevas características del sujeto prosumidor. (Tapscott, 2009 y Toffler, 1981).

La presente propuesta parte del supuesto que los niños de la era digital, es decir los nativos digitales o *millenians*, no llevan un proceso de alfabetización mediática o digital, provocando que solo sean simples consumidores y receptores pasivos de medios y TIC, donde no hay una apropiación técnica del medio y los sujetos no son conscientes de su papel como audiencias, ni de sus potencialidades como productores o **prosumidores**, obstaculizando su desarrollo integral.

Los nuevos ambientes comunicativos que introducen las comunicaciones digitales móviles, estimulan la creatividad y la autonomía. Al explorar las capacidades de los dispositivos e interfaces digitales, los prosumidores gestarán las condiciones necesarias para acceder a ambientes comunicativos más complejos, transitando a una nueva ecología cultural (Islas, 2008 y Área, 2011).



Estamos en el periodo de transición entre una educación “sólida” a una “líquida”, dónde ser prosumidor es la nueva imagen del educando; pues se propone como una manera de contrarrestar los efectos de la modernidad líquida. Estar sumergidos en la postmodernidad, es un hecho, pero podemos elegir cómo vivir en ella.

Capítulo III: Taller “Nosotros en la era digital”.

Se ha dicho que el tiempo que los niños pasan con los medios y las TIC, ha abierto un espacio de comunicación, que bien podría ser también de convivencia que se ha denominado escuela libre; la cuál en paralelo a la escuela institucionalizada, proporciona aprendizajes a los niños. Sin embargo, aún no se reconoce este tiempo de exposición mediática y uso de TIC como un proceso educativo, por la mayoría de profesionales de la educación, aunque lo sea.

En esta labor de romper las barreras entre la vida cotidiana y la vida escolar, para describir y tratar de desvanecer el paralelismo entre los medios y la escuela, la educación mediática es un enfoque que se toma pertinente para lograrlo en el sentido que le da Martínez de Todá (1999: 47): " es un proceso que busca formar en el sujeto estas dimensiones educativas: alfabetizado mediáticamente, consciente, activo, crítico, social, y creativo"; en tanto que antepone el sujeto como centro del enfoque con la finalidad de estimular su formación integral:

“El educando debe convertirse en el protagonista de las acciones formativas. [Disponiendo de] una gran autonomía y control sobre su propio proceso de aprendizaje. El alumno debe aprender por sí mismo, implica el desarrollo de una inteligencia distribuida, [...] lo relevante del aprendizaje es el desarrollo de la capacidad para los procesos de análisis y reflexión” (Área, 2004: 216).

La alfabetización mediática o digital, persigue el desarrollo de la socialización y la participación de los ciudadanos en una actitud de apertura, de plena libertad de expresión y de rechazo de todo adoctrinamiento desde los medios (Aguaded, 2005).

La educación mediática parte de la concepción de un sujeto activo, al cual se le va a capacitar para poder enfrentarse crítica y conscientemente ante los medios. Para lograr lo anterior, el primer paso es iniciar por una alfabetización mediática: proceso que involucra una nueva forma de codificar y decodificar mensajes en cualquier plataforma o medio que se le presente al individuo.

Diversos autores y organismos como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés), han definido y caracterizado la alfabetización mediática, digital o audiovisual, como “la capacidad de pensamiento crítico para recibir y elaborar productos mediáticos” (2008: 6).

Por su parte, Martínez de Todá, dice que está es (1999: 9): “El proceso a través del cual el sujeto conoce los códigos que conforman el lenguaje de los medios”.

En este sentido, la alfabetización mediática es un proceso educomunicativo que nos permite descubrir esta intencionalidad oculta de la imagen visual y sonora, vía la composición representada en los elementos que la integran.

El término taller tiene una gran cantidad de acepciones debido a su naturaleza casi cotidiana. En el área educativa, han resultado las siguientes definiciones:

Al emplear el uso del taller, se promueve la construcción social de los aprendizajes; pues los participantes crean unidades en las que se converge la teoría y la práctica. Los participantes de un taller logran hacer conexiones entre los conocimientos teóricos y la realidad cotidiana (Kisnerman, 1977: 33).

Así, el taller se vuelve una unidad integradora, que, a través de su complejidad reflexiva, consiguen arrancar el motor pedagógico de la teórica con la práctica, en ambiente comunicativo dialógico, que permite el intercambio de ideas entre los participantes, docentes y alumnos (Reyes, 1977: 85).

Como puede observarse, el taller implica una herramienta que facilita la adquisición de conocimiento y permite converger entre lo que se lee en la teoría y lo que se puede hacer con ella “en la vida real”. El taller, es, una experiencia tangible de educación integral, que emplea los cuatro pilares de la educación. El taller crea espacios que motivan a los alumnos a exponer sus ideas, con ello la construcción del aprendizaje viene de cada uno de los participantes, y se consuma al crear

conclusiones entre todos los sujetos. Se pasa de una metodología tradicional, a una que se centra en el alumno (Betancourt, 2007: 17).

Hay quienes presentan también el taller como una instancia para que el estudiante se ejercite en la operacionalización de las técnicas adquiridas en las clases teóricas y esto puede ser un enfoque cierto, especialmente cuando el taller es una técnica o estrategia prevista en un desarrollo curricular formal de un curso o una carrera de una institución educativa. Sin embargo, el taller se ha venido dando en los últimos tiempos como,

“una estrategia o técnica que resalta el trabajo individual, mediante el cual se definen los aprendizajes de un curso o acción de capacitación específica y concreta. Una cosa es entonces la dimensión o comprensión del taller cuando figura como estrategia en un curso escolar y otra cosa es la dimensión que tiene cuando se da para una acción única o exclusiva de capacitación” (Gutiérrez, 2003: 73).

Se indicará finalmente que la fuerza del taller reside en la participación, más que en la persuasión. Se trata de hacer que, el taller dé lugar a una fusión del potencial intelectual y colectivo en la búsqueda de soluciones a los problemas reales. De ese modo, los participantes se enriquecen dentro del proceso mismo de su labor como de sus resultados prácticos. En consecuencia, el taller es una “verdadera muestra de la cooperación de esfuerzos para producir algo que contribuye a resolver algún problema (Riegle, 2007:307)”.

Por tanto, los talleres pueden ser parte de la educación formal o no formal. La educación no formal puede considerarse como un giro o movimiento desde la educación formal a la informal. Pues es menos estructurada, más práctica, más flexible, más inmediata en su objetivo y más de aplicación local. Tiene mejor aplicación y resultados en la enseñanza de habilidades técnicas porque ofrece un marco apropiado para la comparación de diferentes métodos, procesos y estilos educativos (Freire, 2006).

En consecuencia, la educación digital orientada a la prosumisión puede ser formal e informal. Entonces, la alfabetización digital:

“debe entenderse como un método de aprendizaje y no como una disciplina. Su objetivo es enseñar estrategias frente a contenidos de manera que puedan ayudar al ciudadano a desarrollar habilidades analíticas y explicar destrezas cognitivas para cuestionar su entorno mediático y expresarse de manera libre y responsable a través de los medios digitales” (Gómez, 2011: 183).

Con base en lo antes expuesto, se considera pertinente que la estrategia para trabajar los contenidos de alfabetización audiovisual, sea a través de un taller; gracias a sus tres principios didácticos (Flehsig y Schiefelbein, 2006: 17): Aprendizaje orientado a la producción, Aprendizaje colegiado y Aprendizaje innovador. Debido a que se utiliza para adquirir mayores conocimientos o generar un producto, especialmente, a través de los aportes individuales de los demás participantes o en una creación colectiva, en una organización compacta durante un período determinado.

Por otra parte, respecto a la **metodología didáctica**, en esta propuesta se aplicó el constructivismo. El constructivismo es un enfoque pedagógico y no se presta a una definición totalmente precisa debido a que puede caer en dos extremos arriesgados: reducirlo a un movimiento novedoso en educación o presentarlo tan amplio y comprensivo que casi todo lo que venimos haciendo en el área de la pedagogía podría llamarse de algún modo “constructivista” (Soler, 2006: 13).

En este sentido, el constructivismo es un enfoque pedagógico, debido a que retoma parcialmente varias teorías de aprendizaje es una mezcla y combinación de ellas, dando como resultado un cuerpo de conocimiento particular. Es una construcción propia generada por el individuo como resultado de sus aspectos cognitivos (proceso mental), sociales (comportamiento, actitudes) y afectivos (Carretero 1997:19). Es decir, su premisa esencial es que es el sujeto quien construye su propio conocimiento.

Puede decirse que existen varios enfoques constructivistas en educación, los cuales son propuestas específicamente orientadas a comprender y explicar los procesos educativos o propuestas de actuación pedagógica que tienen su origen en

varias teorías constructivistas del desarrollo, del aprendizaje o de otros procesos psicológicos (Coll, 2002; 3).

El constructivismo pedagógico iniciado por la ahora llamada Escuela de Barcelona (sus autores representativos pertenecen a la Universidad Autónoma de Barcelona, en España, como César Coll, Gimeno Sacristán y otros) retoma aspectos de la Teoría sociocultural de Lev Vigotsky, de la Teoría Psicogenética de Jean Piaget, del Cognoscitivismo, particularmente aportes de David Ausubel y Jerome Bruner, del Conductismo (en la formación de habilidades) y de la Pedagogía Humanista de Carl Rogers. Es por eso que se trata de un enfoque.

El enfoque constructivista considera tres premisas sobre el aprendizaje. La primera menciona que el aprendizaje es una actividad solitaria. En la medida en que la visión de Piaget, Ausubel y la Psicología Cognitiva se basa en la idea de un individuo que aprende al margen de su contexto social. La segunda, enuncia que con amigos se aprende mejor: aportaciones Piagetianas y cognitivas y las Vygotskianas, sustentan que el intercambio de información entre compañeros, tienen diferentes niveles de conocimiento (zona de desarrollo próximo), lo que provoca una modificación de los esquemas del individuo (mecanismo de cambio y efecto de la interacción) y acaba produciendo aprendizaje (aprendizaje individual). La tercera premisa, postula que sin amigos no se puede aprender: En la cual se encuentra la teoría de L. Vigotsky que basa el aprendizaje en el intercambio social, dónde el conocimiento no es un producto individual sino social (Carretero 1997:34-37).

De manera que, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano (Carretero, 1997; 41).

El constructivismo se funda en la creencia de que los estudiantes son los protagonistas en su proceso de aprendizaje, al construir su propio conocimiento a partir de sus experiencias, previas y de aprendizaje. De esta forma, el constructivismo se centra en la creación y modificación activa de pensamientos, ideas y modelos acerca de los fenómenos y afirma que el aprendizaje está

influenciado por el contexto sociocultural en que está inmerso el aprendiz (Doolittle, 1999).

En ese sentido, el aprendizaje es un proceso autorregulado por la actividad creativa e interpretativa del sujeto (estudiante), quien le da significado personal al conocimiento, dentro de un contexto sociocultural determinado (Fosnot, 1996).

Piaget (1964) propuso que el conocimiento es una interpretación activa de los datos de la experiencia por medio de estructuras o esquemas previos. Influido por la biología evolucionista, consideró estas estructuras no como algo fijo e invariable, sino que éstas evolucionan a partir de las funciones básicas de la asimilación y la acomodación (Ferreiro, 1999).

Por su parte Vigotsky considera que:

“el desarrollo humano es un proceso de desarrollo cultural. Así, el proceso de formación de las funciones psicológicas superiores se da a través de la actividad práctica e instrumental, pero no individual, sino en la interacción o cooperación social” (Bouzas, 2004: 111).

El enfoque constructivista se funda en tres nociones fundamentales (Bouzas,2004:129):

- 1) El alumno es el responsable de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento, quien aprende. La enseñanza se centra en la actividad mental constructiva del alumno, no es sólo activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, sino también cuando lee o escucha.
- 2) La actividad mental constructiva del alumno se aplica a los contenidos que ya posee en un grado considerable de elaboración (esquemas previos o zona de desarrollo próximo).
- 3) El alumno, reconstruye objetos de conocimiento que ya están contruidos. Por ejemplo, los estudiantes construyen su proceso de aprendizaje del sistema de la lengua escrita, pero este sistema ya está elaborado; lo mismo sucede con las operaciones algebraicas, con el concepto de tiempo histórico, y con las normas de relación social, entre otros ejemplos.

Una concepción del constructivismo que adquiere una especial relevancia por su profundidad es la establecida por Piaget (1964) quien se interesó, principalmente, en la base filosófica y epistemológica: el problema del conocimiento y de su origen, cómo conocemos y cómo pasamos de estados de conocimiento de menor validez a criterios más sólidos.

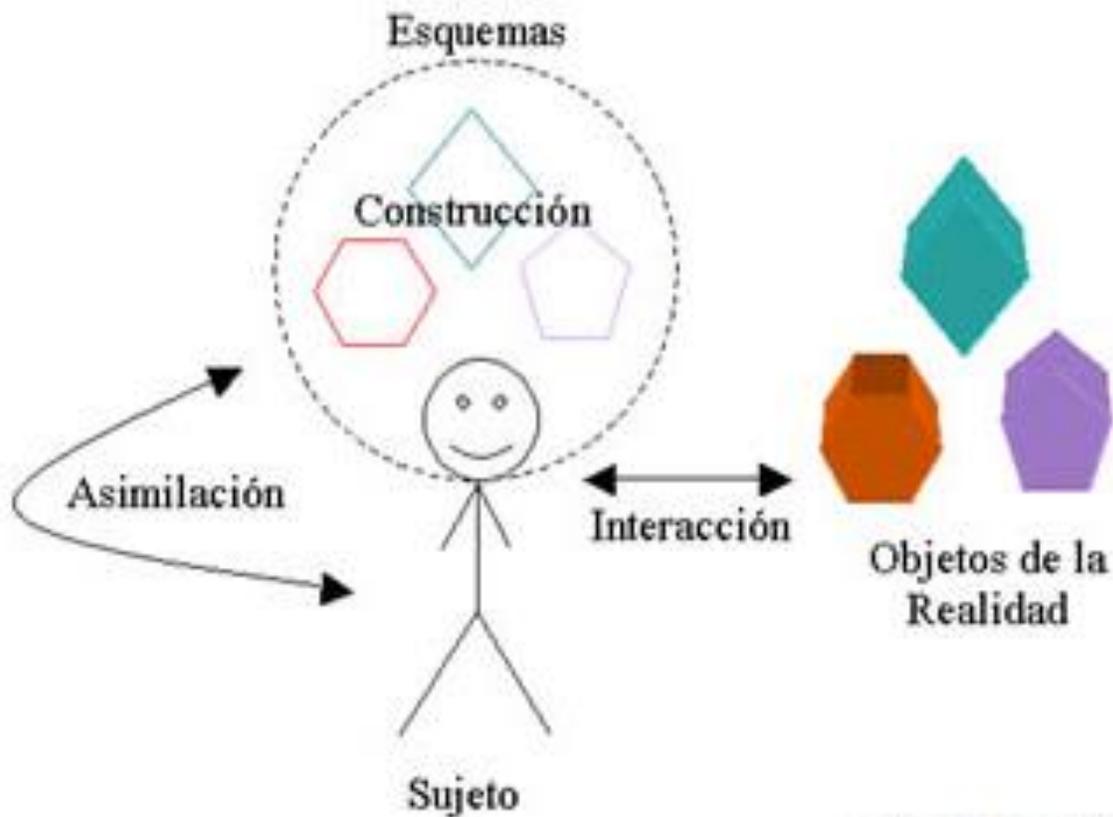
El estudio del niño es el instrumento más fuerte que toma Piaget (1964) para así desenvolver y entender las características del pensamiento adulto. A raíz de esto, se puede decir que la inteligencia se concibe como una construcción, una función adaptativa, equivalente a otras funciones del organismo.

El desarrollo intelectual es un proceso de cambios de estructuras desde las más simples a las más complejas, las estructuras de conocimiento son construcciones que se van modificando mediante los procesos de asimilación y acomodación de esquemas.

“La asimilación que consiste en la incorporación al cerebro de elementos externos y la adecuación que se refiere al cambio de los esquemas o a la necesidad de ajustar el esquema o adecuarlo a la nueva situación (Ferreiro, 1999: 78)”.

El logro cognitivo consiste en el equilibrio entre la asimilación y la acomodación. Así una estructura está en equilibrio cognoscitivo con el objeto de aprendizaje cuando está en condiciones de dar cuenta de él de manera adecuada, es decir, cuando el aprendizaje es asimilado correctamente después de haberse acomodado a sus características. Según el constructivismo la ciencia no descubre realidades ya echas si no que construye, crea e inventa realidades (Ver Ilustración 1).

Ilustración 1 Enfoque constructivista del aprendizaje



Basado en Ferreiro (1997: 108)

En el enfoque constructivista aprender es sinónimo de comprender, hecho que luego se recordará mejor (aprendizaje significativo). Por tanto, resulta fundamental para el profesor ponerse en el lugar del alumno. No sólo basta con saber latín para poderle enseñar a Pedro, sino que hay que conocer a Pedro (Kaplún, 2002). De esta manera, el imperativo no es el producto que emite el alumno, sino el proceso que lo lleva a dar determinada respuesta. (Carretero, 2009: 32).

