



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**MAESTRÍA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
(MADEMS)**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
CIENCIAS SOCIALES**

**BALANCE Y PERSPECTIVA DE LAS TIC/TAC.
LA CREACIÓN AUDIOVISUAL E INTERACCIÓN CON PLATAFORMAS
EN LÍNEA COMO HERRAMIENTAS DE LA
ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR**

**TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRÍA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR**

**PRESENTA:
MARIANA VALERIA CRUZ SÁNCHEZ**

**TUTOR PRINCIPAL:
DR. JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**COMITÉ TUTORIAL:
DRA. YOLANDA PAREDES VILCHIZ
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**DRA. GUADALUPE ELIZABETH MORALES MARTÍNEZ
IISUE-UNAM**

MÉXICO, CIUDAD UNIVERSITARIA OCTUBRE 2021.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo de investigación va dedicado a Jesús y a la energía universal por permitirme vivir esta experiencia, darme fuerzas, consuelo y sobre todo esperanza en los momentos difíciles.

A mi mamá por su insuperable amor, consejo y apoyo sólido a lo largo de mi vida. A mi papá por su entereza y alegría de ver la vida que me siguen acompañando en estos días.

A todos aquellos profesores que gracias a su visión, sabiduría, conocimiento, así como su manera de enseñar han nutrido mi camino y contribuido con mi crecimiento profesional.

Y a mis compañeros que juntos superamos este gran reto.

El crecimiento personal fue rotundo y como miembro de la comunidad universitaria, daré mi mayor esfuerzo para el desarrollo óptimo de mi país.

**BALANCE Y PERSPECTIVAS DE LAS TIC/TAC.
LA CREACIÓN AUDIOVISUAL E INTERACCIÓN CON
PLATAFORMAS EN LÍNEA COMO HERRAMIENTAS DE LA
ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR.**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....5

CAPÍTULO 1.

TECNOLOGÍAS EN LA COMUNICACIÓN Y ENSEÑANZA.

- 1.1 Breve historia del desarrollo de la educación a distancia en México.....**8**
- 1.2 Elementos esenciales de las tecnologías.....**12**
- 1.3 Protagonistas de la educación.....**25**

CAPÍTULO 2.

EL CAMINO DE LA EDUCACIÓN CONTEMPORÁNEA.

- 2.1. Panorama de la educación virtual.....**38**
- 2.2 Comunicación, pedagogía y cultura audiovisual.....**47**
- 2.3 Enfoque humanístico.....**63**

CAPÍTULO 3.

LA CREACIÓN AUDIOVISUAL Y PLATAFORMAS EN LÍNEA COMO HERRAMIENTAS DE ENSEÑANZA (ESTUDIO DE CASO).

3.1 La creación audiovisual, juego e interacción como medios para enseñar	75
3.2 La educación virtual como herramienta ante la emergencia sanitaria por el virus COVID.....	85
3.3 Planeación docente y diseño ambientes de aprendizaje en la era virtual	92
3.4 Estudio de caso. Contenidos de la intervención en el aula (producción, desarrollo y uso de recursos materiales).....	102
3.5 Evaluación y cierre de la intervención en el aula.....	113

BALANCE Y PERSPECTIVAS.

Ventajas y desventajas de la Educación virtual.....	118
---	------------

<i>CONCLUSIONES</i>	125
----------------------------------	------------

<i>ANEXO FOTOGRÁFICO</i>	131
---------------------------------------	------------

<i>REFERENCIAS</i>	151
---------------------------------	------------

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas el fenómeno tecnológico ha crecido de manera descomunal la enseñanza presencial se ve complementada incluso renovada con los recursos que la modalidad virtual ofrece en la sociedad postmoderna. Distintas formas de comunicación han abierto el panorama para la recepción y reproducción de diversos temas, es así como hoy en día la comunidad estudiantil explora, participa y aprende de manera diferente.

En la educación a distancia y virtual el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación y las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TIC'S/TAC'S o TIC/TAC se puede encontrar su abreviación de las dos maneras) aportan avances significativos en la construcción del conocimiento y evolución de la comunicación. Los recursos tecnológicos (hablando específicamente del ámbito de la educación) representan herramientas útiles para poder acercar el conocimiento a las sociedades que exigen nuevos ambientes de aprendizaje y también para aquellos grupos de trabajo que no cuentan con las condiciones favorables a nivel geográfico, salud o cultural pero desean educarse.

Partiendo de la llamada sociedad de la imagen se tiene por objetivo analizar la aportación e impacto de las nuevas tecnologías por medio de la creación y como parte del lenguaje en su ramificación audiovisual en el aula escolar, a nivel social, científico y educacional. Cabe preguntarse: ¿cuál es el impacto de éstas en el alumno?, ¿su efectividad en el contexto particular de cada región? y la implementación de la didáctica humanista en los planes de trabajo.

A grandes rasgos en el primer capítulo de esta investigación se ofrece un panorama sobre los inicios y evolución de la educación a distancia en nuestro país, los elementos primordiales de las tecnologías así como los actores principales que participan en el proceso educativo.

En el segundo capítulo hablaremos sobre el panorama actual de la educación virtual, se presentan algunos ejemplos de proyectos realizados dentro de la Universidad Nacional Autónoma de México, el papel fundamental de la comunicación, pedagogía y creación de contenidos responsables en las dinámicas virtuales, la acción social como medio de transformación y la idea de planetarización desde un enfoque humanístico del conocimiento que representa para muchos un bien o cumplimiento del objetivo de enseñar en cada región por pequeña que ésta sea, sin embargo no podemos cerrar los ojos y prohibirnos identificar los puntos débiles que ésta también representa como la idea de mercantilización ya que la globalidad educativa posee pros y contras, retos por resolver.

En el último capítulo se analiza el papel de la creación audiovisual como una herramienta del lenguaje en la planeación docente (nos muestran la gran capacidad de los contenidos literarios, imágenes y sonidos como vehículos para aprender) el diseño y técnicas de aprendizaje en la era virtual, se presenta un estudio de caso realizado durante la emergencia sanitaria por el virus de COVID 19 con resultados satisfactorios en la intervención del aula para aprovechar la integración de las Tecnologías de Información y Comunicación y las llamadas Tecnologías del

Aprendizaje y el Conocimiento para enriquecer la competitividad e innovación de los alumnos de Media Superior.

A manera de cierre este trabajo de investigación pretende dar a conocer las ventajas y desventajas de esta modalidad educativa y una reflexión sobre lo experimentado, aprendido durante la intervención docente. Muestra ejemplos de la elaboración de contenidos en clase y este texto examina la estrecha relación de la comunicación y docencia, pretende resaltar el camino humanístico que los nuevos ambientes de aprendizaje deben contener a nivel global sin dejar a un lado la enseñanza presencial como parte fundamental y también pone en la mesa de análisis algunos aspectos en los que se ve reflejada la desigualdad, división, falta de capacitación y adaptación ante el surgimiento de estas tecnologías.

CAPÍTULO 1. TECNOLOGÍAS EN LA COMUNICACIÓN Y ENSEÑANZA.

1.1 Breve historia del desarrollo de la educación a distancia en México.

Para cualquier tarea o acción educativa necesitamos contenidos que hagan referencia a los aprendizajes que vamos a realizar si sumamos las herramientas digitales y recursos de la web necesitaremos que los contenidos respondan a características específicas y cumplan así su cometido para enseñar.

En México la educación abierta (a diferencia de otros países en donde lo abierto está más referido al libre ingreso a las instituciones educativas, sin necesidad de documentar los estudios previos) se refiere a la flexibilización de los procesos

escolares tradicionales como la asistencia a clases, el calendario escolar y los tiempos de evaluación para certificar lo aprendido. Por su parte, la educación a distancia se relaciona también con las estrategias metodológicas y tecnológicas que posibilitan la entrega de contenidos educativos y con la comunicación entre los participantes de un proceso educativo determinado que no coinciden en tiempo y lugar, así su intención es que la distancia no exista.

Algunos antecedentes de la educación a distancia en nuestro país arrancan desde el año **1944** con el Instituto Federal de Capacitación del Magisterio (IFCM) el cual se instauró para ofrecer a los docentes que ejercían sin título la oportunidad de obtenerlo y combinaba los apoyos a distancia como el radio y el correo con materiales impresos, consultoría individual y clases presenciales.

La organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), declaró los años de **1960 a 1970** como la Década del Desarrollo y en ese contexto la política social de México consideró que la educación era el medio para lograr el desarrollo social, se exploraron diversas alternativas relacionadas con el uso de la radio, el cine y la televisión, para llevar la educación a numerosos grupos de población dispersa y lejana que no podían ser atendidos en el sistema regular, es así como nace el 2 de enero de **1968** Telesecundaria y es el Secretario de Educación Pública Lic. Agustín Yáñez, quien suscribe un acuerdo por medio del cual queda inscrita en el Sistema Educativo Nacional, al otorgársele plena validez oficial a los estudios realizados a través de este servicio educativo, el cual siguió los Planes y

Programas de Estudio en vigor según el registro de la página virtual del Sistema Estatal de Telesecundaria (2021).