Otro autor que dio contribuciones al constructivismo es Bruner. Él afirma que el objetivo último de la enseñanza es conseguir que el alumno adquiera la comprensión general de la estructura de un área de conocimiento. En este sentido,

Bruner estableció cuatro principios fundamentales: la motivación, la estructura, la secuencia y el reforzamiento (Arancibia, 2008, Blanch 2000, Bruner 2009).

La motivación: Es la condición que predispone al alumno hacia el aprendizaje y su interés sólo se mantiene cuando existe una motivación intrínseca. Mientras que, la estructura: El conocimiento debe estructurarse de manera óptima para que pueda transmitirse a los alumnos de forma sencilla y comprensible (Bruner, 2009).

Respecto a la organización y secuencia de los contenidos, se menciona que éstos deben ser coherentes con el modo de representación que cada alumno tiene en un determinado momento.

Para Bruner la adquisición de la estructura debe ser el objetivo principal de enseñanza porque hace que el aprendizaje sea más accesible, favoreciendo la retención, lo que posibilita una transferencia adecuada y efectiva, y es un requisito para poder aplicar los conocimientos a la resolución de problemas.

“En lugar del currículo lineal, donde los alumnos avanzan de manera cerrada hasta conseguir los objetivos de una asignatura, recomienda una enseñanza en espiral donde los alumnos, al ascender por los niveles educativos, regresan a temas ya conocidos para ampliar sus conocimientos. La enseñanza debe perseguir que el alumno adquiera en un primer momento el núcleo más elemental y básico de una materia, su estructura fundamental, y recurrentemente debe volver a ella” (Aparici, 2005:67).

En la base de este planteamiento del currículo en espiral está el principio de que cualquier contenido puede ser enseñado y aprendido por el niño en cualquier edad y nivel educativo.

Bruner (1995: 89) también defiende el aprendizaje por descubrimiento, lo que implica que:

“el aprendizaje debe ser inductivo, es decir, debe partir de datos, de hechos y de situaciones particulares, experimentando y probando hipótesis. Se debe estimular a los alumnos a que sean ellos, por medio del descubrimiento guiado, los que descubran la estructura de la asignatura”.

La única condición necesaria para hacer que la lección impartida con el método de descubrimiento obtenga éxito es que el estudiante sea realmente capaz de descubrir por sí solo el principio que se le propone.

Si no puede descubrir este principio, es poco probable que desarrolle habilidades propias para solucionar problemas que pueda aplicar posteriormente para descubrir un nuevo principio. Bergan y Dunn (1995) crearon una secuencia de pasos que debería seguir el maestro en el aula a la hora de diseñar el aprendizaje de sus alumnos mediante el aprendizaje por descubrimiento.

Una situación de aprendizaje debe organizarse de tal manera que al alumno se le plantee un problema a resolver, bajo la premisa de que dicho problema o interrogante, sea accesible al estudiante. Como segundo paso, el docente se encargará únicamente de guiar el proceso de descubrimiento, acompañado de un proceso de retroalimentación. Por último, a partir de los resultados obtenidos por el alumno, el profesor debe buscar la manera de conectar dichos descubrimientos con otros problemas o interrogantes, para conseguir que el aprendizaje de los contenidos pueda ser aplicado en otras circunstancias similares (Bergan, 1995: 34).

Las ventajas del aprendizaje por descubrimiento son que los alumnos llegan a ser autónomos en el aprendizaje y la comprensión, enseña al alumno a aprender a aprender, motiva a los alumnos y fortalece el auto concepto y responsabilidad de los alumnos.

Metodología

Sobre el problema que se abordó: **¿Cómo lograr que los alumnos de quinto y sexto de primaria, comprendan la utilidad de desarrollarse como prosumidores?**

El objetivo de la propuesta pedagógica fue: **Indagar el impacto de un taller de alfabetización digital en alumnos de quinto y sexto de primaria (tercer ciclo) en su desarrollo como prosumidor.**

Para la descripción del proceso metodológico que se siguió, primero se elaboró un cuestionario con la finalidad de indagar cuál era el nivel de alfabetización digital de cada uno de los alumnos con quienes se trabajó.

Dicho instrumento se construyó de manera arbitraria, es decir, la cantidad de reactivos, la manera de dividirlos y cómo categorizarlos, fue hecha con una simple agrupación de cantidades, Para los estándares de cada uno de los niveles, se compaginó y cotejó con pruebas ya existentes, por lo que sólo se adaptó a los contenidos a tratar.

Por otro lado, se desarrolló con la finalidad de contar con un diagnóstico para la población en la que se implementó el taller, pues los resultados arrojados sirvieron de base en la planeación y organización del mismo. (Ver anexo 1-Cuestionario diagnóstico).

La escuela con la que se trabajó el taller, es una primaria Montessoriana; es decir, funciona de acuerdo al sistema desarrollado por la italiana María Montessori. Este sistema, que trabaja dentro del enfoque de escuela activa, donde se busca construir el ser en el hacer; está basado en el desarrollo integral del sujeto, tomando en cuenta los periodos sensibles y absorbentes de la mente del niño. El propósito básico de este método es liberar el potencial de cada niño para el autodesarrollo, autoconstrucción y autoeducación, a través de ambientes estructurados y preparados para cada etapa del niño.

Con respecto a los ambientes (Salones de clase), María Montessori (1949: 12) describe que, están divididos de la siguiente manera: Nido (Estancia Infantil), Casa de niños (Preescolar), Taller I (primer a tercer grado), Taller II (cuarto a sexto grado) y Taller III (Secundaria). En cada uno de los ambientes hay grupos reducidos, a los alumnos se les llama por su nombre, y no se les agrupa según su grado, sino que se dice que hay educandos: chicos, medianos o grandes.

Otro aspecto de las escuelas Montessori, es que conciben al sujeto como un todo, integrando en cada una de las prácticas educativas las dimensiones de las que se conforma el sujeto: afectiva, social y espiritual. De este modo, la educación se concibe como un proceso permanente en el sujeto, donde él es el responsable de dicha construcción.

Retomando la aplicación del cuestionario, tuvo un universo de 14 alumnos de tercer ciclo (quinto y sexto grado). El instrumento de evaluación fue aplicado en una hora, se obtuvieron 30 aciertos como el número máximo y 18 aciertos como el mínimo. El promedio de aciertos resultó de 26 (ver Figura 2 para el comparativo).

Previo a la aplicación del instrumento, se presentó a los alumnos el objetivo de la prueba diagnóstica, se les explicaron las reglas y procedimientos para contestar dicho instrumento. El video que fue seleccionado –tomando en cuenta los gustos manifestados por los alumnos al indagar sobre los consumos en internet– para contestar el cuestionario, es titulado “¿Por qué tenemos flatulencias?”. De duración un minuto con quince segundos, y puede consultarse en el siguiente vínculo <https://www.youtube.com/watch?v=AMEL7JasSk&t=1s>.

Antes de visionarlo, se leyó en voz alta el cuestionario, se aclararon dudas de redacción; se proyectó y se comenzó con la aplicación. A los 40 minutos, terminó el primer alumno, a los 5 minutos, terminaron 3 más. El resto, concluyó en el tiempo establecido (una hora). Ningún alumno necesito de más tiempo para resolver la prueba.

La aplicación transcurrió sin ningún inconveniente, se cumplió el tiempo y propósito. A groso modo, los comentarios de los alumnos fue que les interesaba

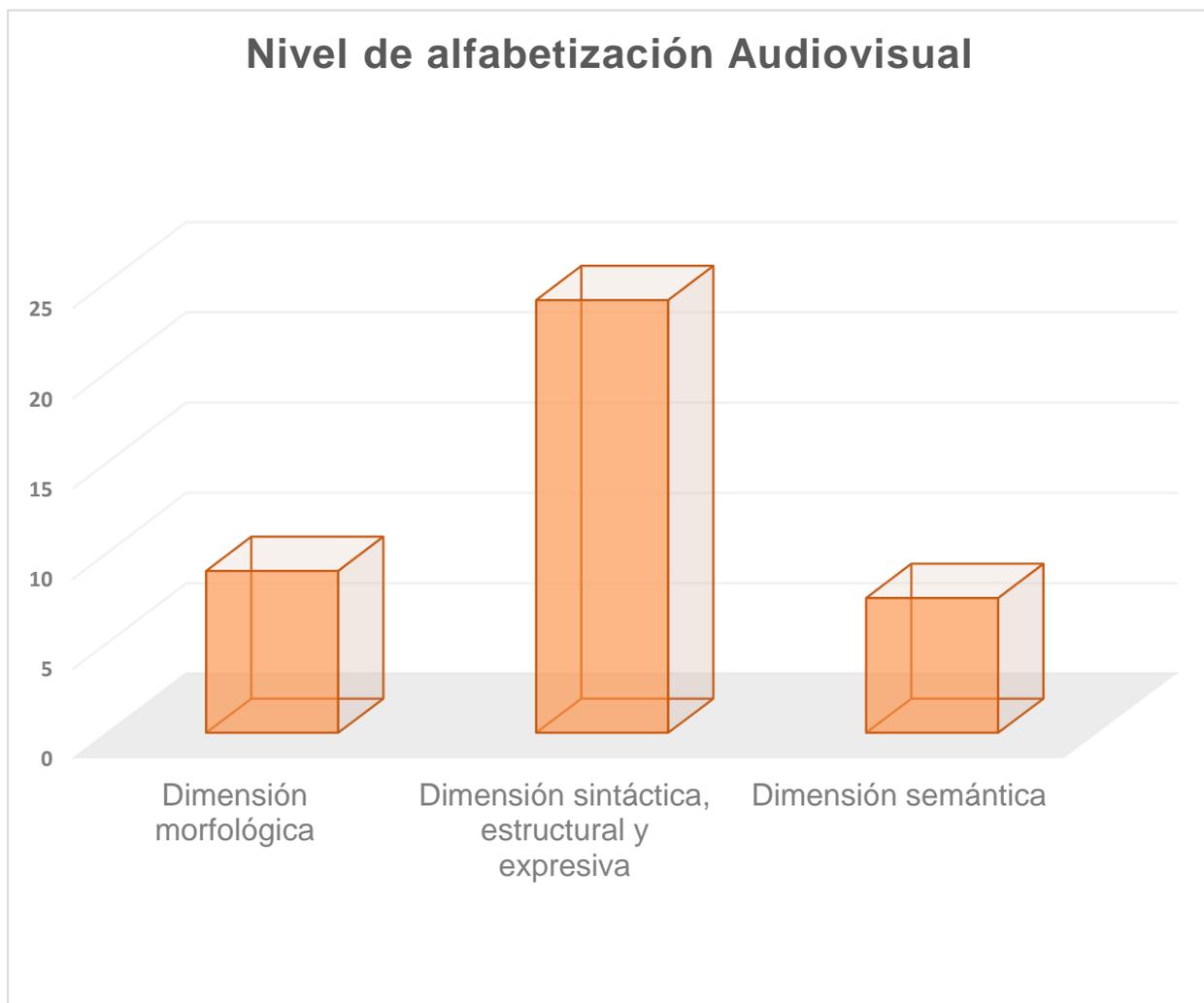
saber todo lo que venía en el cuestionario, y que su interés principal era en producir un video similar como el que vieron en la prueba.

El total de niños pueden identificar aquellos elementos básicos de los materiales, por lo que se encuentra superado el nivel de alfabetización perteneciente al sujeto consciente (Martínez de Todá: 1999) Asimismo:

1. 3 niños se encuentran en el nivel de sujeto social
2. 10 niños se encuentran en el nivel de sujeto activo.
3. 1 niño en el nivel de sujeto creativo.

Al encontrarse (en el diagnóstico) que los alumnos poseen los conocimientos necesarios sobre las dimensiones morfológicas, obteniendo los 9 aciertos requeridos; al igual que en la dimensión sintáctica; estructural y expresiva dónde de 24 aciertos posibles, completaron todos. Mientras que, en la dimensión semántica, relativa al nivel subjetivo, los alumnos han conseguido en promedio 7.5 puntos de 42 posibles, se determina, siguiendo la rúbrica antes presentada, que se encuentran en un nivel de alfabetización de: Sujeto social, pues poseen 40 puntos. Así que el taller se enfocara en el desarrollo del sujeto creativo y crítico (ver Gráfico 1).

Gráfico 1 Distribución de los resultados de la evaluación inicial del nivel de alfabetización digital



Por tanto, se ha decidido planear el taller, partiendo del nivel de sujeto activo, en aras de que la alfabetización digital se logre en los siguientes 3 niveles: Sujeto Social, Creativo y Crítico. (ver Tabla 4).

Tabla 4: Correlación entre los reactivos del test, el tipo de sujeto y los parámetros educativos involucrados en el taller

Rangos de reactivos	Nivel de Dominio	Nivel de Alfabetización	Cuatro pilares de la Educación	Principios Montessori
0-14	Nivel Deficiente	Sujeto Consciente	Aprender a conocer	Autoconocimiento y actividad.
15-29	Nivel Insuficiente	Sujeto Activo		Independencia, libre elección, ambiente preparado y socialización constante
30-44	Nivel Elemental	Sujeto Social	Aprender a hacer	Aplicación de algunos conceptos básicos del lenguaje audiovisual
45-59	Nivel Bueno	Sujeto Creativo	Aprender a vivir juntos	Espontaneidad, expresión libre y automotivación
60-75	Nivel Excelente	Sujeto Crítico	Aprender a ser	Autoeducación, autocontrol, y autoconstrucción. Responsabilidad, respeto, constante convivencia e interacción con iguales y adultos

Cabe mencionar que esta tabla 4 expresa la manera en la que la autora comprendió los conceptos y cómo presentan compatibilidad, es decir, la manera en que se empatan entre sí.

Se emplearon las distintas zonas de desarrollo próximo (ZDP) detectada en el diagnóstico. Pues el taller busca el desarrollo como sujetos prosumidores de los alumnos, y dicho desarrollo no se condiciona a un nivel de alfabetización digital específico.

Sin embargo, entre más conozcan el lenguaje mediático, los productos que prosuman, serán más adecuadas en cuanto a forma y fondo. Como ya se ha dicho la alfabetización digital, busca enseñar a leer y escribir en, con y para los medios (incluimos las TIC en este concepto).

En segunda instancia, abordé la etapa de diseño y planeación del taller, que se tituló “Nosotros: en la era digital”. La razón de éste título, fue porque el sistema Montessori, así como el enfoque constructivista, son inclusivos; y se pensó que, al presentar el taller a los alumnos, así ellos, podrían hacerlo suyo y propicia la motivación.

Una vez realizado el diseño, se organizó una sesión de introducción a guisa de pilotaje, y con las observaciones e información recabada, se planeó formalmente el taller.

En tanto que el taller de alfabetización digital “Nosotros en la era digital”, tiene un doble objetivo. Uno para la autora o instructora: Diseñar un espacio para el desarrollo prosumidor de los alumnos de quinto y sexto de primaria (tercer ciclo), de manera que reconozcan conexión entre el uso y manejo de las TIC y medios para contenidos escolares. Y otro, objetivo propiamente, que era el logro esperado en los alumnos.

Su enfoque didáctico se basó en la metodología del sistema Montessori que consiste, según María Montessori (1939) y la Asociación Montessori de México, A.C.; en diseñar presentaciones (secuencias didácticas) bajo los siguientes lineamientos: Ambiente; Edad; Nombre de la presentación; Descripción del material; Desarrollo y descripción de la presentación; Ejercicios siguientes; Control de error; Propósito directo y Propósitos Indirectos; y el enfoque constructivista, que resulta similar y complementario.

El taller “Nosotros en la era digital”, en tanto taller, contempló la elaboración de algún producto en cada sesión; en la cual los educandos demostraran los contenidos aprendidos.

Además, y dado que se trabajó tanto con alumnos medianos (quinto grado) y grandes (sexto grado), la constante socialización e interacción les permitió enriquecer su propio proceso de aprendizaje y el de sus compañeros, por lo que aprendieron no solo a conocer y hacer, sino a ser y a vivir juntos, orientado a una educación integral.

La redacción de los objetivos se hizo con base a la taxonomía de Benjamin S. Bloom, las cuales son inclusivas.

Asimismo, los educandos usuarios del taller, pueden convertirse en monitores o reproductores de los conocimientos aprendidos con sus compañeros que no hayan asistido al taller (medios de comunicación, TIC, dimensiones del lenguaje audiovisual).

Queda expuesto que el taller, retomó como referencia los cuatro pilares de la educación de Delors (1994), expuestos en el Informe sobre la educación para el siglo XXI, elaborado por la UNESCO en 1994 y denominado: “La educación encierra un tesoro”. El taller “Nosotros: en la era digital” se planeó para cuatro sesiones de 2 horas cada una, es decir, en un total de 8 horas en sesiones subsecuentes.

El objetivo fue “Que los alumnos apliquen las características distintivas de los medios digitales para que identificaran y desarrollaran herramientas necesarias para el entorno que los rodea, las cuales les permitan enfrentarse a la vida líquida”.

En este sentido los fines pedagógicos del taller fueron: Integrar los saberes; Desarrollar en el ámbito de la educación formal la prosumisión, y Proveer herramientas educativas para la vida en los medios.

La planeación tuvo que concretarse, a petición de la escuela que permitió la realización del taller, en los formatos que utiliza. El diseño quedó de la siguiente manera

Antes de hacer la presentación de las sesiones, cabe mencionar que el formato real de las sesiones, tiene un diseño requerido por el Colegio Xochicalli (plaza de aplicación). Además, que, estuvo elaborado con tipo de fuente: script (cursiva). Pero, por razones de diseño y presentación de éste trabajo, se optó por utilizar el mismo tipo de letra que el resto del texto.

Collage 1: Instalaciones del colegio



Sesiones

Presentación “La ventana al mundo: Medios de comunicación”

Sesión 0: “Pilotaje”

Tema del Taller: Alfabetización en el lenguaje audiovisual

Duración: 2 horas

Ambiente	Taller II Tapetes, cañón, pantalla, laptop.
----------	--

Edad	10-12 años
Descripción de los niños	Al niño le interesa el juego, respetando las reglas, también les interesa el estudio, las virtudes, el enriquecimiento de su vocabulario, su sociabilidad, y el conocimiento de su entorno. (Montessori, 1917).

Nombre de la presentación	La ventana al mundo: Medios de comunicación.
---------------------------	--

Descripción del material
Una caja mágica llamada “Ventana al mundo”. Sera un cajón de madera, cuyo frente es una tapa en forma de ventana. En su interior albergará los diferentes medios de comunicación y los distintos tipos de lenguajes.

Desarrollo y descripción de la presentación

La descripción de la presentación es: Sensibilizar y reflexionar sobre las TIC y medios, para reconocer las ventajas que les puedan reportar.

Desarrollo:

1. A los participantes del taller, se les explicará el objetivo general del taller (Encuadre)
2. Se llamará a los niños a círculo, mientras se cuestiona lo siguiente: ¿Qué medios nos podemos comunicar? ¿Cuáles son los que ustedes más ocupan?
3. Explicar que éstos son medios de comunicación, así como, la descripción de sus características, entre ellas el uso de lenguajes específicos para emitir sus mensajes. Interrogar lo siguiente ¿Ustedes saben cómo se clasifican estos lenguajes? ¿Qué características cree que tienen cada uno?
4. Interacción con la “Ventana al mundo”. Clasifican los medios, identifican sus definiciones y agrupándolos por el tipo de lenguaje que utilizan.
5. Abordar el lenguaje audiovisual, valiéndose de las siguientes preguntas: ¿Saben qué tipo de lenguaje utilizan la televisión y la internet? ¿Qué es lo que saben de este tipo de lenguaje? ¿Conocen sus características? Y así sucesivamente con cada uno de los medios.
6. Mostrar ejemplos de cada uno de los lenguajes.
7. Hacer énfasis en lenguaje audiovisual y trabajar el instrumento diagnóstico

Ejercicios siguientes

Los niños trabajaran con la caja mágica, colocando las definiciones de cada medio, sus características y tipo de lenguaje.

Verán ejemplos y contestarán preguntas del instrumento diagnóstico del lenguaje audiovisual.

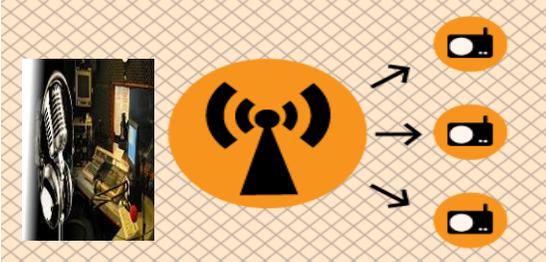
Para el cierre, se seleccionará el tema y contenidos a abordar en el proyecto final, así como, darle nombre al proyecto.

Control de error	Nomenclatura de los medios de comunicación y los tipos de lenguajes.
------------------	--

Propósito Directo	Identificar los medios de comunicación y las características de sus lenguajes.
-------------------	--

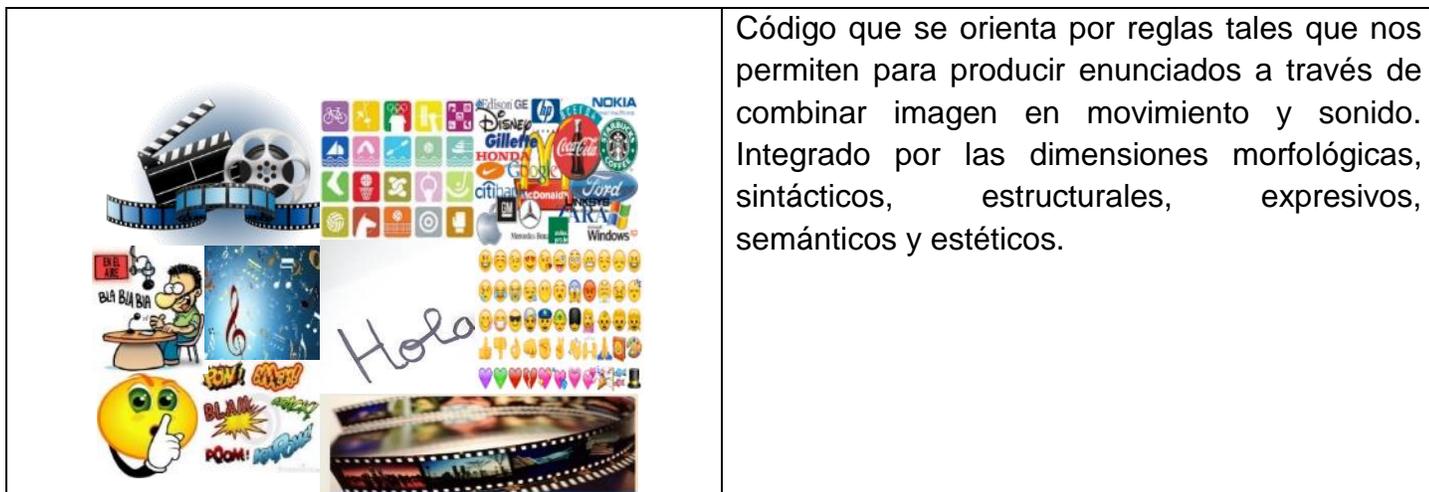
Propósitos Indirectos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vincular el papel de los medios en la vida de los alumnos. 2. Integrar una alfabetización en el lenguaje audiovisual 3. Iniciar a los alumnos en la prosumisión mediática
-----------------------	--

CONTROL DE ERROR

Medios de comunicación	
	<p data-bbox="1101 415 1305 449">Prensa escrita</p> <p data-bbox="857 531 1547 648">Es el conjunto de publicaciones impresas que se diferencian en función de su periodicidad y tienen como objetivo informar y entretener.</p>
	<p data-bbox="1130 686 1276 720">Televisión</p> <p data-bbox="857 802 1547 963">Es un sistema de transmisión de imágenes en movimiento. Al mezclar el sonido con la imagen, los mensajes entregados impactan y persuaden a los receptores de manera más rápida.</p>
	<p data-bbox="1159 1010 1247 1043">Radio</p> <p data-bbox="857 1125 1547 1329">Sistema de transmisión de mensajes sonoros de forma simultánea. Sus mensajes son transmitidos por medio de ondas hertzianas y puede recorrer varias distancias en un lapso de tiempo breve.</p>
	<p data-bbox="1167 1356 1239 1390">Cine</p> <p data-bbox="857 1472 1547 1717">Es la técnica y arte de proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento, mostrando algún video. Al ser limitado en su tiempo real, comprime la narración por medio del empleo de medios técnicos y estructurales.</p>

	<p style="text-align: center;">Internet</p> <p>Es una red de redes, en la cual la información está estructurada y organizada de acuerdo a temas y áreas. Así los "buscadores" facilitan el trabajo en la entrega e interpretación de la información.</p>
---	--

Clasificación de Lenguajes	
	<p style="text-align: center;">Lenguaje Visual</p> <p>Es la representación de una lengua por medio del Sistema de escritura, que se vale de la articulación de imágenes fijas, iconos, símbolos, gráficos, fuente y tamaño de las letras para emitir significados.</p>
	<p style="text-align: center;">Lenguaje Sonoro</p> <p>Sistema de comunicación específico en que la transmisión del mensaje se realiza a través de señales acústicas inteligibles para el ser humano. Articula la voz, la música, efectos sonoros y el silencio.</p>
	<p style="text-align: center;">Lenguaje Audiovisual</p>



Código que se orienta por reglas tales que nos permiten para producir enunciados a través de combinar imagen en movimiento y sonido. Integrado por las dimensiones morfológicas, sintácticos, estructurales, expresivos, semánticos y estéticos.

Collage 2: Alumnos trabajando Sesiones 1-4.



Presentación “Leer y escribir en un nuevo idioma”

Sesión 1: Dimensión morfológicos de la Imagen

Tema del Taller: Alfabetización en el lenguaje audiovisual

Duración: 2 horas

Ambiente	Taller II
----------	-----------

Edad	10-12 años
Descripción de los niños	Al niño le interesa el juego, respetando las reglas, también les interesa el estudio, las virtudes, el enriquecimiento de su vocabulario, su sociabilidad, y el conocimiento de su entorno. (Montessori, 1917).

Nombre de la presentación	Leer y escribir en un nuevo idioma.
---------------------------	-------------------------------------

Descripción del material
El ABC del lenguaje audiovisual: será un material tipo folleto, que se dividirá en estas tres letras A, B y C. La A estará enfocada al aspecto Morfológico, la B al aspecto Estructural, sintáctico y expresivo; y el C al aspecto Semántico. Cabe resaltar que la estética se aplicará en los tres aspectos.

Desarrollo y descripción de la presentación

La descripción de la presentación es: Aplicar los aspectos morfológicos en un producto como inicio de su alfabetización digital y desarrollo prosumidor.

1. Se llamará a los niños a círculo, diciéndoles ustedes saben ¿Qué es la morfología?, les daré una pista la utilizamos cuando elaboramos mensajes en los nombres, verbos, adjetivos, adverbios, pronombres, etc. ¿Cuál creen que sea la definición? (Se esperan las respuestas de los alumnos) El término morfología se utiliza para denominar al estudio de las formas externas de algo. En concreto, en la lingüística, la morfología se encarga de estudiar las reglas que rigen la flexión, la composición y la derivación de las palabras. En este caso, dentro del lenguaje audiovisual, la morfología se ocupa de caracterizar los elementos visuales y sonoros, para construir mensajes que puedan informar, recrear, expresar y/o sugerir a los destinatarios.
2. **Las imágenes:** son una forma de representar la realidad de manera gráfica. Hay imágenes que se parecen a lo real y otras que no. ¿Me pueden dar un ejemplo de ambas? Para poder leer una imagen, es importante conocer sus elementos básicos son: puntos, líneas, formas y colores. Con estos elementos las imágenes pueden representar cosas que existen y también cosas que nunca han existido. Los principales elementos de las imágenes son: puntos, líneas, formas y colores.
3. Descripción de cada uno de los elementos.
4. ¿Sabían que existen imágenes sonoras? ¿Por qué creen que se llamen así? ¿Cuáles creen que son sus componentes? Los elementos de la imagen sonora son: Música, Efectos de sonido, Palabras y Silencio.
5. Descripción de cada uno de los elementos
6. Mencionar las funciones de los elementos morfológicos: 1-Informativa, testimonial, formativa; 2-Recreativa, expresiva; y 3-Sugestiva: publicidad, propaganda.

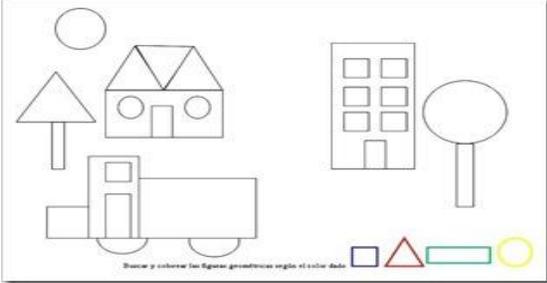
Ejercicios siguientes	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los niños trabajarán identificando los nombres los elementos de las imágenes visuales y sonoras, para asociarlos con sus representaciones gráficas correspondientes. 2. De manera individual construirán una imagen sonora y una visual, para que forme parte del proyecto final. Los niños expondrán sus imágenes en el proyector, mientras los demás irán mencionando cuáles elementos identifican en los productos de sus compañeros, corrigiendo aquellas que no coincidan con el elemento que querían representar. 3. Irán integrando en un esquema que tipo de imágenes sonoras y visuales utilizarán en su proyecto final 4. Comisión: Pedir a los alumnos que de forma individual o por binas: traigan alguna cámara, celular o tableta para la siguiente clase. 	

Control de error	Nomenclatura parte A del lenguaje audiovisual
------------------	---

Propósito Directo	Identificar las características morfológicas del lenguaje audiovisual.
-------------------	--

Propósitos Indirectos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vincular el papel de los medios y las TIC en la vida de los alumnos. 2. Integrar una alfabetización en el lenguaje audiovisual 3. Iniciar a los alumnos en la prosumisión mediática
-----------------------	--

CONTROL DE ERROR

Dimensión morfológica	
	<p data-bbox="1127 415 1279 449">Morfología</p> <p data-bbox="857 531 1549 730">Aquella parte de la lingüística, que ocupa de caracterizar los elementos del lenguaje audiovisual, para construir mensajes que puedan informar, recrear, expresar y/o sugestionar a los destinatarios.</p>
	<p data-bbox="1159 764 1247 798">Punto</p> <p data-bbox="857 877 1549 1035">Es la unidad mínima de composición dentro de una imagen. Crea tensión, focaliza la atención, da singularidad y acento. Además de ser un elemento estático.</p>
	<p data-bbox="1159 1066 1247 1100">Línea</p> <p data-bbox="857 1182 1549 1381">Es un punto en movimiento, que tiene significado en sí misma o define: Contorno o silueta, separador o delimitador, y la figura. Es el elemento dinámico dentro de la composición de la imagen.</p>
	<p data-bbox="1159 1480 1247 1514">Forma</p> <p data-bbox="857 1596 1549 1753">Es un elemento de composición, que surge como resultado de la delimitación de una línea. Deviene en una figura, y tiene dos partes: Interior o figura, y exterior fondo.</p>

	<p style="text-align: center;">Color</p> <p>Este elemento transmite un alto contenido emocional y psicológico, dota a la imagen de inmediatez en la transmisión de significados y de valores simbólicos culturales.</p>
	<p style="text-align: center;">Imágenes figurativas</p> <p>Aquellas imágenes que representan fielmente la realidad.</p>
	<p style="text-align: center;">Imágenes simbólicas</p> <p>Aquellas imágenes que tienen alguna similitud con la realidad.</p>
	<p style="text-align: center;">Imágenes abstractas</p> <p>Aquellas imágenes cuyo significado viene dado por convenciones o por sus autores.</p>

Presentación “Leer y escribir en un nuevo idioma”

Sesión 2: Dimensión sintácticos, estructurales y expresivos de la imagen (Parte 1)

Tema del Taller: Alfabetización en el lenguaje audiovisual

Duración: 2 horas

Ambiente	Taller II
----------	-----------

Edad	10-12 años
Descripción de los niños	Al niño le interesa el juego, respetando las reglas, también les interesa el estudio, las virtudes, el enriquecimiento de su vocabulario, su sociabilidad, y el conocimiento de su entorno. (Montessori, 1917).

Nombre de la presentación	La gramática del lenguaje audiovisual
---------------------------	---------------------------------------

Descripción del material
El ABC del lenguaje audiovisual: será un material tipo folleto, que se dividirá en estas tres letras A, B y C. La A estará enfocada al aspecto Morfológico, la B al aspecto Estructural, sintáctico y expresivo; y el C al aspecto Semántico. Cabe resaltar que la estética se aplicará en los tres aspectos.

Desarrollo y descripción de la presentación

La descripción de la presentación es: Aplicar los aspectos sintácticos en un producto como inicio de su alfabetización digital y desarrollo prosumidor.

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Llamar a los niños a círculo. 2. Hacer una recapitulación de la dimensión morfológica 3. Mostrarles una serie de imágenes a manera de resaltar la definición de encuadre. 4. Darles a los alumnos los elementos de la dimensión sintáctica, estructural y expresiva del lenguaje audiovisual. (Parte 1): Planos, ángulos y movimientos de cámara. |
|---|

Ejercicios siguientes

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Manipular las nomenclaturas A y B de las dimensiones del lenguaje audiovisual. 2. Utilizar las tabletas o celulares para que practiquen los planos, ángulos y movimientos de cámara. 3. Crear tomas para integrar los nuevos elementos obtenidos de la clase al proyecto final. |
|--|

Control de error	Nomenclatura parte B del lenguaje audiovisual
------------------	---

Propósito Directo	Identificar las características sintácticas, estructurales y expresivas del lenguaje audiovisual.
-------------------	---

Propósitos Indirectos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vincular el papel de los medios y las TIC en la vida de los alumnos. 2. Integrar una alfabetización en el lenguaje audiovisual 3. Iniciar a los alumnos en la prosumisión mediática
-----------------------	--

Presentación “Leer y escribir en un nuevo idioma”

<p>Sesión 3: Dimensión sintácticos, estructurales y expresivos de la imagen (Parte 2)</p> <p>Tema del Taller: Alfabetización en el lenguaje audiovisual</p> <p>Duración: 2 horas</p>
--

Ambiente	Taller II
----------	-----------

Edad	9-11 años
Descripción de los niños	Al niño le interesa el juego, respetando las reglas, también les interesa el estudio, las virtudes, el enriquecimiento de su vocabulario, su sociabilidad, y el

	conocimiento de su entorno. (Montessori, 1917)
--	---

Nombre de la presentación	La gramática del lenguaje audiovisual
---------------------------	---------------------------------------

Descripción del material
El ABC del lenguaje audiovisual: será un material tipo folleto, que se dividirá en estas tres letras A, B y C. La A estará enfocada al aspecto Morfológico, la B al aspecto Estructural, sintáctico y expresivo; y el C al aspecto Semántico. Cabe resaltar que la estética se aplicará en los tres aspectos.