Para los años setenta comienza la apertura de diversos proyectos, en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) nace el Sistema Universidad Abierta en **1972**, ahora llamado Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia el cual al principio atendía sobre todo a personas que por diversas causas no podían asistir al sistema tradicional, por su parte el Sistema Abierto de Enseñanza del Instituto Politécnico Nacional se fundó en **1974** y marca una pauta en la incorporación de modalidades no escolarizadas en la educación superior, para **1976** se lanza el Sistema Abierto de Educación Tecnológica Industrial y el Sistema de Enseñanza Abierta y a Distancia (SEAD) del Colegio de Bachilleres.

Entre **1975 y 1978** la Dirección de Normales de la Secretaría de Educación Pública (SEP) ofreció las licenciaturas en Educación Preescolar y Primaria. En **1979** la UPN (Universidad Pedagógica Nacional) creó el Sistema de Educación a Distancia y en **1980** se estableció el Sistema de Enseñanza a Distancia de la Universidad Veracruzana y el Telebachillerato de Veracruz. En **1997** el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) fundó la Universidad Virtual; en **2004** la UDG (Universidad de Guadalajara) dictaminó el Sistema de Universidad Virtual; en **2005**, en Veracruz, fue creado el Consorcio Clavijero. En **2011**, la Universidad Virtual de Michoacán; en **2012**, la Universidad Digital del Estado de México (Zubieta. & Rama. 2015).

Es así como esta breve cronología de la educación a distancia nos reafirma su propia importancia en nuestro país. Hoy en día respecto a la labor universitaria de la UNAM, el Programa PC PUMA sigue creciendo y con ello ha beneficiado a más de 240 mil universitarios. Hasta hoy está en 25 entidades académicas, cuenta con 5 mil 690 puntos de acceso Wifi, 4 mil 822 aulas con red inalámbrica y 2 mil 200 dispositivos móviles para préstamo a estudiantes. Con esta infraestructura se ha beneficiado a más de 193 mil alumnos, 55 mil profesores y trabajadores (**Gaceta UNAM**. 2019).

Hoy en día entre las distintas formas de referirse a las opciones educativas no convencionales se pueden mencionar: la abierta, no escolarizada, no presencial, a distancia, en línea o virtual, semiescolarizada, semipresencial o híbrida.

La creciente complejidad de las instituciones educativas respecto a los aspectos organizativos, competitividad y diversificación a nivel nacional e internacional impulsan la creación de nuevos modelos para incursionar en una organización inteligente. La sociedad del conocimiento requiere una organización de servicios múltiples alrededor de la formación y la actualización en la ciencia, la tecnología, las humanidades y las artes, a la manera de una organización flexible y dinámica que sea capaz de constituirse y reconstituirse a sí misma en un ejercicio permanente de aprendizaje.

Es necesario ofrecer servicios que den repuesta a la demanda de los estudiantes y de su formación a lo largo de toda la vida, quienes cuentan con compromisos personales

y laborales con expectativas específicas en tiempo y espacios relacionados con lo que esperan y necesitan de la escuela. La educación mediada por la tecnología es una de las estrategias que han permitido dar respuesta al entorno altamente cambiante del mundo. *“Mediante el uso de las tecnologías en la educación a distancia se han extendido los campus a través del ciberespacio, de modo que se están rompiendo las barreras del tiempo y el espacio, al mismo tiempo que se expanden más allá de los límites geográficos que establecen sus espacios físicos, para alcanzar.”* (Contreras, 2015).

1.2 Elementos esenciales de las tecnologías.

La **revolución tecnológica** que experimentamos (globalización, nuevos modelos de relación social, laboral y familiar, etc.) pone a prueba la capacidad de los organismos para dar respuestas efectivas ante los conflictos y necesidades de las sociedades contemporáneas.

Vemos surgir nuevos parámetros de la información, comunicación y educación; diferentes formas de acción colectiva que irrumpen sobre procesos, los transforman e incluso asumen responsabilidades en la resolución de problemas comunes y hasta públicos por ello es importante analizar el papel que tiene la tecnología en el área educativa respectivamente.

Al investigar se encuentra que ésta tiene una estrecha relación con la llamada educación a distancia como se ha mencionado anteriormente: *“observada como una*

modalidad educativa que permite el acto educativo mediante diferentes métodos, técnicas, estrategias y medios, en una situación en que alumnos y profesores se encuentran separados físicamente y sólo se relacionan de manera presencial ocasionalmente, según sea la distancia, el número de alumnos, tipo de conocimientos que se imparte, etc.” (Maya. 1993).

La característica general más importante del estudio a distancia, según varios autores, es que se basa en la comunicación **no presencial** lo cual quiere decir que en el transcurso del proceso educativo el alumno se encuentra a cierta distancia del profesor ya sea durante una parte, la mayor parte o incluso todo el tiempo que dure el proceso.

La educación a distancia destaca que:

- a) En ella el maestro o docente no desaparece, ni puede desaparecer, aunque se diluya un poco su presencia.
- b) El maestro o docente orienta procesos de aprendizaje.
- c) La mayor responsabilidad del aprendizaje recae en el alumno quien debe organizarse adecuadamente para ello.

La educación representa un proceso de desarrollo de capacidades intelectuales en el individuo, así como la manera de interacción con otros, este acontecimiento permite que un grupo social defina, aprenda y comparta. El aula representa un lugar donde la razón cobra vida por ello las nuevas generaciones buscan y exigen diferentes

métodos de enseñanza. En el caso más concreto de los adolescentes, grupo de la Educación Media Superior, la educación busca fomentar la estructuración del pensamiento y de las formas de expresión, es así que la modalidad virtual comienza su incursión.

Como se ha observado a lo largo de los años recientes se puede definir y observar a la población dentro de dos grupos principales: **los migrantes y los nativos digitales**. Encontrando que un nativo digital (término acuñado por el autor estadounidense Marc Prensky en 2001) es todo aquel que nace en una cultura nueva, se relaciona rápidamente y desde temprana edad con los elementos virtuales que le rodean, mientras que los migrantes digitales son quienes vivieron en una era analógica e inmigraron al mundo digital y luchan para adaptarse al progreso de alta tecnología. (CNN. 2013).

Observando el comportamiento de las nuevas generaciones existe un elemento común y es el uso masivo-continuo de las tecnologías que es también parte de una concienciación cultural, conductual y una manera de adquirir modos de ser.

Existen una serie de habilidades y valores que producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en el individuo según el grado de concienciación alcanzado estos valores pueden ser temporales o duraderos. Como profesionales necesitamos combatir el rezago en la vida productiva, educacional de nuestro país y una de las perspectivas importantes acerca del avance científico es la apuesta por el desarrollo de las llamadas Tecnologías de la Información que buscan reforzar el ámbito

comunicacional y otra es el desarrollo de las Tecnologías del Conocimiento que ponen énfasis en la contribución de la enseñanza.

Diversos organismos internacionales incluyendo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) durante la Conferencia Internacional sobre la Inteligencia Artificial en la Educación (realizada en Beijing, China del 16 al 18 de mayo de 2019) analizan la aportación que estas herramientas tecnológicas tienen en la labor docente, observando que éstas pueden facilitar el acceso universal al conocimiento así como su distribución.

A nivel internacional se busca un desarrollo sostenible (explicado por la ONU como desarrollo que satisfaga las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades) por ello dentro del Foro Mundial sobre TIC´S y Educación 2030 que tuvo sede en Qingdao, República Popular de China, conformada por investigadores, profesionales y representantes gubernamentales, se habló del papel determinante que desempeñan estos instrumentos en el intercambio de estudios, datos y la mejora en la calidad del aprendizaje, así como del reto ante la brecha digital en comunidades vulnerables y rurales. Asentando así que el análisis de las políticas y estrategias es fundamental ante la desigualdad mundial por este cambio profesional. (UNESCO. 2019)

¿Qué son las Tecnologías de la Información y Comunicación y las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento?

Según la UNESCO, las **Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC'S o TIC)** tienen un rol fundamental en el acceso universal a la información, educación, la igualdad en la instrucción, la enseñanza y el aprendizaje de calidad, la formación de docentes y la gestión, dirección y administración más eficientes del sistema educativo.

“Podemos establecer que las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son un conjunto de tecnologías desarrolladas que están a disposición de las personas, con la intención de mejorar la calidad de vida y que nos permiten realizar distintas gestiones con la información que manejamos o a la que tenemos acceso, de manera que además de gestionarla (recibirla-emitirla-procesarla), la podemos almacenar, recuperar y manipular, es decir, agregar contenidos, etc., esto en cuanto a acciones. Estas tecnologías nos generan una necesidad de alfabetización digital, que de manera un tanto inconsciente nos ha llevado a una nueva situación, y por tanto a una nueva cuestión que afecta de lleno al ámbito de la Didáctica, Innovación y Multimedia.” (Moya. 2013).

Por lo que podemos establecer que de la **Sociedad de la Información** en la que empezamos a manejar las TIC con la intención de gestionar, acumular y difundir la información pasamos a la **Sociedad del Conocimiento** en la que el manejo de las TAC ya no es tanto el acumular y gestionar información sino que su importancia radica en que esa información se analiza y se transforma en conocimiento, se aprende de ellas o con ellas. Este cambio conceptual de tecnología y de funciones, ha

incidido en lo que llamamos **alfabetización digital** y desarrollo de la **competencia digital**.

A través de la innovación, las **Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento** (TAC'S o TAC), las cuales son herramientas didácticas al servicio del aprendizaje, por medio de su utilización las herramientas TIC'S (como las 2.0) nos permiten avanzar haciendo posibles la gestión de conocimiento.

En algunos casos las TAC'S tienen dos significados, por un lado, las Tecnologías del Aprendizaje Cooperativo y por el otro se refiere a las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento, pero ambas hacen referencia a los usos de aprender con una línea colaborativa. Tratan de orientar a las TIC'S hacia usos más formativos, tanto para el estudiante como el profesor al utilizar y seguir el camino pedagógico. Estas herramientas requieren centrarnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, actualización continua de conocimiento y habilidades, competencia digital, nueva conceptualización de la enseñanza, generación de entornos virtuales de aprendizaje y transformación de los roles del profesorado y el alumnado.

Algunos recursos de las tecnologías son:

Edición de video, videos interactivos, audio, imagen, gamificación-ludificación (utilización de las dinámicas de juegos para potenciar la motivación, productividad, activar el aprendizaje y evaluación) presentaciones, generadores de actividades, trabajo colaborativo, mapas mentales, idiomas, clases interactivas, videollamadas,

producciones, crear cómics, líneas de tiempo o cuentos). En diversas atmósferas el cambio tecnológico tiene un potencial mayor, el uso de las herramientas 2.0; también denominada "la red social", llena Internet de blogs, wikis, foros.

Es por ello que la Web, se mira como una **herramienta colaborativa**. Ésta ha sido uno de los atractivos principales para atraer a usuarios así como el desarrollo de las herramientas 3.0¹ (donde se tiene la web semántica, la nube, las aplicaciones y la web multidispositivo) porque hoy en día ya no solamente utilizamos ordenadores para conectarnos a Internet, utilizamos tablets, smartphones e incluso los mapas interactivos, jugamos y compramos de manera online, la sociedad no sólo está transformando los procesos de la elaboración de las políticas públicas está cambiando las relaciones de interacción y hasta de poder entre los diferentes grupos.

La inmediatez de los medios de comunicación abre enormes posibilidades de aplicación del aprendizaje colaborativo, al mismo tiempo que imponen nuevos desafíos para la investigación en este campo. Esta colaboración debe definir con claridad los objetivos de aprendizaje ya que las actividades que realicen los

¹ **Web 1.0:** Se refiere a las webs del siglo XX, que se hacían de una manera estática sobre contenidos estáticos y unidireccional, webs incapaces de generar una participación del usuario, meramente informativas. Los contenidos apenas se actualizaban a no ser que la web principal o Webmaster los modificara y volviese a subir los nuevos contenidos a internet. **Web 2.0:** Empezaron a aparecer a mediados de la primera década de este siglo XXI. Las nuevas plataformas y herramientas colaborativas han producido un cambio de unas webs estáticas en otras webs más dinámicas donde se produce una interacción que genera una suma de experiencias y conocimientos ilimitados. Es decir la Web 2.0 o Web Social son personas compartiendo, colaborando y participando en un canal multidireccional abierto que permite lograr la máxima interacción entre los usuarios y les ofrece nuevas posibilidades de colaboración, expresión y participación. **Web 3.0:** La web 3.0 es la web semántica de las aplicaciones y la web multidispositivo. La aparición de nuevas tecnologías Web 3.0, Web 4.0 y Web 5.0 permitirán la integración de la Red de los objetos, el desarrollo de redes sensoriales y emotivas o la integración de la Web semántica, dando acceso a información más relevante y personalizada que cambiará su estructura tal y como se conoce.

estudiantes serán diseñadas a partir de su contribución al logro de los objetivos. Al definir bien el desarrollo de actividades, integración del grupo, el conocimiento de la plataforma o medio de colaboración, el debate sobre los temas, la revisión, desempeño y finalización del trabajo al haber creado un espacio para construir significados se puede poner en práctica diversas estrategias y solucionar problemas.

La revolución tecnológica que significa Internet y más concretamente las herramientas, son dos importantes factores de cambio que han sacudido las sociedades occidentales y Europa. Sin embargo, el cambio de época que estamos viviendo es mucho más complejo y empieza a forjarse durante la década de los 70's del siglo pasado.

Los cambios sociales y económicos acontecidos globalmente durante las últimas décadas del milenio han configurado una nueva sociedad que requiere de nuevas medidas en diversos campos hasta el punto que se hace evidente que el nuevo escenario obliga a replantear tanto la necesidad como los formatos de la participación ciudadana, responsabilidad en los contenidos que se comparten y hasta una legislación que proteja los datos e información de usuarios.

La **conectividad** es una de las características más esenciales de estas nuevas formas de participación en diferentes esferas de la vida actual.

Así **la alfabetización** mediática e informacional de docentes, el aprendizaje móvil y electrónico, los sistemas de información sobre la administración de la Educación

son algunas de las prioridades actuales en las que debe existir un desarrollo e inclusión verdaderos. Las formas tradicionales de organización se ven modificadas, no olvidadas, pero con una nueva dinámica.

La agregación de ciudadanos con intereses comunes y la capacidad para conectar a esos ciudadanos hace de Internet una plataforma que permite diseñar diferentes formas organizativas. Como ya se ha mencionado Internet representa un gran cambio tecnológico desde la elaboración de materiales educativos, didácticos y artísticos a nivel mundial. El cómo nuestro país se adapta y desarrolla nuevos proyectos es materia de análisis en esta investigación.

¿Ha sido realmente significativo el impacto de Internet?

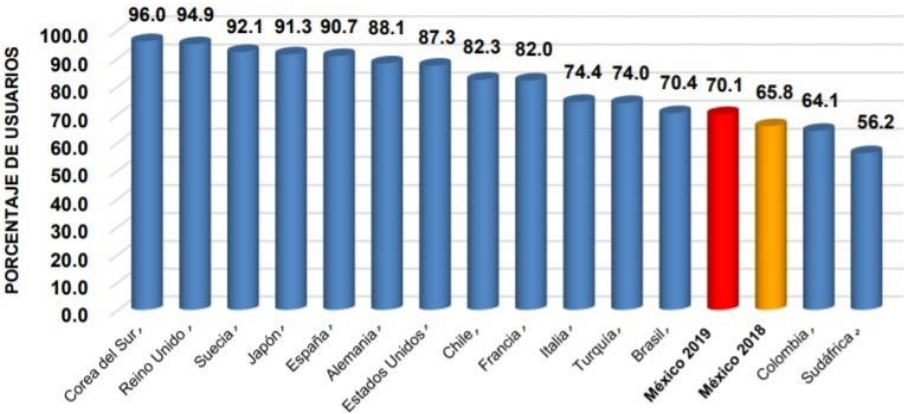
El caso y boom de los sitios WEB, blogs, espacios informativos y hasta enciclomedias, así como las redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Tik Tok, entre otros, son ejemplos en la interacción del individuo a nivel virtual los cuáles pueden ser utilizados para la búsqueda de materiales formativos o hasta para externar puntos de vista en la página de algún político, líder o personaje de manera instantánea.

Según los datos del comunicado oficial del Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) y de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) perteneciente al Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (estudio realizado en 2019 y comunicado de prensa

del 2020, que tienen como finalidad obtener y difundir información sobre la disponibilidad, el uso de las tecnologías de información y comunicaciones en los hogares, así como apoyar la toma de decisiones en cuestión de políticas públicas). Reflejan que el 76.6% de la población urbana es usuaria de Internet, así que existen 80.6 millones de usuarios. De los hogares del país 44.3 % dispone de computadora y 92.5% cuenta con al menos un televisor. El mayor porcentaje de aquellos que se conectan a la red tienen estudios de nivel superior, mientras que el menor, tiene estudios de educación básica.