Desarrollo y descripción de la presentación
La descripción de la presentación es: Aplicar los aspectos sintácticos, estructurales y expresivos en un producto como inicio de su alfabetización digital y desarrollo prosumidor.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Llamar a los niños a círculo. 2. Hacer una recapitulación de la dimensión sintáctica, estructural y expresiva (Parte 1)-Mostrarles una serie de imágenes sobre los planos y los ángulos 3. Presentar los elementos de composición de la imagen, utilizando las fotos de la clase previa que tomaron los chicos. 4. Definir los elementos de composición de la imagen

Ejercicios siguientes
<ol style="list-style-type: none"> 1) Manipular las nomenclaturas A y B de las dimensiones del lenguaje audiovisual. 2) Utilizar las tabletas o celulares para que practiquen la composición de la imagen

- | |
|---|
| <p>3) Crear combinaciones de colores, y efectos de luz para valorar cuales son los más adecuados para su proyecto final.</p> <p>4) Integrar los nuevos elementos obtenidos de la clase al proyecto final.</p> |
|---|

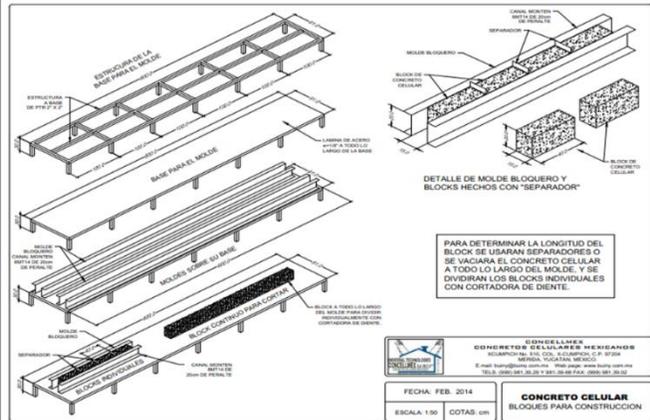
Control de error	Nomenclatura parte B del lenguaje audiovisual
------------------	---

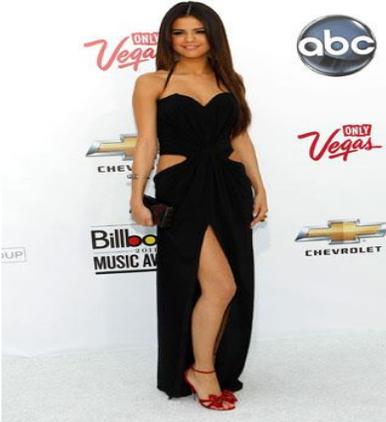
Propósito Directo	Identificar las características sintácticas, estructurales y expresivas del lenguaje audiovisual.
-------------------	---

Propósitos Indirectos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vincular el papel de los medios y las TIC en la vida de los alumnos. 2. Integrar una alfabetización en el lenguaje audiovisual 3. Iniciar a los alumnos en la prosumisión mediática
-----------------------	--

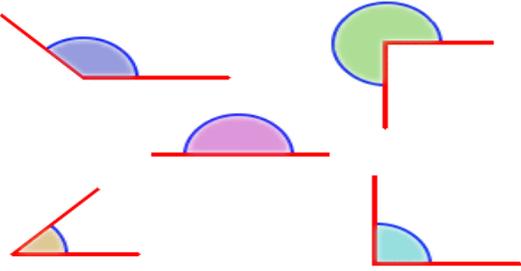
CONTROL DE ERROR (Sesiones 2 y 3)

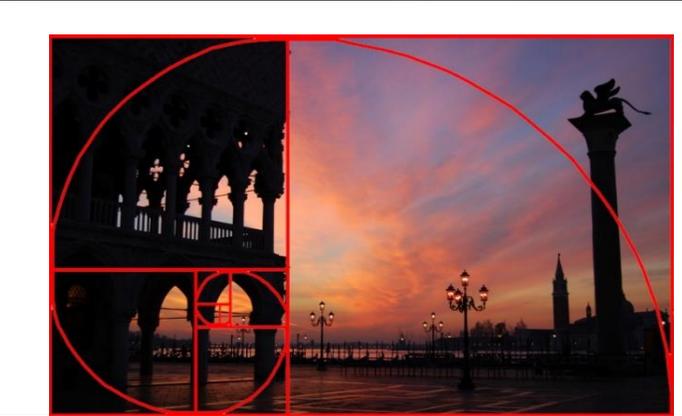
Dimensión sintáctica, estructural y expresiva

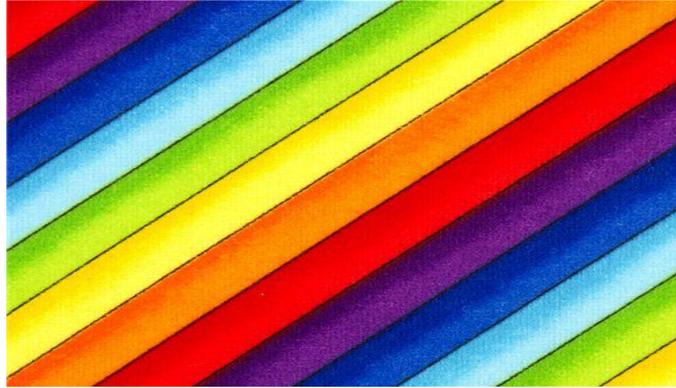
	<p style="text-align: center;">Plano</p> <hr/> <p>Es la toma de la cámara que hace referencia a la proximidad de la cámara a la realidad.</p>
	<p style="text-align: center;">Tipos de planos</p>
	<p style="text-align: center;">Planos descriptivos</p> <hr/> <p>Aquellas tomas que hacen referencia a la proximidad de la cámara a la realidad. Hay dos tipos: Gran plano general y plano general.</p>
	<p style="text-align: center;">Gran Plano General</p> <hr/> <p>Escenario amplio, con múltiples personajes. Existe una gran distancia de la cámara con el objeto que se registra.</p>

	<p>Plano General</p>
<p>Escenario bastante amplio y se puede distinguir bastante bien a los objetos y personajes. También posee un valor descriptivo.</p>	<p>Planos Narrativos</p>
	<p>Aquella toma que narra la acción que se desarrolla. Existen tres tipos: Plano entero, plano americano y plano medio.</p>
	<p>Plano Entero</p>
<p>Plano que tiene como límites de la pantalla, la cabeza y los pies del personaje principal. Permite apreciar las características físicas generales del personaje.</p>	<p>Plano Americano</p>
	<p>Plano que muestra a los personajes desde la cabeza hasta las rodillas.</p>

 <p>SHAKIRA SALE EL SOL</p>	<p>Plano Medio</p> <p>Plano que presenta el personaje de la cabeza hasta la cintura. La cámara está bastante cerca para la toma.</p>
	<p>Planos expresivos</p> <p>Aquella toma que muestran las expresiones de los personajes. Existen dos tipos: Primer plano y plano a detalle.</p>
	<p>Primer Plano</p> <p>Plano que presenta la cara del personaje y su hombro. La cámara está muy cerca de los elementos que registra.</p>
	<p>Plano de Detalle</p> <p>Plano que muestra un objeto o una parte del objeto o personaje. La cámara está situada prácticamente sobre los elementos que registra.</p>

	<p style="text-align: center;">Ángulos</p> <p>Son las líneas imaginarias que existen entre el lente de la cámara y el objeto o personaje que se va a capturar. Hay cuatro tipos de ángulos: Ángulo normal, picado, contrapicado y ángulo de inclinación lateral.</p>
	<p style="text-align: center;">Ángulo Normal</p> <p>Posición que se obtiene al trazar una línea perpendicular entre la cara del personaje y el lente de la cámara.</p>
	<p style="text-align: center;">Ángulo Picado</p> <p>Posición que consiste en tomar al objeto o personaje desde arriba; en una posición vertical hacia el suelo.</p>
	<p style="text-align: center;">Ángulo Contrapicado</p> <p>Ángulo que se realiza al trazar una línea vertical del suelo hacia arriba, realizando la toma justo en el punto más alto.</p>

	<p>Ángulo de inclinación lateral</p>
<p>Ángulo que se toma de forma inclinada. Añade un valor expresivo de inestabilidad y de inseguridad que a menudo se utiliza cuando se aplica la técnica de la cámara subjetiva.</p>	
	<p>Composición</p>
<p>Es la distribución de los elementos que intervienen en una imagen dentro del encuadramiento.</p>	
	<p>Líneas verticales</p>
<p>Aquellas que producen una sensación de vida y sugieren cierta situación de quietud y de vigilancia.</p>	
	<p>Líneas horizontales</p>
<p>Aquellas que producen una sensación de paz, de quietud, de serenidad y a veces de muerte.</p>	



Líneas inclinadas

Aquellas que producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de peligro.



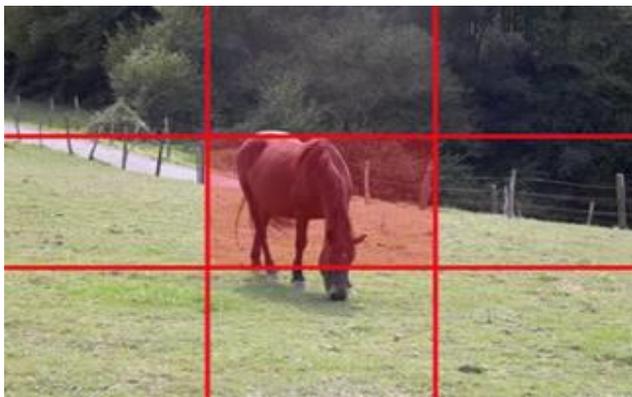
Líneas curvas

Aquellas que producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de sensualidad.



Aire

Es el espacio más o menos vacío que se deja entre los sujetos principales que aparecen en una imagen y los límites del encuadre.



Regla de tercios

Los personajes u objetos principales tendrían que estar colocados en las intersecciones resultantes de dividir la pantalla en tres partes iguales de manera vertical y también de manera horizontal.



Simetría

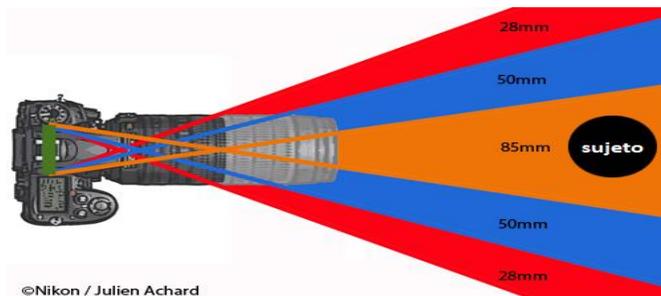
Se produce cuando en un encuadre aparece repetido un elemento de manera que uno de ellos parece el reflejo del otro en un espejo.



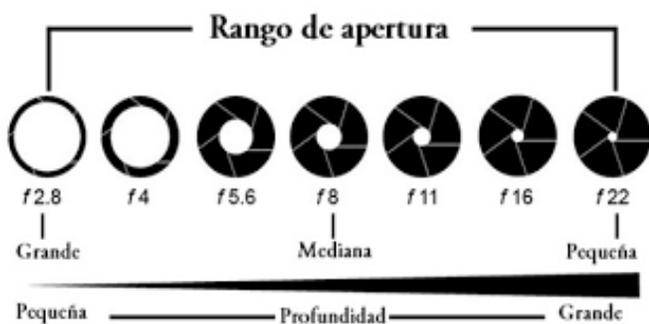
Profundidad de campo

Es el área por delante y por detrás del objeto o personaje principal que se observa con nitidez.

Distancia focal

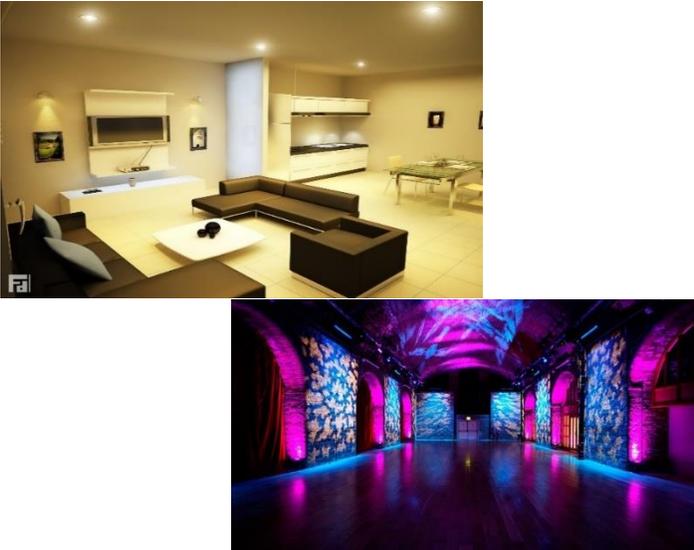


Es proporcionan más profundidad de campo a las imágenes.



Apertura del diafragma

Aquella apertura que aumenta la profundidad de campo de las imágenes, a medida que se abre el diafragma, se reduce la profundidad de campo de la imagen.

	<p style="text-align: center;">Continuidad</p> <p>También llamada "raccord" hace referencia a la relación entre las diferentes tomas a fin de no romper la ilusión de continuidad en los siguientes aspectos del espacio: la dirección de los personajes (gestos, miradas, líneas virtuales); vestuario y escenario; la iluminación y en el tiempo.</p>
	<p style="text-align: center;">Ritmo</p> <p>Se consigue a partir de una buena combinación de efectos, contribuye a hacer que las imágenes sean o no atractivas para los espectadores.</p>
	<p style="text-align: center;">Iluminación</p> <p>Resalta o suprime formas y crea atmósferas determinadas para diversas sensaciones. Existe la iluminación suave: Es difusa, reduce los contrastes excesivos, permite apreciar detalles a la sombra. Y la iluminación dura: Sirve para destacar formas y contornos de las personas y objetos, da fuertes contrastes.</p>

	<p style="text-align: center;">Color</p> <p>Se produce por la luz que reflejan, los que no reflejan son negros. Sus propiedades son: Tonalidad, saturación, luminosidad. Los colores se pueden clasificar en: Colores cálidos, que hacen parecer a las cosas grandes, cercanos y pesados. Y colores fríos, resultan sedantes, haciendo los espacios parecer más pequeños y lejanos.</p>
	<p style="text-align: center;">Movimientos de cámara</p> <p>Son aquellos movimientos físicos que se realizan con la cámara. Existe el travelling, panorama y zoom.</p>

Presentación “Leer y escribir en un nuevo idioma”

Sesión 4: Dimensión semántica del lenguaje audiovisual

Tema del Taller: Alfabetización en el lenguaje audiovisual

Duración: 2 horas

Ambiente	Taller II
Edad	10-12 años
Descripción de los niños	Al niño le interesa el juego, respetando las reglas, también les interesa el estudio, las virtudes, el enriquecimiento de su vocabulario, su sociabilidad, y el conocimiento de su entorno. (Montessori, 1917).

Nombre de la presentación	La gramática del lenguaje audiovisual
---------------------------	---------------------------------------

Descripción del material
El ABC del lenguaje audiovisual: será un material tipo folleto, que se dividirá en estas tres letras A, B y C. La A estará enfocada al aspecto Morfológico, la B al aspecto Estructural, sintáctico y expresivo; y el C al aspecto Semántico. Cabe resaltar que la estética se aplicará en los tres aspectos.

Desarrollo y descripción de la presentación

La descripción de la presentación es: Aplicar los aspectos semánticos en un producto como inicio de su alfabetización digital y desarrollo prosumidor.
--

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Llamar a los niños a círculo. 2. Hacer una recapitulación de la dimensión sintáctica, estructural y expresiva, a través del uso de sus propias imágenes. 3. Elaborar preguntas sobre el producto final del proyecto. 4. Retomar temas de español y ejemplos de la web para abordar las figuras retóricas 5. Presentar los elementos semánticos |
|---|

Ejercicios siguientes

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Manipular las nomenclaturas A, B y C de las dimensiones del lenguaje audiovisual. • Utilizar las tabletas o celulares para que practiquen los aspectos de la dimensión semántica de la imagen • Crear tomas que integren las dimensiones del lenguaje audiovisual, para poder realizar el producto final. • Integrar los nuevos elementos obtenidos de la clase al proyecto final. |
|---|

Control de error	Nomenclatura parte C del lenguaje audiovisual
------------------	---

Propósito Directo	Identificar las características sintácticas, estructurales y expresivas del lenguaje audiovisual.
-------------------	---

Propósitos Indirectos	<ul style="list-style-type: none">• Vincular el papel de los medios y las TIC en la vida de los alumnos.• Integrar una alfabetización en el lenguaje audiovisual• Iniciar a los alumnos en la prosumisión mediática
-----------------------	---

CONTROL DE ERROR

Dimensión semántica	
El significado de los elementos morfosintácticos de una imagen depende de su articulación dentro del mensaje que se quiere transmitir	
Significado denotativo	Significado connotativo
Es el significado objetivo, propio de la imagen; que viene dado por cada elemento que lo componen, y dependerá del anterior y del siguiente	Son los posibles significados subjetivos, que dependen de las interpretaciones que haga el lector del material audiovisual.
Recursos visuales y lingüísticos	
Metonimia	Elipsis
Consiste en la substitución de un elemento por otro con el que tiene una relación de tipo causa-efecto, continente-contenido, proximidad o contexto.	Consiste en la omisión de un elemento que, aun así, se adivina.
Comparación	Hipérbole
Consiste en la presentación de dos elementos con el fin de que se puedan comparar sus cualidades y propiedades	Es una exageración que busca provocar un mayor impacto al espectador. Se suelen presentar utilizando imágenes irreales, trucos y efectos especiales.

Metáfora	Símbolo
Es en una comparación muy exagerada, en la que se identifica un término real con uno imaginario con el que tiene una determinada semejanza.	Es un tipo de metáfora que representa un valor o un conjunto de valores de una sociedad. Su significado trasciende del significado que tendría normalmente para evocar otra realidad.
Personificación	Hipérbaton
Consiste en dar a un objeto o animal atributos propios de las personas.	Consiste en una alteración del orden lógico de los elementos de una imagen o secuencia. Por ejemplo: personas que andan por el techo
Aliteración	Repetición
Consiste en la repetición de una serie de elementos que tienen sonidos parecidos. Por ejemplo: "Pásate a la pasta".	Consiste en la repetición de determinados elementos en una imagen o secuencia.

Análisis crítico del Taller “Nosotros en la era digital”

En la planeación del taller, se conjuntaron consideraciones sobre el contexto, la edad de los participantes, los recursos disponibles, conocimientos de diseño curricular, se aplicó el enfoque constructivista en las actividades didácticas. Cabe mencionar, que la aplicación del taller, fue analizada críticamente pues a la autora de este trabajo, la experiencia también le aportó nuevos aprendizajes. A continuación, se presenta el análisis auto crítico del taller realizado.

0	Presentación “Leer y escribir en un nuevo idioma”	Duración: 2 horas
	Sesión: 0 Piloto Objetivo: Sensibilizar y reflexionar sobre las TIC y medios para reconocer las ventajas que les pueden reportar.	
	Secuencia didáctica	Explicación pedagógica
	a) A los participantes del taller, se les explicará el objetivo general del taller (Encuadre)	Se hizo un “ice breaker” con el afán de conocernos entre sí, luego se presentó el taller.
	b) Se llamará a los niños a círculo, mientras se cuestiona lo siguiente: ¿Qué medios nos podemos comunicar? ¿Cuáles son los que ustedes más ocupan?	Se apeló a un proceso de metacognición, para que los alumnos hicieran una reflexión de saber lo que saben, de explicar cómo lo aprendieron, y cómo pueden vincularlo para seguir aprendiendo.
	c) Explicar que éstos son medios de comunicación, así como, la descripción de sus	Se hizo una exposición, para proveer a los alumnos de estructura y organización sobre el tema.

<p>características, entre ellas el uso de lenguajes específicos para emitir sus mensajes. Interrogar lo siguiente ¿Ustedes saben cómo se clasifican estos lenguajes? ¿Qué características cree que tienen cada uno?</p>	
<p>d) Interacción con la “Ventana al mundo”. Clasifican los medios, identifican sus definiciones y agrupándolos por el tipo de lenguaje que utilizan.</p>	<p>Se utilizó el material diseñado. Uso de la nomenclatura, lo que permite visualizar la exposición.</p>
<p>e) Abordar el lenguaje audiovisual (a modo de sondeo), valiéndose de las siguientes preguntas: ¿Saben qué tipo de lenguaje utilizan la televisión y la internet? ¿Qué es lo que saben de este tipo de lenguaje? ¿Conocen sus características? Y así sucesivamente con cada uno de los medios.</p>	<p>Aplicamos una lluvia de ideas; para obtener ideas generales de las percepciones y reacciones de los participantes frente a un tema o para introducir un tema.</p>
<p>f) Mostrar ejemplos de cada uno de los lenguajes. Hacer énfasis en lenguaje audiovisual y aplicar el instrumento diagnóstico</p>	<p>Se creó un diálogo, para conocer diferentes posiciones sobre un tema y propiciar consensos, toma de decisiones, acuerdos y otros. Y así dar introducción al instrumento diagnóstico.</p>
<p>Observaciones: Duró más de dos horas debido a que hubo intervenciones por parte de la institución. Considero que la aplicación del instrumento debió haber</p>	

sido en una sesión exclusiva, para así evitar cansar a los estudiantes. No obstante, los alumnos quedaron interesados en tener la siguiente sesión.

1	Presentación “Leer y escribir en un nuevo idioma”	Duración: 2 horas
	Sesión: 1	
Objetivo: Aplicar los aspectos morfológicos en un producto como inicio de su alfabetización digital y desarrollo prosumidor.		
	Secuencia didáctica	Explicación pedagógica
	<ul style="list-style-type: none"> Se llamará a los niños a círculo, diciéndoles ustedes saben ¿Qué es la morfología?, les daré una pista la utilizamos cuando elaboramos mensajes en los nombres, verbos, adjetivos, adverbios, pronombres, etc. ¿Cuál creen que sea la definición? (Se esperan las respuestas de los alumnos) El término morfología se utiliza para denominar al estudio de las formas externas de algo. En concreto, en la lingüística, la morfología se encarga de estudiar las reglas que rigen la flexión, la composición y la derivación de las palabras. En este caso, dentro del lenguaje audiovisual, la morfología se ocupa 	<p>Se hace uso de las técnicas de lluvia de ideas, exposición, y escucha activa. Pues se quiere informar características y aspectos de un tema, complementarlo con las ideas previas y aclarar dudas. Concretar conceptos y comprender lo que se escucha. Suscita el debate y el dialogo.</p>

<p>de caracterizar los elementos visuales y sonoros, para construir mensajes que puedan informar, recrear, expresar y/o sugestionar a los destinatarios.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Las imágenes: son una forma de representar la realidad de manera gráfica. Hay imágenes que se parecen a lo real y otras que no. ¿Me pueden dar un ejemplo de ambas? Para poder leer una imagen, es importante conocer sus elementos básicos son: puntos, líneas, formas y colores. Con estos elementos las imágenes pueden representar cosas que existen y también cosas que nunca han existido. Los principales elementos de las imágenes son: puntos, líneas, formas y colores. 	<p>Cuchicheo con el propósito de lograr que todos participen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de cada uno de los elementos. 	<p>Exposición del tema.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Sabían que existen imágenes sonoras? ¿Por qué creen que se llamen así? ¿Cuáles creen que son sus componentes? Los elementos de la imagen sonora son: Música, Efectos de sonido, Palabras y Silencio. 	<p>Método de preguntas, se busca desarrollar diferentes niveles de pensamiento; memoria, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de cada uno de los elementos. Mencionar las funciones 	

de los elementos morfológicos:1- Informativa, testimonial, formativa; 2-Recreativa, expresiva; y 3- Sugestiva: publicidad, propaganda.	
Observaciones: La duración fue la establecida, los alumnos decidieron crear un video como proyecto (producto) final del taller. En esta sesión se hizo un consenso para decidir la temática y la logística del proyecto. Algunos de los contenidos los alumnos, ya los conocían, por lo que se avanzó más rápido de lo esperado.	

2	Presentación “Leer y escribir en un nuevo idioma”	Duración: 2 horas
	Sesión: 2	
Objetivo: Aplicar los aspectos sintácticos y estructurales en un producto como inicio de su alfabetización digital y desarrollo prosumidor.		
	Secuencia didáctica	Explicación pedagógica
1.	Llamar a los niños a círculo.	Se hacen preguntas sobre las sesiones anteriores, y que sirvan como vínculo con esta nueva.
2.	Hacer una recapitulación de la dimensión morfológica.	En grupos circulares se busca dar la oportunidad a todos los alumnos de dar su opinión sobre todos los aspectos del tema. Facilitando que los participantes asuman los resultados como los suyos propios
3.	Mostrarles una serie de imágenes a manera de resaltar la definición de encuadre.	Exposición a través de la utilización de las tarjetas, que permiten tanto la presentación del tema, como

4. Darles a los alumnos los elementos de la dimensión sintáctica, estructural y expresiva del lenguaje audiovisual. (Parte 1): Planos, ángulos y movimientos de cámara.	permitirles a los alumnos la estructura del mismo.
Observaciones: Los alumnos conocían la mayor parte del tema, sabiendo esto la sesión se planeó sólo como un refuerzo. La mayor parte de la sesión nos dedicamos a grabar la historia que ellos redactaron.	

3	Presentación “Leer y escribir en un nuevo idioma”	Duración: 2 horas
Sesión: 3 Objetivo: Aplicar los aspectos sintácticos, estructurales y expresivos en un producto como inicio de su alfabetización digital y desarrollo prosumidor.		
Secuencia didáctica		Explicación pedagógica
➤ Llamar a los niños a círculo.		Se llevó a cabo el método de los 4 pasos. 1)Se hace la demostración, explicación del tema. Además de motivar a los alumnos. 2) Se verifica que los alumnos hayan comprendido lo expuesto, si hay dudas o errores, se corrigen. 3)Mientras los alumnos manipulan el control de error, se pide a los alumnos que vayan explicando cada uno de los
➤ Hacer una recapitulación de la dimensión sintáctica, estructural y expresiva (Parte 1)-Mostrarles una serie de imágenes sobre los planos y los ángulos		
➤ Presentar los elementos de composición de la imagen, utilizando las fotos de la clase previa que tomaron los chicos.		

<p>➤ Definir los elementos de composición de la imagen</p>	<p>elementos de la composición de la imagen.</p> <p>4) Los alumnos pondrán en práctica todos los elementos en la filmación del video, bajo supervisión.</p>
<p>Observaciones: El tema fue algo pesado para los alumnos. Manifestaron mucha mejor comprensión al ir usando los conceptos en la filmación del video. En este punto, ya se lleva más de un 50% del producto final "Mini película". La duración fue la establecida.</p>	

4	Presentación "Leer y escribir en un nuevo idioma"	Duración: 2 horas
<p>Sesión: 4</p> <p>Objetivo: Aplicar los aspectos semánticos un producto como inicio de su alfabetización digital y desarrollo prosumidor.</p>		
Secuencia didáctica		Explicación pedagógica
1.	Llamar a los niños a círculo.	Se eligió la simulación. Se buscó que los alumnos desarrollaran habilidades por medio del ejercicio, para que después aplicaran los aprendizajes del taller a través de preguntas como las siguientes: ¿qué ha sucedido a lo largo de estas sesiones?, ¿por qué ha sucedido de esa manera? y ¿qué se puede hacer ahora en el taller?
2.	Hacer una recapitulación de la dimensión sintáctica, estructural y expresiva, a través del uso de sus propias imágenes.	
3.	Elaborar preguntas sobre el producto final del proyecto.	

4. Retomar temas de español y ejemplos de la web para abordar las figuras retóricas.	A través de la ejemplificación, se conectaron contenidos curriculares con los contenidos del taller, mismos que se aplican en el video.
5. Presentar los elementos semánticos.	Exposición del nuevo tema.
Observaciones: Duró 3 horas, puesto que se terminó de filmar el proyecto “Mini película”. Se tuvo que agendar una nueva fecha, con el propósito de exponer el video y aplicar los instrumentos de evaluación (grupo focal y cuestionario).	

Evaluación del taller

Si retomamos los fines pedagógicos de éste taller: Integrar los saberes; inicio del desarrollar en el ámbito de la educación formal la prosumisión y proveer herramientas educativas para la vida en los medios, cómo parámetro para evaluarlo, diríamos que se logró integrar los saberes de los alumnos y cómo muestra tenemos el guión que realizaron para crear el proyecto “mini película” (Ver anexo 4). Este producto literario audiovisual, no venía incluido en los contenidos del taller, sino que los alumnos pudieron darse cuenta de que los saberes previos –redacción, ortografía e historia- podían servirles para desarrollar el proyecto.

El desarrollo de la prosumisión en el ámbito de la educación formal, también fue un fin concretado. El taller fue el despunte para que ellos se iniciaran en la prosumisión mediática.

Con respecto al tercer fin, que a mi punto de vista es el más interesante y el que le da sentido a la creación de esta propuesta pedagógica, pudo alcanzarse, sin embargo, es deseable seguir con este tipo de formación para los alumnos. En otras

palabras, este taller podría simular la punta del iceberg. Apenas estamos iniciando este nuevo tema educativo, que también compete a muchas otras disciplinas.

La elaboración de este trabajo junto al diseño, aplicación y evaluación del taller fue una experiencia muy enriquecedora y gratificante: Además de que los resultados obtenidos me permitirán continuar investigando con base a los hallazgos.

Collage 3: Alumnos mostrando su producto final con todo el salón



Capítulo IV: Conclusiones, resultados y comentarios.

El taller se trabajó bajo un enfoque inclusivo, mismo que propició la motivación de los integrantes a hacer del taller algo suyo. En su esencia, fomenta el aprendizaje colaborativo, que de acuerdo con Vigotsky, se genera a través de la socialización entre subjetividades. Además, se tomó en cuenta su relación con el tema y el contexto social actual, eligiendo un tema de su cotidianidad, fue la tecnología. Como ya mencioné se pidió una nueva cita, en la cual se proyectó el video “mini película”, y los instrumentos de evaluación: cuestionario, grupo focal, y lista de cotejo.

El cuestionario fue el mismo, que ya se presentó anteriormente, debido a que así se cotejaron ambas puntuaciones obtenidas. Mismas que se puede apreciar en las siguientes gráficas. En el gráfico 2 se puede ver que las primeras dos dimensiones, morfológica y sintáctica, estructural y expresiva, se han mantenido con los mismos aciertos: 9 en la primera, 24 en la segunda y de 42 aciertos posibles en la tercera dimensión “semántica”, han obtenido en promedio 28 contra 7.5 del reporte de la prueba diagnóstica (Ver gráfico 2).

El comparativo personalizado, que sistematiza los datos del avance de cada uno de los alumnos que participo en el taller, se puede observar en el gráfico 3.

El grupo focal (Ver anexo 3), también conocido como focus group, es un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos (Mella, 2000; Hamui-Sutton y Varela-Ruíz, 2013). Se aplicó con la finalidad de conocer las impresiones y opiniones de los participantes en el taller. Además de que sirvió de estrategia evaluativa a nivel: individual, grupal y del instructor del taller.

Otro instrumento de evaluación que se utilizó fue la lista de cotejo, cuya aplicación fue sólo en el producto del taller: el video “Mini película”. Entendiendo lista de cotejo como “un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones” (SENCE, 2017: 1).

Gráfico 2 Comparación del dominio del lenguaje audiovisual entre el diagnóstico y la evaluación