Usuarios de Internet en varios países, 2017, 2018 y 2019

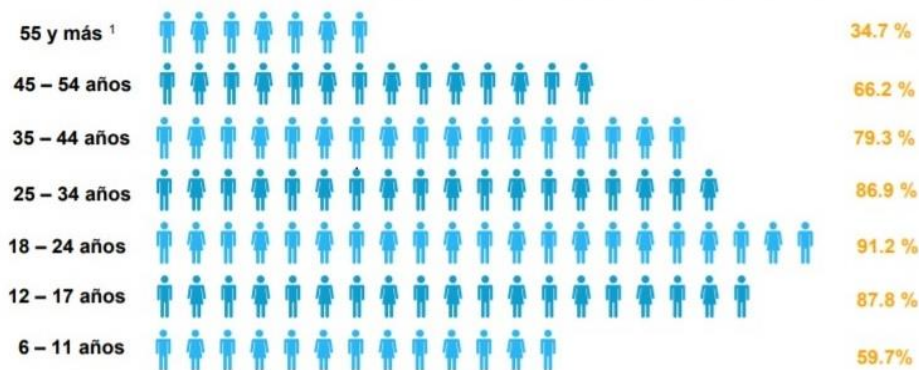


Fuentes: México ENDUTIH 2018 y 2019.
¹ Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU), 2017-2019
² Banco Mundial (BM), 2017

(Evidencia. INEGI. (2019-2020). <https://www.inegi.org.mx>)



Distribución de los usuarios de Internet por grupos de edad, 2019



Nota: Porcentajes calculados respecto de la población total por grupos de edad.
¹ Incluye a las personas que no supieron especificar la edad.

(Evidencia. INEGI. (2019-2020). <https://www.inegi.org.mx>)

Respecto a la **capacidad de adaptación** de las instituciones e individuos a esta modalidad surgen sin lugar a dudas diversos debates al utilizar estos recursos, ya que en algunos casos elementos favorables como la atención personalizada y directa, la adecuación de los contenidos a diferentes canales audiovisuales, etc. se contraponen y evidencian una desigualdad ante el ahorro de personal, recursos humanos, sobreproducción (más adelante se discutirá el suceso de manera sustancial).

Internet dibuja un nuevo orden social y es la sociedad la que está descubriendo y aprovechando las nuevas oportunidades que éste ofrece.

Así este trabajo de investigación parte del punto de vista del comportamiento individual y colectivo que constituye la sustancia misma del cambio social como lo estudia Emilio Durkheim.

Experimentado por la humanidad en su desarrollo, la dinámica social e individual se enfrenta día con día al progreso continuo y surgen preguntas como: ¿hasta dónde la tecnología de la información-conocimiento puede beneficiar y/o aislar a cierto individuo o sociedad en su manera de interactuar?, ¿la innovación puede representar una evolución pero a la vez un desprendimiento de los usos y costumbres?

La Escuela Funcionalista estudia a la sociedad tal y como la encuentra, así intenta entender cómo los elementos que la componen interactúan entre sí. Así es como la sociedad en esta etapa de vanguardia se organiza e intenta adaptarse a los nuevos ambientes esto con el fin de integrarse y formar un todo.

Los hechos sociales pueden describirse de dos maneras: primero, por su poder de coacción sobre los individuos y segundo, por su difusión general dentro del grupo. De aquí que la teoría funcionalista aplicada a la comunicación y docencia tenga como materia prima el estudio del impacto que la información, tecnología, conocimiento tiene sobre los receptores, protagonistas de la educación. (**Durkheim. 1922**).

“El cambio cultural se da como resultado de la dinámica constante que experimenta toda sociedad y de las relaciones que se experimenta con sociedades externas.”
(**Chamorro. & Vizoso. 2014**).

Tomando en cuenta el proceso importante que es la comunicación, se observa a una sociedad que determina un comportamiento colectivo dinámico dando como resultado el cambio social, así las nuevas formas de interacción humana y organización social marcan un proceso de ser y hacer.

Los nuevos recursos educativos poseen un sinnúmero de interpretaciones, pero debe ser primordial que la construcción del conocimiento domine su finalidad. Es aquí donde **el alumno debe convertirse en un usuario inteligente y crítico** de la información, un ser que busque, obtenga, procese y comunique con un criterio amplio, responsabilidad y plena convicción de generar conocimiento, ya que las exigencias de las nuevas tecnologías van desde la actualización continua de conocimientos y habilidades, competencia digital, nueva conceptualización de la enseñanza y generación de entornos virtuales.

Estos recursos no servirán de nada si no son centrados y usados por el estudiante que deben ser observados como protagonistas y no simples consumidores. Por ello el balance entre las tecnologías debe ponerse en la mesa de análisis, ¿cuáles son los fines, qué efectividad tienen estas nuevas herramientas en el aula real?

La educación a distancia es pionera en la ejecución de modelos alternativos, en el caso de la modalidad virtual ofrece una opción para los alumnos que desean recibir una educación y las condiciones geográficas, espaciales no son las óptimas. Así la revolución tecnológica ha significado y marcado un panorama relevante en el mundo educativo.

La innovación dictamina una educación autogestionada, el alumno tiene una participación significativa en su enseñanza-aprendizaje y lo importante es que el profesor permanecerá y supervisará el desarrollo de su aula.

1.3 Protagonistas de la educación.

La docencia es una actividad histórica por ello la innovación debe ser fomentada desde su método de aprendizaje y en cómo transmitimos estos conocimientos.

Con esto no se quiere decir de ninguna manera que la enseñanza presencial debe ser sustituida o hacerla a un lado al contrario la educación debe nutrirse y expandirse, es ahí donde la innovación debe tomar en cuenta dentro de su investigación y política educativa el enfocarse en los nuevos perfiles de los **protagonistas de la educación** (docentes, estudiantes, instituciones, modelos, sociedad, Estado, etc.) para así dar respuesta ante un escenario determinado.

La figura del **docente** es protagónica y para ello debe **desarrollar su competencia digital** para favorecer la incorporación a las aulas de todos los contenidos educativos digitales y de las herramientas de la web para conseguir que los estudiantes (los otros protagonistas) puedan acceder a dicho conocimiento a partir de una metodología flexible, participativa, colaborativa y constructivista del conocimiento, por tanto, garantizando el uso y manejo de las TIC y al mismo tiempo potencien y pongan en práctica las TAC en las aulas.

El papel del profesor se ve afectado con la introducción de las tecnologías en su práctica ya que las estrategias en situaciones convencionales exigen cada vez más.

“El profesor debe dejar de ser un instructor que domina los conocimientos para convertirse en asesor, orientador, facilitador y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje” (Aguilar. & Otuyemi. 2020).

Una propuesta para esta modalidad destaca tres momentos esenciales para lograr objetivos para el docente:

- 1) Identificación y atención de problemáticas psicopedagógicas en los estudiantes, e intervención o canalización para su solución.
- 2) Identificación de problemas motivacionales y de relaciones interpersonales en alumnos, e intervención para promover mejoras.
- 3) Creación y mantenimiento de una mística de trabajo entre los asesores. (**Vadillo. 2020**).

El hecho de que esto se lleve a cabo contribuirá al desarrollo de la competencia digital tanto de los docentes como de los alumnos y facilitará la tarea educativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje haciendo que éstos sean dinámicos, propiciando así un desarrollo más individual y autónomo del alumno, al mismo tiempo que más creativo y motivador contribuyendo por tanto al desarrollo de la competencia de aprender a aprender.

De manera que las tecnologías se deben poner al alcance de la educación, de los centros escolares, de los docentes, para poder garantizar una educación lo más adaptada a la sociedad del siglo XXI.

Cada práctica de enseñanza que nosotros como profesores debemos impartir debe ser imparcial y con un fin puro. El docente es una **guía** en el proceso de los chicos, esta idea es fundamental, abandonar la creencia de que nosotros somos seres omnipotentes que sabemos todo; limita y pone un freno total en el proceso educativo, la interacción y dinámica del aula. Imponer nuestra ideología marca un proceso dictatorial en donde sólo buscamos en los estudiantes reproductores de nuestros propios pensamientos, un acto egocentrista y limitante (no somos poseedores la de verdad absoluta), ya que no dejamos que ellos reflexionen por sí mismos.

El docente tiene una labor definitoria en la construcción del pensamiento, el investigador está encargado de encaminar a cierto grupo, aula, etc. sin caer en protagonismos, todo en pro de la razón y reflexión. (**Weber**, 1919). Siendo objetivos y neutrales en la impartición del conocimiento determina nuestro propio papel algo que analizado desde el punto de vista comunicacional y periodístico es fundamental.

Podemos fomentar en nuestros alumnos que poseer un método para ponerlo en la práctica y así por medio de la maravillosa experimentación poder comprender un poco más nuestro propio entorno nos brindaría una actividad científica más dinámica y atractiva.

“La política no tiene cabida en las aulas. En primer lugar no deben hacer política los estudiantes. [...] Pero tampoco han de hacer política en las aulas los profesores, especialmente y menos que nunca cuando han de ocuparse de la política desde el punto de vista científico. La toma de posición política y el análisis científico de los fenómenos y de los partidos políticos son dos cosas bien distintas. El destino de nuestra época se caracteriza por la racionalización e intelectualización y, sobre todo, por el desencantamiento del mundo.” (Weber. 1919).

El **estudiante** también como personaje principal hoy en día es parte central de la enseñanza-aprendizaje. A través del tiempo se ha ido reformando la educación con el objetivo de lograr mejores resultados en el rendimiento de los mismos lo anterior con el fin de que el estudiante realmente logre aprender y aplicarlo en su vida laboral y hasta personal, no solo para presentar un examen o pasar un curso, si no que vaya más allá usando la reflexión, aprendiendo a ser crítico, que investigue y que por supuesto proponga.

Su participación es clave en los nuevos modelos que la educación propone el estudiante es capaz de dejar atrás su papel pasivo en donde recibía información y realizaba ciertos ejercicios. En esta era éstos toman un papel más interesante, dinámico y elaborado al ser propios investigadores de los temas, al intercambiar información con sus compañeros para enriquecer y hasta participar en su proceso formativo con las llamadas autoevaluaciones.

Esto siempre irá de la mano y guía del profesor para que adquiera y fortalezca ciertas características y competencias.

La caracterización de las **instituciones educativas** tomando en cuenta el espacio, el perfil del estudiante y hasta recursos tecnológicos deben ofrecer un escenario que sustente verdaderamente la esencia de la educación a distancia el planteamiento debe ser cuidadoso de estos aspectos al permitir la existencia de múltiples modalidades (en este caso la virtual).

La incorporación de la modalidad virtual ha permitido mantener algunas de las estructuras de acceso a la educación con apoyo de centros especializados, pero también ha generado una gran oferta completamente digital en la cual la interacción se realiza en forma directa entre las instituciones y los estudiantes cambiando así el marco de la localización especial.

Esta actividad puede minimizar las funciones que las sedes y actores pedagógicos a nivel presencial tienen en el aprendizaje, así se lleva a la mesa de discusión su replanteamiento y revaloramiento. Este debate no abarca solamente a la forma de operación o diseño de cierto ambiente de aprendizaje, también compete a aquellas políticas públicas y gubernamentales para reestablecer la conformación de comunidades locales de aprendizaje.

“En la región latinoamericana, la digitalización abrió una nueva fase de la educación a distancia desde inicios del siglo XXI, transformando el modelo educativo a distancia tradicional basado en sedes, en apoyos tutoriales presenciales, en uso de guías didácticas, libros y otros materiales instruccionales impresos, que eran determinantes de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la llamada primera generación” (Bates, 2001).

Es un hecho que el cambio tecnológico ha impactado con la digitalización, el uso de plataformas y hasta programas de video, este cambio ha impulsado a que las instituciones que brindaban ofertas de educación expandan sus modalidades y planes.

La educación a distancia al incluir en sus modelos virtuales actividades presenciales, plataformas y tutores en ocasiones con sedes fijas y otras con sedes auxiliares pretende colocarse a la vanguardia de las exigencias a nivel mundial (modelo híbrido). Esto le asegura calidad educativa ya que a través de la realización de exámenes, prácticas, clases, actividades sincrónicas, espacios de reuniones y la creación de comunidades de aprendizaje permite verificar la investigación y ofrecer dinámicas, variedad al proceso educativo.

Los **modelos educativos** permiten reconocer la diversidad de posibilidades que podemos ofrecer en la actualidad.

En América Latina y particularmente en México se busca reformar ciertos rumbos institucionales para poder responder ante los desafíos de las sociedades del conocimiento contemporáneas, las tecnologías, los derechos humanos, la sustentabilidad, la equidad y la inclusión, la innovación y la calidad.

Los nuevos retos buscan orientar y tomar decisiones óptimas para resolver problemas. El modelo educativo debe garantizar que se cumpla con el trabajo cotidiano y obtener resultados satisfactorios al reflejar los propios principios y valores que cierta institución promueve.

El modelo multimedia, virtual promueve a través de la integración de tecnologías a una infraestructura común que permite al creador y al usuario acceder, crear y ofrecer servicios educativos multimedia en una gran variedad de formatos y modelos.

Permite el acceso y almacenaje de una gran variedad de materiales de video, audio, gráficos y software, crear, editar los materiales didácticos. Estos modelos de aprendizaje se ofrecen a estudiantes que aprenden de forma independiente y durante el desarrollo del curso el profesor también es un facilitador para poder realizar las actividades con éxito.

“El Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología (ICAT), realizó el lanzamiento oficial de la Red de Aulas del Futuro de la UNAM, cuyos objetivos son profundizar en el conocimiento alrededor de los fenómenos tecnopedagógicos y su impacto en

el aprendizaje de los estudiantes; dar evidencias que posibilitan formalizar y explicar los fenómenos que se observan, así como difundir los hallazgos que permitan a los profesores generar nuevos escenarios educativos. Se trata de una red internacional la cual, además de estar constituida por expertos de diversas entidades de esta casa de estudios y de varios estados de la República, incluye también a universidades de Francia, Chile, España y Estados Unidos.”(Gaceta UNAM. 2019).

Hablemos de la conformación del **papel de la educación**, como desarrolladora de las facultades humanas, su naturaleza, misión, carácter social, ciencia, lenguaje, la función del Estado y el poder de la educación como medio de acción.

Es así que Emilio Durkheim plantea que los hechos sociales y cambios no pueden explicarse en procesos psíquicos individuales, porque estos últimos no producen por sí mismos representaciones, emociones ni otras tendencias colectivas del grupo.

Sostiene que los conecta un proceso recíproco: las ideas sociales dan nacimiento a la conciencia colectiva, y ésta, a su vez, genera ideales sociales que constituyen una conciencia. Afirma que la educación es la acción de generaciones adultas sobre aquellas que no han alcanzado madurez social, desarrolla estados físicos, intelectuales y morales.

El carácter social está basado en dos saberes para generar un ser social, un ser nuevo:

- 1) Estados mentales sobre nosotros mismos.
- 2) Sistema de ideas, sentimientos y costumbres.

Las **Ciencias Sociales** son clave en la explicación de estos fenómenos y por supuesto la comunicación es primordial, la **sociedad** determina un comportamiento colectivo, reacción y proceso dinámico dando como resultado el cambio social y respetando a determinada estructura social y orden social.

La interacción humana y organización social da una pauta de comportamiento en el desarrollo del progreso dando como resultado un ser y hacer.

“El aprendizaje contemporáneo sugiere que la independencia de pensamiento genera en el estudiante situaciones en donde él mismo se hace responsable y propone situaciones donde ejercer su propia libertad.” (Doin. & Guzzo. 2012).

El surgimiento de nuevas organizaciones sociales como formas de hacer y ser dentro de la interacción social ofrecen un lugar a nuevos papeles generando así un comportamiento colectivo espontáneo u organizado en dónde surgen patrones culturales como costumbres, hábitos; naciendo así el basado en medios, intención y la realización del bien común, así como el resolver problemas dentro de lo público y lo privado, delincuencia, pobreza, educación, empleo y vivienda. Cuando predomina esa circunstancia, la sociedad disfruta de estabilidad y sus miembros están relativamente bien organizados.

“El papel del Estado tiene una función social, debe consagrar y dar a conocer a los ciudadanos, no puede ser instrumento de algún partido. El poder de la educación radica en sus medios de acción, ya que la educación no alcanza altas metas cuando es desordenada, brusca o intermitente.” (Durkheim. 1922).

Esta definición de la educación como todopoderosa es extraordinaria, ya que gracias a ella se pueden generar verdaderos cambios en la sociedad por ello es importante impulsar las cualidades naturales que un estudiante posee. Ésta debe ser ordenada, ya que el alumno debe conocer el deber por medio de nosotros, generar una personalidad moral para que perdure su legado generacional.

El Estado debe proporcionar los recursos, diseñar políticas justas, esta función hace que el individuo produzca y se sienta capaz de convivir, proponer a la sociedad ya que al reconocer su condición colectiva reconoce su papel para trabajar con otros y su condición humana dentro de la misma.