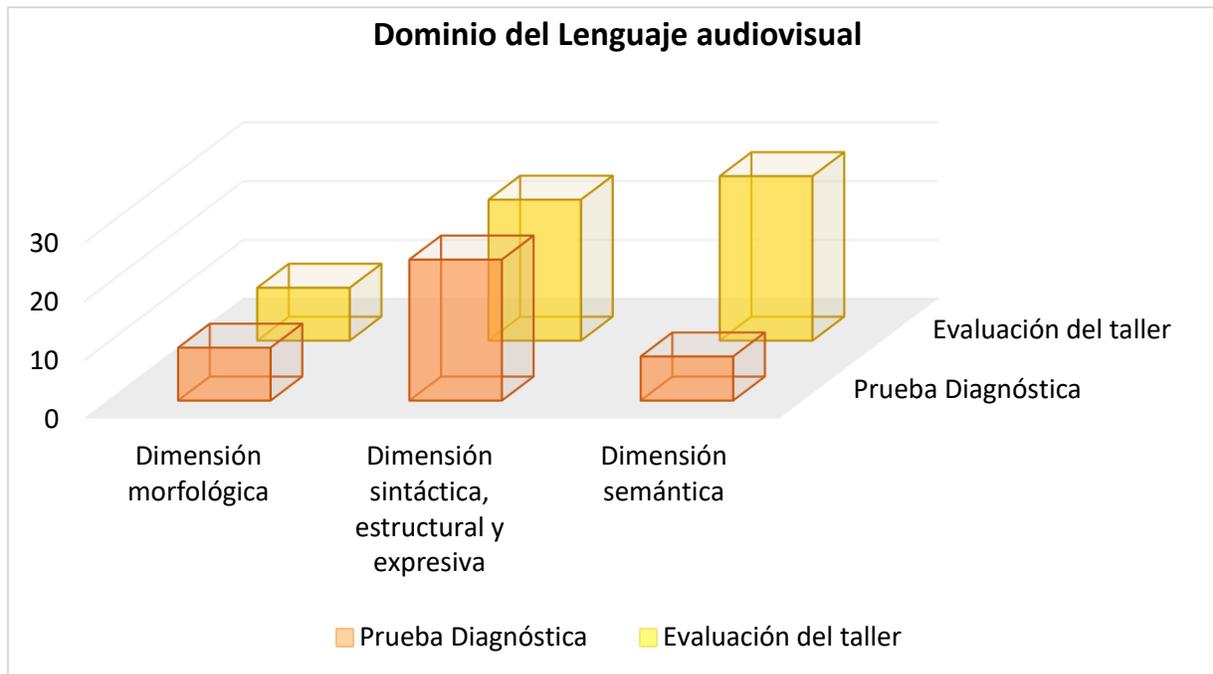
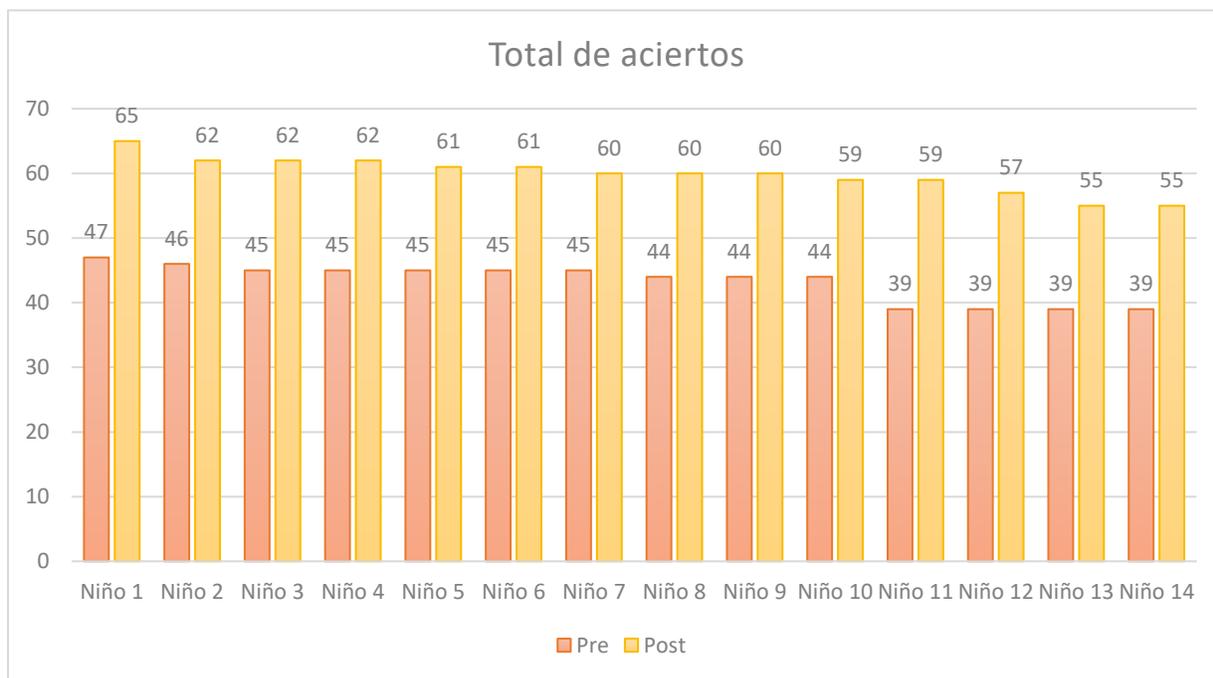


Gráfico 3 Comparación entre los aciertos obtenidos en el pre-test y post-test de los sujetos evaluados.



La lista de cotejo se construyó, la siguiente tomando en cuenta las dimensiones del lenguaje audiovisual con una escala de apreciación como se muestra a continuación:

Excelente: correcto manejo e integración de los recursos técnicos, aspectos y elementos requeridos para cada punto del listado.

Bueno: Débil manejo de integración de los recursos técnicos, aspectos y elementos requeridos para cada punto del listado.

Deficiente: Escaso o Inadecuado manejo e integración de los recursos técnicos, aspectos y elementos requeridos para cada punto del listado.

Lista de cotejo con los resultados de cada dimensión

Dimensiones	Excelente	Bueno	Deficiente
Morfológica			
Elementos Visuales			
-Iconicidad o abstracción	*		
- Figurativas	*		
- Esquemáticas o simbólicas	*		
- Abstractas	*		
- Denotación y connotación	*		
- Simplicidad o complejidad	*		
- Originalidad o redundancia	*		
Elementos Sonoros			
- Música	*		
- Efectos de sonido	*		
- Palabras	*		
-Silencio	*		
Estructural, sintáctica y expresiva			
Aspectos sintácticos			

-Planos	*	
-Ángulos	*	
-Composición	*	
-Profundidad de campo	*	
-Distancia Focal	*	
-Continuidad		*
-Ritmo		*
-Iluminación	*	
-Color	*	
-Movimientos de la cámara		*
Otros elementos		
-Signos de puntuación		*
-Textos y gráficos		*
-Trucos		*
-Música y efectos sonoros		*
Aspectos semánticos		
-Recursos visuales y lingüísticos		*
-Recursos sólo lingüísticos		*

Con la lista de cotejo podemos darnos cuenta que los elementos semánticos del lenguaje audiovisual, no se ven expresados en el video realizado por los niños. Puesto que su criticidad no está desarrollada por completo. Sin embargo, para tener entre 10 y 12 años, manejan un sentido de significado bueno sobre lo que desearon expresar. Lo anterior se hace notar puesto que su video trata sobre una historia de terror, que presenta elementos de miedo, suspenso y una trama casi 100% estructurada.

Retomando las funciones didácticas de la imagen, a partir de las aportaciones de Peñaflor, Rivero y Rodríguez (1995), en el taller se desarrollaron las siguientes: Función motivadora, expresiva, recreativa, sugestiva y estética.

Los niños integraron sus conocimientos previos y realizaron un trabajo que permite entender lo que la alfabetización digital les representa en su vida. Dado que retomaron un tema de su cotidianidad: el miedo. Incluyendo personajes históricos como Beethoven, Marie Curie, entre otros. Además, maximizaron sus recursos, logrando cubrir cada una de las dimensiones del lenguaje audiovisual.

En cuanto a la dimensión morfológica, los niños manejan de manera sobresaliente la imagen y el sonido, en su interacción conjunta, y lo podemos ver al reproducir el video. En el inicio escogieron un tema a blanco y negro, música contemporánea que remontará al siglo pasado.

Un error en cuanto a la imagen fue el no contar con los vestuarios adecuados a la narrativa histórica del tiempo, pues se ve un salto entre el inicio y el final. Comienzan narrando la historia en el siglo pasado y al hacer la elipsis en el tiempo, no logran asimilar el cambio de época.

Los movimientos de la cámara son adecuados, los planos que seleccionaron concuerdan con la coherencia y el ritmo de la historia. No se vieron precipitados, comunicaron lo mismo con ayuda de la cámara y lo que se grabó.

Con la evaluación del taller, se concluye que los niños requerirán más adelante una alfabetización en el nivel de sujeto crítico, puesto que por condiciones biológicas aun no alcanzan a desarrollar todo su pensamiento crítico.

Se considera que el taller aquí desarrollado funcionó, pues los alumnos con sus habilidades cognitivas demostraron que pueden manejar el lenguaje audiovisual de manera sobresaliente para sus capacidades que por su edad poseen. Por otro lado, los alumnos consideraron que este tipo de talleres les permite reflexionar sobre la importancia de la tecnología, en este caso, en su día a día, y la necesidad de educarse en todos los ámbitos de la vida.

Otro acierto, a nivel planeación y desarrollo, fue la utilización de recursos, en dónde se reconociera e incluyera contenidos sugeridos por los alumnos. Por ejemplo, el video diagnóstico “¿Por qué tenemos flatulencias?”

La realización de este taller fue una experiencia muy gratificante, llena de retos y sorpresas. En primer lugar, fue el mejor caso para aplicar todos los conocimientos adquiridos durante mi formación como pedagoga.

Por otro lado, el hacer una tesis, es un pretexto perfecto para hacer un contacto directo con la realidad educativa, con esas necesidades cotidianas de las que no se habla aún con fundamentos teóricos, pero que se saben cómo aprendizajes de vida. Y es que la praxis educativa se vuelve compleja y extraordinaria con cada acercamiento que el proyecto de tesis nos permite como profesionales de la educación tener.

Además de completar una etapa de formación académica esta experiencia se vuelve un parte aguas en mi carrera profesional; dándome la oportunidad de hacer un proceso de autoevaluación en el cuál, puedo decir que, la planeación fue la parte más difícil de la propuesta pedagógica.

Razones conocidas, hay muchas y de sobra conocidas, pero considero que esto ocurre debido a la falta de empatía y a veces, a la energía tan fuerte que, al egresar de la carrera, te hace querer cambiar el mundo. Esta utopía de la educación perfecta, es una de las satisfacciones más grandes que como profesionales de la educación, podríamos llegar a tener.

Lo más impactante es que es posible realizarse, ya que la educación, es un proceso que busca ofrecer oportunidades, es decir, busca abrir puertas a nuevas opciones a través de quienes la ejercen, y los métodos, técnicas, procedimientos, escenarios, etc., que existen.

Decidí poner en pie esta propuesta, pues al construir el estado del arte, encontré que en México no existen acercamientos tan concretos del tema, lo que nos hace aludir a que la falta de información, datos y estadísticas, se convierten en un dato; que refleja una latente veta de información.

Hablando de los resultados de este proyecto de investigación, podemos decir que es posible y deseable elaborar un currículo mediático que sea parte de la educación formal y que desarrolle prosumidores.

Es momento de dar el paso, y construir un nuevo panorama que sane la ruptura entre la escuela y la vida cotidiana, en tan famoso paralelismo que existe entre la educación formal y no formal, se hace cada vez más grande, y la motivación que transmite a los alumnos es más grande que la que la institución y figura de la escuela logra.

Los niños que participaron en el taller, han sido capaces de reconocer la conexión entre el uso y manejo de las Tic's para contenidos escolares a través de su desarrollo como prosumidores.

Dejándose ver que, convertirse en prosumidores, provoca que el nivel de educación se eleve, en el sentido que, deja en los niños aprendizajes que favorecen su desarrollo como sujetos conscientes y responsables de su propio aprendizaje. Por lo que el haber realizado el taller "Nosotros en la era digital"; no tiene como impedimento haber sido aplicado en una comunidad Montessori, pues eso solo es una cuestión secundaria, que no afecta los objetivos que el taller busca alcanzar.

La influencia de la educación mediática, el proceso de alfabetización digital y el desarrollo prosumidor, aluden al manejo de esta tan nombrada "modernidad líquida", la cual ha lanzado innumerables retos a este siglo XXI, entre los cuales se juega el papel del profesor, y de la relación entre la escuela y los alumnos.

Anexos

Oral	Escrito	c) Audiovisual
------	---------	----------------

¿Cómo es el lenguaje que se utiliza en el mensaje?

Claro	Confuso	Técnico
-------	---------	---------

¿En qué medio de comunicación se transmite el mensaje?

Cine	Radio	Internet
------	-------	----------

¿En qué escenario se lleva a cabo el mensaje?

Escenario real	Escenario ficticio	En un estudio
----------------	--------------------	---------------

Dimensión Sintáctica, Estructural, y Expresiva

¿Qué tipo de imagen aparece en el mensaje?

Fotografía	Dibujo	Dibujo o fotografía retocada digitalmente
------------	--------	---

¿Qué elementos posee la imagen?

Color	Simetría	Iluminación
-------	----------	-------------

Líneas	Ritmo	Elementos reales
--------	-------	------------------

Temperatura	Profundidad	Elementos ficticios
-------------	-------------	---------------------

Aire	Continuidad	Secuencias
------	-------------	------------

¿Cuántos y qué tipos de planos aparecen?

Gran plano general	Plano americano	Plano detalle
--------------------	-----------------	---------------

Plano general	Plano medio
---------------	-------------

Plano entero	Primer plano
--------------	--------------

¿Qué tipo de elementos que se utilizan en el audio has podido identificar?

Banda sonora	Efectos sonoros	Eslóganes
--------------	-----------------	-----------

Voz en off	Voz de los personajes	Jingle
------------	-----------------------	--------

Ambientaciones	Música	Cortinilla
----------------	--------	------------

¿Qué le modificarías al material audiovisual?

Imágenes	Sonidos	Ninguna de las anteriores
	Personajes	

¿Te identificas con los personajes o la historia del material audiovisual?

Sí	No	No sé
----	----	-------

¿A quiénes crees que les gustaría el video que viste?

Amigos	Padres	Familia
--------	--------	---------

Maestros	Hermanos	A nadie
----------	----------	---------

¿Te gustaría crear un material audiovisual?

Sí	No	No sé
----	----	-------

¿Sobre qué te gustaría elaborar un material audiovisual?

Ciencias	Ecología	Otro:
----------	----------	-------

Matemáticas	Geografía	_____
-------------	-----------	-------

Artes	Anatomía	
-------	----------	--

Inglés	Mi comunidad	
--------	--------------	--

¿Con quiénes compartirías tu material audiovisual?

Amigos	Escuela	Otros:
--------	---------	--------

Familia	Redes sociales	_____
---------	----------------	-------

¿Qué elementos o recurso utilizarías para su elaboración?

Música y efectos sonoros	Escenarios ficticios	Celular
Efectos visuales	Personajes reales	Lámparas
Colores	Personajes ficticios	Utilería
Escenarios reales	Cámara	Otros: _____

¿Para qué elaborarías tu material audiovisual?

Informar a otros	Presentar un trabajo o investigación	No sé
Divertirme	Aprender	Otras: _____
Divertir a otros		

Nivel Subjetivo

Dimensión semántica

¿Cuál es el objetivo del mensaje del video que viste?

Informar temas de biología	Explicar ¿Por qué tenemos flatulencias?	Divertir a los destinatarios
-------------------------------	--	---------------------------------

¿Cuál es la respuesta que se está buscando en el público que recibirá el mensaje?

Aprender sobre porqué tenemos flatulencias	Entretener	Informar y aclarar un tema cotidiano.
---	------------	---------------------------------------

¿Para qué edades está dirigido el video?

0-10 años	21-30 años
11-20 años	Para todas las edades

¿A qué público crees que le gustaría más este video?

Mujeres	Hombres	Niños
---------	---------	-------

¿En qué posición se presentan las imágenes?

Angulo Normal

Angulo contrapicado

Angulo picado

Angulo lateral

¿Qué movimientos crees que tiene la cámara para poder tomar las fotos o imágenes que viste en el video?

a) Panorámica

b) Travelling

c) Zoom

¿Qué colores recuerdas que aparecen en el mensaje? ¿Por qué crees que los utilizaron?

¿Algunas de las cosas que escuchaste o viste han sucedido en tu casa o escuela?
¿Cuáles?

¿Qué valores te transmite el video?

¿Con tus palabras resume qué pasa en el video?

El presente cuestionario, se elaboró con las bases teóricas de Cuadrado (2004); Martínez de Todá (1999), así como una adaptación la conceptualización de los niveles dominios retomados del manual para docentes y directivos de la prueba ENLACE (2014).

Las categorías de análisis utilizadas para este instrumento son:

- Niveles de alfabetización digital
- Lenguaje audiovisual

De manera que la distribución de reactivos quedó de la siguiente manera:

Tabla 5: Distribución de reactivos

Sección	Reactivos
Dimensión Morfológica.	9
Dimensión sintáctica, estructural y expresivo.	24
Dimensión semántica.	42
TOTAL	75

Los objetivos del taller se evaluarán al concluirlo con este mismo instrumento, pudiendo ver que el niño después de la alfabetización podrá:

- Identificar y describir los elementos morfológicos, estructurales, sintácticos y expresivos de los mensajes audiovisuales.
- Decodificar y manipular la dimensión semántica y estética del lenguaje audiovisual.
- Aprender a leer y escribir en medios de lenguaje audiovisual

- Iniciar su formación a posteriori como prosumidor de medios

Para la evaluación del cuestionario, se han caracterizado los siguientes niveles de dominio del lenguaje audiovisual, se construyó una rúbrica para cotejar los resultados y determinar el nivel de alfabetización que poseen los estudiantes.

Niveles de dominio de alfabetización

Nivel Deficiente: Hace uso del contexto inmediato en que se presenta una palabra para identificar su significado.

Nivel Insuficiente: Ubica elementos informativos como datos, hechos, citas, términos, explicaciones y acciones que se presentan de manera explícita en materiales audiovisuales. Hace uso del contexto inmediato en que se presenta una palabra para identificar su significado.

Nivel Elemental: Localiza, relaciona y comprende elementos de información que aparecen a lo largo de distintos tipos de materiales audiovisuales. Identificas el tema central de uno o varias secuencias.

Reconoce elementos discursivos y estructurales, así como, su propósito comunicativo. Relaciona información explícita con conocimientos previos para elaborar conclusiones simples sobre el material audiovisual. Identificas el texto, imágenes y sonidos del material audiovisual, para reconocer el vínculo entre el contenido y la intención comunicativa del autor o productor.

Nivel Bueno: Identifica características objetivas y subjetivas del material audiovisual, a través de la selección y distinción de elementos explícitos e implícitos. Interpretas el significado de una figura retórica a nivel de lenguaje audiovisual. Vincula información que aparece en distintas partes del material audiovisual para reconocer el tema o asunto central.

Reconoce la función de recursos, morfológicos, sintácticos, estructurales y expresivos del lenguaje audiovisual, comenzando a inferir cuestiones implícitas, como la postura del autor, un contraargumento, las técnicas de producción, la selección de colores, imágenes, recursos sonoros, descripción del público meta (edad, sexo, ocupación, nivel socioeconómico) y también el nicho de mercado (horario, ubicación, programación).

Nivel Excelente: Establece relaciones entre elementos de información presentados de distinta manera a lo largo del material audiovisual (gráficos e imágenes y sonidos). Identifica el sentido de enunciados connotativos y retoma elementos denotativos de la narración para inferir motivos, acciones y valores de los personajes y productores.