El desarrollo de alternativas para que la educación favorezca el cambio social desde la llamada conformación de las clases dominantes o sociedad integrada busca la eficiencia y calidad observadas como parámetros que norman la educación, transmisión, socialización y continuidad histórica. (De Ibarrola. 1981).

Derribar la idea del **Edocentrismo** para crear transiciones significativas en los objetos de investigación científica social puede ser un medio para superar separaciones ficticias entre lo político, económico y social. La experiencia formativa del bachillerato en las ciencias sociales sobre todo en América latina debe mostrar una visión diferente de la pedagogía y de los temas que conforman este bloque científico. (**Wallerstein**, 2006).

El aprendizaje contemporáneo sugiere que la independencia de pensamiento genera en el estudiante situaciones en donde él mismo se hace responsable y propone situaciones donde ejercer su propia libertad. Al realizar un enfoque en la educación formal humanística como clave de **liberación** podemos combatir el déficit cultural, verbal, falta de motivación o aspiracional como causantes del fracaso escolar.

Es por ello que el progreso de la intelectualización y racionalización muestra el entendimiento, la posibilidad de llegar a saber algo paso a paso seguimos descifrando el camino que la innovación propone y cómo podemos relacionarla, darle un valor con respecto a nuestra **humanidad**, ya que cada resultado es interpretativo y enfrentado a una aceptación o rechazo.

En estas nuevas realidades, tan diversas y complejas ya no hay cabida para aproximarnos al conocimiento a partir de un solo enfoque, una sola racionalidad o un solo método, un solo paradigma educativo.

Hoy se requiere que los modelos educativos sean más incluyentes y abarquen amplias perspectivas, que permitan reconocer y empoderar al sujeto como la parte sustancial de los procesos de formación y transformación. La educación responde a necesidades sociales y persigue el carácter científico que elabora una conciencia y obra colectiva.

La estructuración va cambiando surgen parámetros, áreas de análisis conforme la humanidad avanza. Ésta exige esferas diferentes para su desarrollo debido a la incursión u objetivo hacia el conocimiento planetario. Generar en el estudiante un verdadero interés por los problemas que las ciencias sociales analizan puede combatir toda la presión del sistema por cumplir con un plan sólo por generar resultados sin un propósito claro, además de propiciar esa relación llamada **socialización** que existe en el aula entre los propios alumnos, los alumnos y el docente, entre docentes y hasta entre docentes y directivos de cierta entidad. (Luhmman, 1996).

El análisis del comportamiento de un alumno en solitario es diferente si se le encamina a interactuar, socializar con sus compañeros sobre todo con su entorno, ya que identificando y observando las **características de su espacio** puede construir ideas o cuestionamientos del mismo.

Esta concepción histórica en donde el estudiante es un ser vacío que debe ser llenado de postulados preestablecidos somete y golpea su individualidad, creatividad y reafirma la perpetuidad de la división de clases. Fortalecer el impulso de la creatividad genera una verdadera objetividad dentro de la ciencia social y mayores objetivos en menor tiempo y con más significación.

Si no se disfruta del aprendizaje no existe un aprendizaje como tal.

CAPÍTULO 2. EL CAMINO DE LA EDUCACIÓN CONTEMPORÁNEA.

2.1 Panorama de la educación virtual.

Al hablar de la educación y su incursión en el mundo tecnológico se tiene que mencionar el cambio generacional tan marcado que nuestra civilización ha desarrollado a través del tiempo.

A continuación una breve descripción cronológica:



Generación babyboomer (1949-1968): Primeros en vivir un periodo de calma tras la postguerra. De carácter definitorio y fuerte, son aquellos que vivieron el traslado del campo a la ciudad, construyeron y reconstruyeron nuevos espacios. Son plenamente activos pasean, viajan y hasta consumen contenidos en Internet.

Generación X (1969-1980): Son los descendientes de los baby boomers, rebeldes, contracorrientes vivieron la fiebre del consumismo, el auge de los medios de comunicación, son aquellos con empleos estables ya que fueron los primeros al familiarizarse con los ordenadores como herramienta de trabajo.

Generación Y o Millenials (1981-1993): Es la primera generación que puede considerarse global. En esta no existen diferencias entre países y todos los jóvenes

occidentales pueden identificarse con los mismos valores. Han crecido con los inicios de la digitalización por ello poseen mayor preparación y su acceso al mercado laboral estuvo marcado por la crisis económica.

Generación Z (1994-2010): Son nativos digitales y aprovechan esta ventaja para buscar nuevas salidas profesionales en un mercado laboral cada vez más cambiante.

La mayoría de sus esferas de desarrollo las encuentran por medios de las tecnologías, redes sociales ya que la inmediatez es también una característica innata en ellos.

Tienen menor capacidad de conservar la atención en todo aquello que no otorgue resultados inmediatos y muestran importantes lagunas en expresión oral y escrita. **(Concejo, E. 2018)**

Este último sector es también llamado Generación App (definido por el cognitivista Howard Gardner y la investigadora de las nuevas tecnologías en la vida académica y moral de los adolescentes Katie Davis) por su uso intensivo en teléfonos inteligentes así los efectos cognitivos experimentados en esta práctica hacen evidente que esta actividad transforma los mecanismos de construcción de identidad, las relaciones interpersonales, las formas de comprender, actuar y la percepción del futuro. *“De acuerdo con estos autores, más allá del criterio de edad, este grupo se define por una forma de pensar el mundo, la “mentalidad App”: una forma algorítmica de ver la vida donde cualquier pregunta, necesidad o deseo debe ser satisfecha de manera inmediata, definitiva y sin ambigüedades.”* **(Flores. 2018).**

Diferentes matices nos muestran un camino en vías de transformación para las generaciones venideras y las existentes también, se sabe que la pedagogía es aquella ciencia que tiene por objeto de estudio a la educación que trata de examinar aquellas prácticas educativas y su conducción así como la didáctica entendida como la dirección del aprendizaje por ello es importante plantearnos ¿hacia dónde vamos?, ¿qué se desea encontrar?, ¿cuál es nuestro propósito? y ¿qué deseamos aportar con nuestras investigaciones, proyectos o propuestas?.

Es importante mirar estas nuevas formas desde un punto de vista metodológico, analizar aquellas voces que han aportado conceptos para tratar de entender nuestro mecanismo a través de la acción y también tomar en cuenta las realidades que como humanidad nos ha tocado enfrentar y resolver ante la llegada del mundo tecnológico, los nuevos ambientes de aprendizaje, la globalidad y hasta algunos pasajes jamás experimentados y enfrentados como es la Pandemia por COVID 19 que cambió la interacción con ciertas herramientas que tal vez jamás imaginamos.

Este trabajo de investigación toma en cuenta como se ha mencionado anteriormente el estudio de la acción social, funcionalismo y las estructuras que pueden explicar el concepto de era digital, el efecto que se genera en la movilidad social, en las nuevas maneras de aprender o diseñar estrategias de aprendizaje en este cambio comunicacional que estamos viviendo como la prepa en línea, cursos online, etc.

La incursión en las plataformas WEB, aplicaciones digitales, marca un panorama amplio y plural pero también difuso, esta evolución en la industria de los medios

vista desde la década de los años sesenta como foros de resistencia, informativos y de discurso en la década de los ochentas y noventas se expanden para marcar tendencias de mercado dejando la función social como parte secundaria. Esta modalidad pretende generar una oferta educativa que se ajuste a cada necesidad o demanda educativa más allá de los procesos de educación formal y en un marco de cualificaciones escalables y asociadas a créditos académicos.

Al otorgar mayores recursos tecnológicos, capacitación se otorga al usuario el poder de seleccionar ambientes de aprendizaje que les resulten positivos de acuerdo a su espacio y propia necesidad. Estableciendo patrones de calidad se fortalece la actividad a distancia. Uno de los objetivos ideales de cada plataforma digital, herramienta educativa virtual, etc., sería el de **proponer la generación de contenidos que puedan concientizar** a su comunidad ofreciendo herramientas para crear un mundo más ético, creativo y participativo a través de sus redes sociales y la propia web.

Hablando a gran escala podemos observar nuevos contenidos en TV o Internet que representan y crecen día con día por mencionar algunos de carácter comercial a nivel internacional se encuentran plataformas como NETFLIX donde el cine y los nuevos formatos de televisión se fusionan generando contenidos bajo demanda y streamings, hasta medios informativos como periódicos y revistas digitales como Playground o 60 Second Docs que se constituyen como redes de noticias que editan, producen, publican y distribuyen en sentido escrito/audiovisual para una audiencia

global. Ante tales retos de la era moderna, nuestro país ha tratado de mantenerse a la vanguardia.