Reconoce y explica la síntesis del material audiovisual. Relaciona el contenido con información externa para realizar inferencias, establecer hipótesis e identificar premisas, conclusiones, soluciones, aportaciones y sugerencias. Evalúa la pertinencia de recursos morfológicos, sintácticos, estructurales, expresivos y semánticos, además de la estructura en que se organiza un texto para lograr su propósito comunicativo y alcance social.

Tabla 6: Rúbrica de valoración de resultados del cuestionario

Rangos de reactivos	Nivel de Dominio	Nivel de Alfabetización
0-14	Nivel Deficiente	Sujeto Consciente
15-29	Nivel Insuficiente	Sujeto Activo
30-44	Nivel Elemental	Sujeto Social
45-59	Nivel Bueno	Sujeto Creativo
60-75	Nivel Excelente	Sujeto Crítico

Anexo 2: Cuestionario contestado

Leer y escribir en un nuevo idioma

Nombre: Max Roca

Instrucciones: Selecciona el inciso con la respuesta que creas correcta para cada una de las preguntas, y contesta lo que se te pide. Recuerda que las respuestas son libres.

Nivel Objetivo

I. Dimensión morfológica

1. ¿Sabes quién produce el material audiovisual?

- a) Youtube b) UnoTV c) Yo

2. ¿Cuál es la finalidad del mensaje?

- a) Informar b) Vender c) Sugerir

3. ¿Cuál es el canal por el que se emite el mensaje?

- a) Video b) Internet c) Televisión

4. ¿Qué características tiene el material audiovisual?

audio y video

5. ¿Cuánto tarda el mensaje?

- a) Un minuto b) Un minuto y medio c) Dos minutos

6. ¿En qué horario se transmite el mensaje?

- a) Matutino b) Vespertino c) No tiene horario

7. ¿Qué tipo de lenguaje se utiliza?

- a) Oral b) Escrito c) Audiovisual

8. ¿Cómo es el lenguaje que se utiliza en el mensaje?

- a) Claro b) Confuso c) Técnico

d) ¿En qué medio de comunicación se transmite el mensaje?

- a) Cine b) Radio c) Internet

e) ¿En qué escenario se lleva a cabo el mensaje?

- a) Escenario real b) Escenario ficticio c) En un estudio

f) ¿Cuáles son las características visuales del escenario?

colores, cosas reales y muy colorido

II. Dimensión Sintáctica, Estructural, y Expresiva

1. ¿Qué tipo de imagen aparece en el mensaje?

- a) Fotografía b) Dibujo c) Dibujo o fotografía retocada digitalmente

2. ¿Qué elementos posee la imagen?

- a) Color g) Profundidad k) Elementos ficticios
 b) Líneas h) Continuidad
 c) Temperatura i) Iluminación l) Secuencias
 d) Aire j) Elementos reales
 e) Simetría
 f) Ritmo

3. ¿Cuántos y qué tipos de planos aparecen?

- a) Gran plano general c) Plano entero e) Plano medio
 b) Plano general d) Plano americano f) Primer plano
 g) Plano detalle

4. ¿Qué tipo de elementos que se utilizan en el audio has podido identificar?

- a) Banda sonora e) Voz de los personajes la identidad de la marca o producto (Jingle)
 b) Voz en off f) Música
 c) Ambientaciones g) Eslóganes
 d) Efectos sonoros h) Musicalización relativa a i) Cortinilla

5. ¿Qué le modificarías al material audiovisual? ¿Por qué?

nada, está bueno

6. ¿Te identificas con los personajes del material audiovisual? ¿Por qué?
No porque no hay
7. ¿Cómo podrías usar este video en tu vida escolar?
educativo
8. ¿A quiénes crees que les gustaría el video que viste? ¿Por qué?
a todos es muy gracioso
9. ¿Te gustaría crear un material audiovisual? ¿Por qué?
ya lo hago, subo videos a youtube
10. ¿Qué temas abordarías en el material audiovisual de tu producción?
no se
11. ¿En dónde ocuparías un material audiovisual que producirás? ¿Por qué?
no se
12. ¿Qué elementos o recurso utilizarías para su elaboración?
edición
13. ¿Cuál sería tu intención o finalidad en el mensaje de tu material audiovisual?
aprender
14. ¿Quiénes serían los destinatarios tu material audiovisual?
no se

Nivel Subjetivo

III. Dimensión semántica

1. ¿Cuál es el objetivo del mensaje del video que viste?
- a) Informar temas de biología
 - b) Explicar ¿Por qué tenemos flatulencias?
 - c) Divertir a los destinatarios
2. ¿A qué público crees que va dirigido el mensaje? ¿Por qué?
a todos

3. ¿Cuál es la respuesta que se está buscando en el público que recibirá el mensaje?
- a) Aprender sobre porqué tenemos flatulencias c) Informar y aclarar un tema cotidiano.
 b) Entretener
4. ¿Para qué edades está dirigido el video?
- a) 0-10 años c) 21-30 años
 b) 11-20 años d) Para todas las edades
5. ¿A qué público crees que le gustaría más este video?
- a) Mujeres c) Niños e) Todas las anteriores
 b) Hombres d) Niñas
6. ¿Qué tipo de profesión u oficio crees que debe tener el público que le gustaría el video? ¿Por qué?
- no se*
7. ¿De qué recursos, técnicas o estrategias crees que los productores ocupan para transmitir el objetivo del mensaje?
8. *¿Qué valores te transmite el video?
9. ¿Qué te hizo sentir el video?
- gracia*
10. ¿Qué te dejó el mensaje del video?
- gracia*
11. ¿Cuál es la relación que existe entre las imágenes y contenido del mensaje?
- a) Las imágenes me ayudaron a entender los contenidos del video.
 b) Las imágenes no me ayudaron a entender los contenidos del video.
 c) Las imágenes no se relacionan con los contenidos, pero son atractivas.
 d) Las imágenes se relacionan con los contenidos, y son atractivas.
12. En el lenguaje utilizado en el video, ¿Incluye algún slogan o frase? ¿Cuál?
- no*
13. ¿Conoces cuál es el tipo, color y tamaño de letra?
- no*

14. ¿Cómo describirías el tono de voz empleado en el mensaje audiovisual?

no se

15. ¿Qué opinión tienes sobre el audio del material audiovisual que viste?

es buena

16. ¿Cuáles son los colores que aparecen en el mensaje? ¿Por qué crees que los utilizaron?

muchos colores

*17. ¿En qué posición se presentan las imágenes?

a) Angulo Normal

c) Angulo contrapicado

b) Angulo picado

d) Angulo lateral

*18. ¿Qué movimientos crees que tiene la cámara para poder tomar las fotos o imágenes que viste en el video?

a) Panorámica

c) Zoom

b) Travelling

19. ¿Qué efectos especiales identificas? ¿Por qué crees que se utilizaron?

edición

20. ¿Algunas de las cosas que escuchaste o viste han sucedido en tu casa o escuela? ¿Cuáles?

edición

21. ¿De qué tema te gustaría realizar un material audiovisual? ¿Por qué?

deportes

¡Gracias por tu ayuda!

Anexo 3: Guión del grupo focal

Guión de grupo focal de inicio

Objetivo: Conocer las expectativas de los alumnos sobre el taller de alfabetización digital.

Participantes: 14 niños de entre 9 y 11 años.

Inicio: Breve presentación del aplicador y del taller.

Buen día mi nombre es Jimena, y estoy muy contenta de estar hoy con ustedes. Les agradezco que me ayuden a realizar el taller “Nosotros en la era digital”, el cual duró 5 sesiones, más una cita de proyección. Ustedes han sido parte de un taller que ha llegado a su fin, por lo que es momento de evaluarlo, quiero pedirles sinceridad y respeto para los procesos de autoevaluación, coevaluación, así como; les pediré que evalúen mi participación. Para comenzar, requiero que escuchen las siguientes instrucciones:

- *Para hablar se requiere alzar la mano*
- *Respetamos turnos y comentarios de todos*
- *Son libres de expresar lo que piensan y siente respecto a los cuestionamientos que les haré*
- *La entrevista será grabada para efectos de la recolección de información, y permanecerá confidencial.*

Desarrollo: Preguntas detonadoras

Si yo les digo Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) ¿Qué es lo primero que se le viene a la mente? ¿A qué les remite el concepto de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación? ¿Por qué? ¿Algo más?

Hoy en día, ¿Qué beneficios creen que aportan las TIC en la sociedad? ¿Por qué? ¿En qué benefician?

¿Presentan algún obstáculo? ¿Cuáles? ¿Por qué?

*A nivel personal, ¿Utilizan algún tipo de herramientas informática y/o tecnológica?
¿Cuáles? ¿Para*

qué? ¿Por qué sí? ¿Por qué no?

*¿Qué entienden por alfabetización digital? ¿Cómo se relaciona con el uso de la
Tic's? ¿Sobre qué lenguaje consideran que se da ésta alfabetización? ¿Qué
diferencias hay entre sus conocimientos de alfabetización que ya tienen?*

*¿Qué piensan que significa prosumidor mediático? ¿Qué conocimientos
consideran que requiere un prosumidor mediático?*

*Si tuvieran que pensar en una palabra para describir a la Internet... pensando en lo
primero que le viene a la mente... ¿Con qué palabra la describirían? ¿Por qué?*

¿Cree que aporta beneficios el uso de Internet? ¿Cuál/les? ¿En qué sentido?

*¿Encuentra que tiene alguna desventaja? ¿Qué clase de desventajas? ¿Por qué?
¿En qué sentido?*

¿Qué ventajas encuentran al trabajar en equipo? ¿Cuáles son las desventajas?

*Ya que tuvieron la oportunidad de ser prosumidores mediáticos, en su experiencia
¿Cuáles fueron los aciertos? ¿Qué fue lo que más les gustó de ser prosumidores?
En una escala del 1 al 10, ¿Cómo calificarían su producto? ¿Por qué? ¿Consideran
que existieron fallas en el producto que realizaron? ¿Cómo se podrían resolver?
¿Qué creen que faltó en el taller? ¿Qué agregarían? ¿Qué es lo que más les gustó
de ésta experiencia? En una escala del 1 al 10, ¿Cómo calificarían el taller? ¿Cuáles
son sus observaciones? ¿Qué le cambiarían o agregarían al taller?*

Cierre: *Ahora bien, por último, no me queda más que agradecer su participación y
preguntar si hay más opiniones a escuchar.*

Anexo 4: Guion del proyecto "Mini película"

Extraños acontecimientos

Había una vez un colegio muy, muy viejo que se llamaba Xochicalli. A pesar de ser tan viejo, todavía seguía funcionando y daba clases a los niños de Yautepec, Oaxtepec y Lomas de Cocoyac. *la entrada*

El colegio tenía por lo menos 500 años, y ahí habían estudiado personajes muy importantes como Albert Einstein, Madame Curie, Napoleón Bonaparte. *foto*

En los últimos años, en el Xochicalli habían ocurrido sospechosos acontecimientos y los niños no paraban de repetir que había un fantasma que trataba de asustarlos a todos. Al regresar del jardín, encontraban los ~~pisos~~ *puercos* regados en el piso; algunas veces, al llegar al cole por las mañanas, encontraban ropas que se había extraviado sin razón, puestas en la terraza y en completo desorden. Otras, los niños sentían en su espalda un extraño escalofrío... Mateo decía haber escuchado su nombre mientras todos se encontraban trabajando en completo silencio. Pedro juraba que sentía que alguien, repentinamente, lo tomaba del tabillo; a los niños se les descomponía el peinado porque las ligas se reventaban y caía su cabello en cascada sobre los hombros. Cosas realmente extrañas y... sin explicación.

Esa mañana ocurrió algo extraordinario en el colegio. Había desaparecido una ~~pizarra~~ *placa* de Teller II. Cuando esto sucedió, Ma. Aurora y Erika cerrieron la voz. Ellas y todas las demás guías, comenzaron a tomar más en serio lo que antes creían era tan solo un cuento de terror para niños.

~~Gloria, Eric, Chay, Issa, Gabby~~ y todos los niños ~~del cole~~ *de Teller II* comenzaron minuciosamente a buscar las ~~pizarra~~ *placas* por cada rincón, pero nadie veía nada. Después de una búsqueda incansante, Max, desde la cancha, gritó:

- ¡He encontrado la pizarra!

~~Carlos Correo~~ *Carlos Correo* ~~Todos corrieron hasta allá y~~ *señalaban* ~~en el lugar donde había hecho el hallazgo. La pizarra estaba~~ *niños* ~~puesta en el momento de la pizarra. ¡Qué extraño! Una y mil veces buscaron ahí y por todos lados... ¡y no había nada!~~

Carlos, por más que saltaba, no podía alcanzar la pizarra... El profe de deportes, Ernesto, como era el más alto, sólo con estirar la mano la pudo recoger y se la entregó a Martha.

Pálida, en el centro del jardín donde se hallaban ya todos reunidos, muy seria y preocupada leyó en voz alta el extraño y terrible mensaje que estaba escrito en la pizarra, con una letra muy extraña:

El fantasma dijo
 ¡No corréis que voy a insistir!
 ¡Venid a ver cómo los niños
 en el área de compostaje
 ¡Por la noche, a las doce en punto.
 Escoga una petición, y si no responde con ella,
 ¡Conoceréis mi furia...!

Se quedaron petrificados, pero valientemente decidieron afrontar la solicitud del mensaje.

Cuando gúfas y niños llegaron por la noche, encontraron todos los ambientes desordenados, y una sustancia viscosa y maloliente se desparnaba de todas las paredes. Supieron entonces que la petición que les había hecho era algo serio, muy serio.

Se reunieron en el área de composta, a pesar del miedo. A las doce en punto, vieron todos una gran sombra que se confundía con la oscuridad de la noche. Percibían un ligero viento que generaba al moverse de un lugar a otro, dando la impresión de que volaba. Ese vientecillo era frío, tanto, que helaba las mejillas y las manos.

Enmudecidas, no podían más que seguir mirando aquella sombra que revoloteaba por todos lados, hasta que repentinamente se convirtió en una luz tan intensa, que nadie la podía ver. Fue entonces que escucharon una cavernosa voz:

El fantasma dijo
 - He vivido aquí más de cuatrocientos años.. Los he visto crecer y me he divertido mucho con ustedes cada vez que los molesto; y me gusta cuando se asustan y gritan y nadie cree en sus palabras. Pero eso no me hace ya feliz. He vivido muchos años y estoy cansado. Quiero flores; quiero flores todos los días, justo en este lugar. Mientras no haya flores en la composta no los dejaré en paz.

¡Y se esfumó! Con un fuerte viento y hojas de otoño volando alrededor de todos.. ¡simplemente se esfumó..!

No hay final en esta macabra historia.. cada día, las gúfas piden a los niños traer flores para apaciguar la furia del fantasma ~~son las flores que se llevan el día lunes~~. Le llamamos cariñosamente ~~Gueto~~, pero bien saben todos que habrá de temer el día que no haya flores en ~~Wohraath~~.

que Lucy y Ate regresan a Taller II
 Max Roca Semperio

Referencias

Bibliográficas

- Apple, M. (1996). *Política cultural y educación*. Ediciones Morata: Madrid
- Arancibia, V. (2008). *Manual de psicología educacional*. Ediciones UC: Santiago.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económico: México
- Bauman, Z. (2005). *Modernidad y ambivalencia*. Anthropos Editorial: Barcelona
- Bauman Z. (2007). *Miedo líquido: la sociedad contemporánea y sus temores*. Grupo Planeta: Madrid.
- Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. GEDISA: Barcelona.
- Bauman Z. (2013). *La Cultura en el Mundo de la Modernidad Líquida*. Fondo de Cultura Económica: México.
- Baleine, F. (2008). *Modernidad, religión y memoria*. Ediciones Colihue: Buenos Aires.
- Bergan, J., y Dunn, J. (1995). *Psicología educativa*. Limusa: México.
- Betancourt, M. (2007). *El taller educativo. ¿Qué es? Fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo*. Cooperativa Editorial Magisterio: Bogotá.
- Blanch, A. (2000). *Luces y sombras de la globalización*. Universidad Pontificia: Madrid
- Bouzas, P. (2004). *El Constructivismo de Vigotsky: Pedagogía Y Aprendizaje Como Fenómeno Social*. Longseller: Buenos Aires.
- Bruner, J. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*. Ediciones Morata: Madrid
- Bruner, J. (2009). *The Process of Education*. Harvard University Press: USA.

Buckingham, D. (2004). *Educación en medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Grupo Planeta: Barcelona.

Bustos, G. (1977). *El taller, integración de teoría y práctica*. Editorial Humanitas: Buenos Aires.

Cabero, J. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. y otros (coord.): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales*. (pp. 197-206). Grupo Editorial Universitario: Granada.

Cabero, J. (coord.) (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Mc Graw Hill: Madrid.

Cacheiro, M. (2013). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. UNED: Madrid.

Carretero, M. (1997). *Constructivismo y educación*. Progreso: México.

Carretero, M. (1997). *¿Qué es el constructivismo? Desarrollo cognitivo y aprendizaje*. *Constructivismo y educación*. Progreso: México.

Carretero, M. (2009). *Constructivismo y Educación*. Editorial Paidós: Buenos Aires.

Castellanos, J.; E. Martín; D., Pérez; P., Santacruz, y L., Serrano. (2011). *Las TIC en la educación. Manual imprescindible*. Anaya Multimedia: Madrid.