Delimitando este tema digital al área educativa se han implementado diversos proyectos en donde la perspectiva de una comunidad estudiantil es beneficiada e influenciada por las nuevas herramientas. Entre las APPS más útiles y consultadas por los estudiantes encontramos **MOODLE** y **CLASSROOM** (que son una aulas virtuales), **DUOLINGO** (para estudiar idiomas de forma gratuita) **CANVA** (permite diseñar materiales gráficos de manera fácil y gratuita), **KHAN ACADEMY** (se encuentra contenido académico para investigaciones) y **TED** (con conferencias con millares de especialistas que invitan a la reflexión).

Otros ejemplos por parte de la Universidad Nacional Autónoma de México en conjunto con la CUAIEED es la creación hace algunos años del Bachillerato en línea **B@UNAM** para las personas hispanoparlantes que radican en el extranjero a instituciones educativas en territorio mexicano y en este programa se desarrollan habilidades, actitudes y valores para el pensamiento cognitivo, metacognitivo, comunicativo, metodológico, matemático e informático, ya que los materiales están diseñados a partir de la **participación activa del estudiante** y esto se logra a partir de una administración de contenidos graduada que aprovecha al máximo el medio electrónico y que permite a cada estudiante individual enfrentar materiales ajustados a su nivel cambiante de competencia en la asignatura. *“Este enfoque se aleja totalmente de esa aproximación tradicional. Está basado en premisas que subrayan la capacidad de auto-regulación y de determinación de caminos y metas*

por parte del aprendiz. Lleva al consejero (docente) a mediar para promover contextos, acciones y hábitos que hagan probable que el estudiante consiga los logros previstos. Se trata de un enfoque no directivo, centrado en las fortalezas del aprendiz y enfocado en el futuro. Trabajar este modelo implica que el consejero libere controles, asuma una postura de mediador, escuche al estudiante y genere intervenciones estratégicas que faciliten su éxito en el programa académico.” (Vadillo. 2020).

Así el conjunto de diversos elementos como la relación con los estudiantes, los asesores, el coordinador del programa, el trabajo sistemático, la construcción de informes personalizados (que sirve a los asesores para aprovechar al máximo el tiempo de contacto que tienen con su grupo) resultan de gran utilidad al propio aprendiz, ya que al visualizar sus avances y clarificar sus desafíos le permite obtener una visión detallada de su rumbo académico.

Media Campus UNAM CUAED también es un espacio para material educativo virtual que pretende proporcionar a los académicos y estudiantes de las entidades universitarias instrumentos didácticos, soportado a través del uso de multimedia (audio y video, streaming, repositorio de programas de TV educativa) que les permitan mejorar estrategias de enseñanza - aprendizaje. Se crea con el propósito de mejorar las estrategias de enseñanza-aprendizaje en las modalidades de educación presencial, abierta y a distancia y cuenta con la participación de investigadores y académicos universitarios.

Por su parte la plataforma de **Coursera** diseñada en el año 2012 por dos profesores de Stanford Computer Science que deseaban compartir sus conocimientos y habilidades con el mundo (Daphne Koller y Andrew Ng) pusieron al servicio educativo sus cursos en línea y enseñaron a más estudiantes en unos pocos meses. La **UNAM** participa en este programa con el modelo llamado **MOOC** (Massive Online Open Courses-Cursos Online Abiertos y Masivos) que son cursos a distancia accesibles por Internet en donde cualquier persona se puede apuntar, no tiene un límite de participantes y los materiales de un curso son videos, lecturas y cuestionarios. Se proporciona fórums de usuarios interactivos que ayudan a construir una comunidad estudiantil entre estudiantes, profesores y teaching assistants.

Un último ejemplo son las **Unidades de Apoyo para el Aprendizaje (UAPA)** que tienen la característica de ser autogestivas y cuentan con una estructura que presenta organizadamente el contenido, actividades y autoevaluaciones. Los temas que se abordan en las UAPA forman parte de los programas académicos impartidos en las Escuelas y Facultades de la UNAM.

El camino de las tecnologías es incierto aún sabemos que utilizadas como herramientas pueden alcanzar un nivel alto para la conformación de la enseñanza. Las inversiones para el mercado tecnológico son materia del día a día por ello el analizar su efectividad es importante.

La UNAM intenta proporcionar herramientas útiles, innovadoras y completas para incursionar en el campo tan competido de la educación contemporánea, cada plataforma pretende que cualquier persona en cualquier lugar pueda aprender y obtener credenciales de las principales universidades y proveedores de educación del mundo; cada curso es impartido por los mejores instructores. Los cursos incluyen videoconferencias, asignaciones autocalificadas, revisadas por pares y foros de discusión comunitarios. Así que la tarea es grande y sigue el curso natural de la innovación. Ante ello, deben buscarse formas de reinención para llegar a un mayor número de personas con la infraestructura existente y aprovechamiento de la tecnología, es necesario utilizar lo que ya se conoce y sabemos que funciona, revalorar los puntos débiles que esta modalidad también posee para poder combatir el rezago y la falta de oportunidad.

En el **Aula del Futuro** (iniciada en 2005), se pretende sumar de forma creativa con el uso de un nuevo método pedagógico mediante la vinculación, en una interacción más directa y más provechosa. Respecto a la participación de los planteles de bachillerato se está concretando un propósito relacionado con el desafío de cómo enseñar y aprender conjuntamente con las nuevas generaciones de estudiantes, para enfrentar un mundo dinámico, cuando la información fluye a la velocidad de la luz.

“Aprender de manera horizontal, compartiendo computadoras, mesas de trabajo y pizarrones en los que se puede intervenir y cuestionar, es posible en el aula del futuro, un proyecto de la UNAM en donde la tecnología es un instrumento de la educación. En esta aula la tecnología no viste al salón de clases de modernidad y

herramientas atractivas para los alumnos, va más allá, y ensaya nuevas formas de enseñar y aprender, basadas en espacios colaborativos. Usa dispositivos electrónicos (tabletas, computadoras, pizarrones electrónicos y muros colaborativos) como una forma de compartir el conocimiento. Aquí se aprende a trabajar en equipo, a cuestionar al maestro, a mejorar el trabajo del compañero, a ser ciudadano participativo. Se llama aula del futuro porque se trata de imaginar nuevas maneras de hacer la enseñanza-aprendizaje, y en esos ambientes cómo se vería la tecnología.” (Gamboa, 2017)

2.2 Comunicación, pedagogía y cultura audiovisual.

La comunicación es esencial para aprender a conocer contextos ésta propone una posición flexible en donde el educador y educando tienen la misma importancia, un ciclo en donde la educación, acción y reflexión son objetivos centrales. Al mirar a la educación como una obra de arte se le otorga un nivel elevado en que no es un simple acto obligatorio, pesado y carente de inspiración. Desde el punto de vista artístico, intuitivo, académico, reflexivo el investigador contribuye de manera sensacional e innovadora con esta revolución llamada tecnológica. *“El diseño y producción de herramientas que fomenten la educación desde una perspectiva lúdica o lúdica son estrategias a evaluar dentro del aula.” (Chateau. 1958).*

La comunicación representa un papel trascendental ya que es a través de ella donde los significados y sentidos como la carga ideológica se cristalizan manifestando el nivel del desarrollo cultural de un grupo social y el tipo de conciencia que tienen en

torno a su mundo inmediato, esta disciplina es mediación entre las imágenes y las relaciones sociales de un grupo en particular. Los seres humanos reaccionan ante un **estímulo** por ello el cambio social va definiendo un orden que modifica acciones, creencias, valores y normas. **Balancear** este acontecimiento que significan las tecnologías en nuestro impacto educacional es de suma importancia para poder averiguar hacia qué destino nuestra humanidad se dirige; equilibrar los procesos de comunicación y enseñanza tradicionales con los nuevos descubrimientos.

“Los medios electrónicos, con su demanda de interacción, nos devolverían nuestra perdida conciencia tribal”, declaró Marshall McLuhan. Pero esas tribus ya no serían grupos pequeños y aislados porque los nuevos medios de comunicación se extenderían a través del planeta, haciendo que formemos parte de una **aldea global**. *“En lugar de dirigirse hacia una vasta librería de Alejandría, el planeta se ha convertido en una computadora, un cerebro electrónico, como una obra de ciencia ficción infantil, al exteriorizarse nuestros sentidos, el Gran Hermano se asienta en nuestro interior.”* (McLuhan, 1964).