Delors, J. (1994). *Los cuatro pilares de la educación*. El Correo de la UNESCO: México.

Elliot, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Ediciones Morata: Madrid.

Escudero, M. (1997). *Lenguajes*. UPN: México.

Everett, J. Rice, R. (2006). *Consecuencias sociales del uso de Internet*. Editorial UOC: Barcelona

Ferreiro, E. (1999). *Vigencia de Jean Piaget*. Siglo XXI: Madrid

Ferrés, J. (1994). *Televisión y educación*. Paidós: Barcelona

Fosnot, C. T. (1996). *Constructivism: A psychological theory of learning*. Teachers College Press: New York

Freire, P. (2006). *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI: Madrid.

García, J. (1996). *Teoría de la educación I. Educación y acción pedagógica*. Universidad de Salamanca: Salamanca.

Glister, P. (1997). *Digital Literacy*. John Wiley & Sons: USA.

Gutiérrez, A. (2003). *Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas*. Gedisa: España.

Hernández, P. et al. (2008). *Mundo audiovisual: el secreto de sus palabras*. Editorial Pueblo y Educación: La Habana.

Kaplún, M. (2002). *Una pedagogía de la comunicación (el comunicador popular)*. Editorial Caminos: La Habana.

Kisnerman, N. (1997). *Los talleres, ambientes de formación profesional*. Editorial Humanitas: Buenos Aires.

Martínez, I. (1994). *Curso de Educación para los medios*. UPN: México.

Martínez, I. (1999). *Uso pedagógico de la televisión*. ILCE: México.

Mella, O. (2000). *Grupos focales. Técnica de investigación cualitativa*. Documento de Trabajo 3, Santiago de Chile: CIDE.

Montessori, M. (1939). *Manual práctico del método Montessori*. Ediciones Araluce: Barcelona.

Montessori, M. (1946). *Educación para un nuevo mundo*. Errepar: Buenos Aires

Montessori, M. (1947). *Educación para las potencialidades humanas*. Longseller: Buenos Aires.

Montessori, M. (1949). *Educación y Paz*. Longseller: Buenos Aires.

- Montessori, M. (1991). *La formación del hombre*. Editorial Diana: México.
- O'Neil, M. y Frayssé, O. (2016). *Digital Labour and Prosumer Capitalism: The US Matrix*. Springer:
- Pérez, A. (2012). *Educarse en la era digital*. Ediciones Morata: Madrid.
- Peñaflor, N., Rivero, L., y Rodríguez, N. (1995). *Manual de producción de televisión*. Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa: México.
- Piaget, J. (1964). *Seis estudios de psicología*. Editorial Labor, S.A: Barcelona.
- Prieto, C. D. (2000). ¿Qué puede ofrecer la comunicación a la educación? En: *La fiesta del lenguaje*. (57-75.) UAM-Xochimilco: México.
- Pozo, J. (1989). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Ediciones Morata: Madrid
- Reyes, M. (1977). El taller en Trabajo Social. En: Kisnerman, N. *Los talleres, ambientes de formación profesional*. Editorial Humanitas: Buenos Aires.
- Rivière, M. (2003). *El malentendido. Cómo educan los medios de comunicación*. Icaria Editorial: Barcelona.
- Rodríguez G., A. (2005). *Tecnologías de la información y brecha digital en México*. UNAM: México.
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Ediciones Aljibe: Málaga.
- Rojas, O. (2007). *Web 2.0: manual (no oficial) de uso*. ESIC Editorial: Madrid.
- Sánchez, J. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Editorial UOC: Barcelona.
- Serrano, A y Martínez, E. (2013). *La brecha digital: mitos y realidades*. UABC: Baja California
- Soler, E. (2006). *Constructivismo, innovación y enseñanza efectiva*. Editorial Equinoccio: Venezuela.

Tapscott, D., Ticoll, D. y Lowy, A. (2001). *Capital digital. El poder de las redes de negocios*. Taurus Digital: España.

Tapscott, D. (2009). *La era digital. Cómo la generación net está transformando al mundo*. McGraw-Hill: México.

Toffler, A. (1981). *La tercera ola*. Edivisión: México.

Tyner, K.; Lloyd, D. (1995). *Aprender con los medios de comunicación*. De la Torre: Madrid.

Valderrama, C. (2000). *Comunicación-educación: coordenadas, abordajes y travesías*. Siglo del Hombre Editores: Bogotá

Hemerográficas

Área, M. M. (2004). Sociedad de la información, tecnologías, digitales y educación: Luces y sombras de una relación problemática, En Bautista y García-Vera (coord.). (2004). *Las nuevas tecnologías en la enseñanza*. Universidad Internacional de Andalucía: España. (193-221).

Basili, C. (2003). *Information Literacy in Europe: A First Insight Into the State of the Art of Information Literacy in the European Union*. (Inglés de Reino Unido). Consiglio Nazionale delle Ricerche, Istituto di Studi Socio-Economici sull'Innovazione e le Politiche della Ricerca: Rome.

Cobo Romaní, C. (2010). ¿Y si las tecnologías no fueran la respuesta? En: Piscitelli, A.; I., Adaime, e I., Beinder. (2010). *El Proyecto Facebook y la Posuniversidad: Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. (pp. 131- 145) Ariel-Fundación Telefonica: Barcelona.

Doolittle. (1999). *Journal of Career and Technical Education*. (Inglés de Estados Unidos de América). 16 (1).

Hamui-Sutton A; Varela-Ruiz, M. (2013). Metodología de investigación en educación médica. La técnica de grupos focales. *Inv. Ed Med.* 2013, 2 (1), 55-60.

Morduchowicz, R. (2001). Los medios de comunicación y la educación: un binomio posible. *Revista Iberoamericana de Educación*, (26), 3-13.

Sandoval, Y. y Aguaded, J. (2012). Nuevas audiencias, nuevas responsabilidades. La competencia mediática en la era de la convergencia. *Icono 14*, 10, (3), 2012, 8-22.

Ciberográficas

Aguaded, J. (2005). Enseñar a ver la televisión: una apuesta necesaria y posible. *Revista Comunicar*, (25), 51-55. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1367973.pdf> el 03 de Noviembre de 2015.

Aguaded, J. (2012). La educomunicación: una apuesta de mañana, necesaria para hoy. *Aularia*, 1 (2), 259-261. Recuperado de <http://www.aularia.org/ContadorArticulo.php?idart=70> el 14 de Noviembre de 2015

Aparici, R. (2005). Medios de comunicación y educación. En *Revista de Educación*, núm. 338 (2005), pp. 85-99. España: Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Recuperado de http://www.revistaeducacion.mec.es/re338/re338_07.pdf el 30 de Septiembre de 2015.

Aparici, R. y Silva, M. (2008). Pedagogía de la interactividad. *Revista Comunicar*, XV (38), 51-58. Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar38.pdf> el 16 de Noviembre de 2015.

Aparici, R. (2010). La educación mediática en la escuela 2.0. España: *Aire común*. Asociación de educomunicadores, Informe elaborado en Julio, 1-55. Recuperado de

http://www.airecomun.com/sites/all/files/materiales/educacion_mediatica_e20_julio_20010.pdf el 18 de Noviembre de 2015.

Área, M. (2011). Educar para la cultura líquida de la web 2.0: apuntes para un modelo de alfabetización digital, En Universidad de La Laguna (2011). Comunicación al I Congreso Internacional sobre Educación Mediática y Competencia Digital. Segovia, 13-15 octubre 2011 Línea 4: Educación mediática, competencia digital e investigación educomunicativa. Recuperado de <http://www.educacionmediatica.es/comunicaciones/Eje%204/Manuel%20Area%20Moreira.pdf> el 15 de Enero de 2017.

Área, M. y Ribeiro, M. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Revista Comunicar*, 38, 13-20. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=38&articulo=38-2012-03> el 23 de Febrero de 2017.

Asociación Mexicana de Internet. (2015). 11° estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2015. Recuperado de https://amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INTERNAUTA_MEXICANO_2015.pdf el 15 de Noviembre de 2015.

Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Material docente [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. Recuperado de <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf> el 20 de Diciembre de 2016.

Benvenuto, S. (2017). *¿Qué son los millenians? ¿Eres tú uno de ellos?* Recuperado de <https://www.vix.com/es/btg/curiosidades/7936/que-son-los-millennials-eres-tu-uno-de-ellos> el 20 de Noviembre de 2017.

Cabero, J. (2005) Cibersociedad y juventud: la cara oculta (buena) de la Luna. En Aguiar, M. y Farray, J. (2005): *Un nuevo sujeto para la sociedad de la información*. Coruña, España, 13-42. Recuperado de <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/ciberjuve.pdf> el 13 de Febrero de 2017.

Chile. (s/f). "*Instrumento de evaluación*". SENCE: Gobierno de Chile. (pp.1-5). Recuperado de http://www.sence.cl/601/articles-4777_recurso_10.pdf el 27 de Febrero de 2017.

Coll, C. (2002). *Concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje*. (1-17). Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Sistema de Universidad Virtual: México. Recuperado de http://civonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Lic_virt/LITE/DITE028/Unidad_2/lec_2.5b_Concepcion_constructivista_de_la_ensenanza_y_el_aprendizaje.pdf el 18 de Noviembre del 2017.

Corral, R. (2007). Qué es la postmodernidad. *Casa del tiempo*, UAM, 9, (98), 67-73. Recuperado de http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/98_mar_abr_2007/casa_del_tiempo_num98_67_73.pdf el 24 de Enero del 2018.

Cuadrado, T. (2004). *Características de la comunicación audiovisual*. (pp.1-12). UNED: Madrid. Recuperado de http://www2.uned.es/ntedu/espanol/master/primer/modulos/teoria-de-la-representacion/comu_audiovisual.pdf el 18 de mayo de 2016.

Flechsig, K. y Schiefelbein. E. (Editores). (2006). *20 Modelos didácticos para América Latina*. Washington D.C.: INTERAMER. Recuperado de https://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf el 23 de Noviembre de 2015.

García, J. y Reyes, O. (2008). La Problemática del horizonte de Sentido entre la Modernidad y la Postmodernidad. *Temas de Ciencia y Tecnología*, UTM, 12, (34), 57-70. Recuperado de <http://www.utm.mx/temas/temas-docs/nota3t34.pdf> el 25 de Enero de 2018.

García, R; Rodríguez, M y Ramírez, A; (2014). Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora. *Revista Comunicar*, XXI (43), 15-23. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15831058003> el 18 de Noviembre de 2015.

Gómez, C. (2011). *Web 2.0 y alfabetización digital*. (73-200). Recuperado de <http://www.ceupromed.ucol.mx> el 12 de Septiembre de 2016.

Gutiérrez, A. (2007). *Alfabetización digital un reto de todos*. Recuperado de <http://www.oei.es/historico/noticias/spip.php?article1071> el 05 de Febrero de 2017.

Gutiérrez, A. y Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Revista Comunicar*, XIX (38), 31-39. Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/03-PRE-13396.pdf> el 20 de Noviembre de 2015.

Gutiérrez, D. (2011). El taller como estrategia didáctica. *Razón y palabra*. Primera revista digital en Iberoamérica especializada en Comunicología (66), 1. Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n66/varia/dgutierrez.html> el 23 de Febrero 2016.

International ICT Literacy Panel (2002). *Digital Transformation: A Framework for ICT Literacy*. ETS Report of the International ICT Literacy Panel. Information Communication Technology (ICT) ICT Literacy Technology Computers Technical Skills Cognitive Skills Adult Literacy, 40. Recuperado de https://www.ets.org/research/policy_research_reports/publications/report/2002/cji el 23 de Enero de 2017.

Islas, O. (2008). El prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. *Palabra Clave*, 11 (1), 29-39. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64911103> el 22 de Noviembre de 2017.

Islas, O. (2010). Internet 2.0: el territorio digital de los prosumidores. *Revista Estudios Culturales*, 5, (3), 43-63. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=3739971> el 19 de Noviembre de 2017.

Martínez-de-Toda, J. (1999). *Las seis dimensiones en la educación para los medios (Metodología de Evaluación)*, 33-47. Recuperado de http://gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM1998103_33-47.pdf. el 30 de Septiembre de 2015.

Marqués Graells, P. (1994). *Introducción al lenguaje audiovisual. Dimensiones del lenguaje audiovisual*. Recuperado de <http://peremarques.pangea.org/avmulti.html> el 04 de Febrero de 2017.

México. Dirección General Adjunta de Programas Especiales Dirección de Programas para la Administración Pública. (2014). *CENEVAL. Manual para docentes y directivos. ENLACE. Media Superior 2014*. Recuperado de http://www.enlace.sep.gob.mx/content/ms/docs/2014/Manual_Docente_ENLACES_2014.pdf el 18 de mayo de 2016.

México. Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2014). *Estudios sobre oferta y consumo de programación para público infantil en radio, televisión radiodifundida y restringida*. Recuperado de <http://www.ift.org.mx/sites/default/files/contenidogeneral/comunicacion-y-medios/estudiosninosfinalacc.pdf> el 29 de Septiembre de 2015.

México. Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de estudios 2011 educación básica*. México. SEP. Recuperado de <http://basica.sep.gob.mx/dgdc/sitio/pdf/PlanEdu2011.pdf> el 29 de Noviembre de 2015.

México. Secretaría de Gobernación. (2013). *Ley General de Educación*. México: SEGOB. Recuperado de http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/137_200415.pdf el 20 de Octubre de 2015.

México. Secretaría de Gobernación. (2014). Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD). México. SEGOB. Recuperado de <https://www.gob.mx/mexicodigital/articulos/programa-de-inclusion-y-alfabetizacion-digital-piad> el 24 de Enero del 2011.

Morduchowicz, R. (2003). El sentido de una educación en Medios. *Revista Iberoamericana de Educación*, (32), OEI, 35.47. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/800/80003204.pdf> el 25 de Noviembre de 2015.

Pacheco, M. (2007). Educación no Formal. Concepto básico en educación no formal. México: *Gabinete de Educación Ambiental y Divulgación de la Ciencia*. Taller Primavera-Academia nacional de educación ambiental. Recuperado de <https://comenio.files.wordpress.com/2007/08/noformal.pdf> el 07 de Abril de 2016.

Pérez Gómez, A. (2013). La era digital. Nuevos desafíos educativos. En *Sinéctica versión On-line*, (40), 2013. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000100009 el 18 de Septiembre 2017.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the *Horizon*, MCB University Press, 9 (5), (1-6). October 2001. Recuperado de <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> el 20 de Noviembre de 2017.

Riegle (2007). *Education in the Information Age*. Recuperado de <http://people.coe.ilstu.edu/rpriegle/wwwdocs/educationinfoage.thm> el 24 de Junio de 2017.

Ruiz i Tarragó, F. Castells i Prims, J. (s/f). *Grupo de Trabajo del Programa de Informática Educativa de Catalunya*. Programa d'Informàtica Educativa. Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya. Recuperado de <http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie96/10ANYSP.html> el 25 de Enero de 2017.

Rheingold, H. (2009). "21st Century Media Literacy" [vídeo], en Cobo Romani, C. E-competencias (FLACSO-México), en Gómez Camarero, C. (s/f). *WEB 2.0 y alfabetización digital*. 173-200. Recuperado de http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/13109/CC-116_art_9.pdf?sequence=1 el 30 de septiembre de 2017.

Talancón, J. (2007). Educación y Medios de Comunicación. Intervención en el Ciclo de Conferencias del Sistema de Universidad Abierta de la Facultad de Derecho de la Universidad Nacional Autónoma de México, el 1 de diciembre de 2007. Auditorio Benito Juárez, 355-364. Recuperado de

<http://www.juridicas.unam.mx/publica/librev/rev/facdermx/cont/249/art/art17.pdf> el 28 de Enero de 2017.

UNESCO. (2007). *Educación de Calidad para Todos: un asunto de Derechos Humanos Documento de discusión sobre políticas educativas en el marco del Proyecto Regional de Educación para América Latina y el Caribe (EPT/PRELAC)-2007*. UNESCO. Santiago. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001528/152894S.pdf> el 28 de Noviembre de 2016.

UNESCO. (2013). *Enfoque estratégico sobre tics en educación en América Latina y El Caribe*. UNESCO: Santiago. Recuperado de http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticses_p.pdf el 28 de Noviembre de 2016.

Unión Europea (2009). *Recomendación de la comisión sobre la alfabetización mediática en el entorno digital para una industria audiovisual y de contenidos más competitiva y una sociedad del conocimiento incluyente*. Diario oficial de la Unión Europea: Unión Europea. Recuperado de http://predipubcn.sistemaip.net:8096/intranet-tmpl/prog/img/local_repository/koha_upload/l_22720090829es00090012%5B1%5D.pdf el 28 de Noviembre de 2016.

Valencia-Molina, T.; A., Serna-Collazos; S., Ochoa-Angrino; A., Caicedo-Tamayo; J., Montes-González, y J., Chávez-Vescance. (2016). (Colaboración con UNESCO). *Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente* ISBN: 2016, Pontificia Universidad Javeriana: Cali. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf> el 30 de Enero de 2017.

Videla, J. (2010). *Evaluación*. UNAP: España. Recuperado de https://juanvidela.filhttp://es.wordpress.com/2010/03/pedagogia-basica-evaluacion-unap_cienciasintegradas.pdf el 16 de Abril de 2016.