La comprensión de los medios como la extensión del hombre texto central en la obra de Marshall McLuhan explora la fascinación del medio y su evolución como extensión del proceso civilizatorio tecno-cultural. Hoy la vida se ha mediatizado, el hombre queda inmediatamente fascinado por cualquier prolongación de sí mismo en cualquier material distinto a su propio ser para indagar el proceso de hipermediatización de la vida y la cultura, el culto mediático, los procesos identitarios y las prácticas performativas que establecen los usuarios de las

tecnologías de información. La comunicación es expansiva, la revolución tecnológica es simbólica dicta diferentes paradigmas que llevan a la sociedad a construir nuevos ámbitos de significación. La llamada **ecología mediática** afirma que el hombre ya no es el mismo ya que su interacción con la realidad se ha tornado hipercompleja, establece nuevos procesos de percepción, cognición, memorización, realización que se desarrollan en los entornos físicos a los virtuales. Esta interacción del mundo a través de interfaces comunicativas ha generado transformaciones económicas, políticas, culturales, sociales e incluso espirituales. McLuhan afirmaba que el hombre quedaba inmediatamente fascinado por cualquier prolongación de sí mismo en cualquier material distinto a su propio ser. Es por ello que los medios parecieran dejar de ser extensiones del hombre para convertirse el hombre en una extensión de sus propios medios.

Los estudios de medios y comunicación contemplan tres grandes tradiciones al tratar de identificar la influencia de los medios y los procesos de comunicación:

- 1) El paradigma de los efectos (que analiza el efecto de los medios sobre las personas)
- 2) Las nuevas tecnologías (Internet y Sociedad de la Información, estudios culturales en los que se investiga y reflexiona sobre lo que las personas hacen con los medios)
- 3) La ecología de medios en la que se analizan los ambientes creados por medios y demás tecnologías de información y aprendizaje estableciendo relaciones casi de orden biológico, simbióticas o antagónicas con las personas.

En esta era somos el medio y el mensaje. *“Las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres que*

por el contenido mismo de la comunicación.” (McLuhan. & Fiore. 1988). En un contexto digital en el que prácticamente todos los aspectos de la vida se han mediatizado se pueden percibir tres dimensiones principales: la física, la virtual y la mental, constituyéndose en la principal fábrica de interacciones simbólicas, culturales, económicas, sociales, políticas y espirituales convirtiéndose en el territorio (hiperespacio) donde se construyen y proyectan ideas principales.

En los entornos digitales el sujeto se expresa desde las expresiones estéticas, ritualísticas y conductuales de sus propios símbolos. Los medios, plataformas son instrumentos útiles que han permitido a las personas amplificar sus formas de percibir, conocer, comprender, asimilar y vivir el mundo. Otro de los teóricos contemporáneos que han aportado significativamente a la teoría de la comunicación moderna es el pensador Giovanni Sartori el cual plantea una nueva forma de observar al humano desde un punto de vista en donde la imagen va transformándose en un canal principal de comunicación y asimilación.

La incursión a la llamada revolución tecnológica nos remite a su propuesta con la sociedad teledirigida la cual se acerca bastante al proceso visual en el que la mayoría de los contenidos en los diferentes medios se dirigen hoy en día. *"La televisión no es sólo instrumento de comunicación; es también, a la vez, un instrumento «antropogénico», un medium que genera un nuevo ánthropos, un nuevo tipo de ser humano. Y la cuestión es ésta: la televisión invierte la evolución de lo sensible en inteligible y lo convierte en el ictu oculi, en un regreso al puro y simple acto de ver. Actualmente, hablamos de lenguajes en plural, por tanto, de lenguajes cuyo*

significante no es la palabra: por ejemplo, el lenguaje del cine, de las artes figurativas, de las emociones, etcétera. Pero éstas son acepciones metafóricas” (Sartori. 1997).

Es por ello importante revisar claramente la incursión en estos nuevos métodos de conocimiento e información, las implicaciones, riesgos, fortalezas que nos ofrece para poder crear herramientas verdaderamente positivas para el desarrollo integral.

El ser humano trata de encontrar su significado a través de la experiencia propia en la vida cotidiana con la realidad que lo rodea. Analiza lo que ve, escucha, siente para así darle un sentido a su existencia. Una de las manifestaciones primarias del ser humano para expresarse y tratar de vincularse con su entorno es por medio del habla y el lenguaje escrito, la hermenéutica, comprendida como la teoría de la interpretación de lo escrito va descubriendo cómo las expresiones de vida están vinculadas con los símbolos, signos, por otra parte la lingüística trata de entender la creación, evolución y estructura del lenguaje.

Desde hace tiempo se analiza a la lingüística y su relación con el sonido y significado describiendo así su importancia y principalmente sus interconexiones. *“La lengua es forma y no sustancia. “Para nosotros, la lengua no se confunde con el lenguaje: la lengua no es más que una determinada parte del lenguaje, aunque esencial”* (Saussure, 1995). Al situar a la lengua en el plano de las abstracciones se separa del proceso complejo que abarca la construcción del lenguaje. Es así que la lengua (capacidad física), lenguaje (sistema de signos de cierta sociedad) y del discurso

(expresión formal de un acto comunicativo, razonado, reflexivo y se manifiesta de manera oral, visual, escrito, etc.), aunque relacionados son diferentes entre sí.

Es así que el estudio del **lenguaje** puede resultar complejo ya que existen diversas áreas del mismo se puede encontrar la sociolingüística que tiene relación con los fenómenos socioculturales y antropológicos, la neurolingüística que va de los métodos del cerebro humano para lograr la comprensión, generación y la identificación de cierta información, psicolingüística que mira cómo comprendemos el lenguaje y hasta podemos hablar en este caso de la lingüística computacional ya que también se generan códigos, símbolos, etc.

Al entender al lenguaje como un objeto doble en una serie de posiciones binarias como: lengua y habla, individuo y sociedad, significado y significante² se avanza hacia la comprensión del discurso humano y en este caso el audiovisual. Actor principal de nuestro desarrollo en definitiva las sociedades están compuestas por palabras, imágenes. Algunos autores apuntan a que nos construimos por expresiones simbólicas y sonidos.

“El lenguaje es la morada del ser, el conjunto del ser. Nos indica que debe producirse para iluminar el dato y así el ser al iluminarse toma significación. Percibir la significación desde la cultura, percibir el lenguaje a partir de la revelación del otro, refleja el nacimiento de la moral.” (Levinas, 1974).

² Significado: Es el concepto o contenido, la idea que todos tenemos de cierta palabra.
Significante: Es la huella psíquica que se produce en nuestro cerebro al escuchar cierta palabra.

Es así que la imagen también se analiza como parte del lenguaje y hasta del discurso, su observación, interpretación, reproducción y difusión forma parte de la cultura y comunicación a su vez. Nuestra sociedad se mueve hacia el universalismo, la actuación, las relaciones específicas y la neutralidad específica. Así la interacción social abarca las reacciones del grupo o individuo como medio tradicional cada acto no se realiza de manera individual o separada ya que éstos se organizan en sistemas así los valores y el cumplimiento de ciertas funciones hacen que éstos sobrevivan.

Aquellos sistemas simbólicos funcionan como medios de comunicación y es cuando la cultura se hace presente. (**Parsons**. 1976).

- 1) La cultura es transmitida (Herencia, tradición social de un sistema social a otro)
- 2) La cultura es aprendida (no es una manifestación genética)
- 3) La cultura es compartida (sostenida por uno o más sistemas y así funciona)

La pedagogía humanista afirma que el hombre no puede desarrollarse por sí sólo debe hacerlo a través del otro, el otro es mi representación porque somos sujeto y parte a la vez no somos sujeto del mundo y parte del mundo desde dos puntos de vista diferentes en la expresión somos ambos. Este requiere un ordenamiento y se plasma en el acto cultural y totalidad del ser. Es así como el símbolo favorece el diálogo dentro de un espacio destinado para escuchar y hablar el acto surge, se manifiesta para construir y reafirmar cada símbolo por medio de la interacción y puntos de vista de cada uno de los participantes. Cada sujeto social, individual y

colectivo posee una identidad como conciencia de sí mismo construida en su interacción con los otros.

La identidad cultural compuesta por signos culturales o elementos significativos de una determinada sociedad define un modo de comportamiento y desarrollo ante el planeta entero. Ejemplifiquemos con la llamada aldea global que divide su historia en cuatro fases: a) Agrícola, b) Mecánica, c) Eléctrica (medios de comunicación) y d) Tecnológica (la etapa de mayor relevancia en su investigación). (**McLuhan, M., & Fiore, Q.** (1988). En el apartado tecnológico la aldea global requiere de la interactividad e innovación y es a través de la incursión en las tecnologías que puede desarrollarse y explorarse.

El cambio ha propiciado la elaboración de materiales educativos y didácticos por ello la comunicación (proceso por medio del cual proyectamos ideas, pensamientos, necesidades) es un elemento importante en este tema, ya que puede analizar desde una perspectiva de promoción y marketing (debido a la participación de diferentes mercados económicos) al igual que desde el fenómeno de la conectividad (medios digitales y audiovisuales como característica de esta forma de participación). La comunicación trata de mediar la relación de las imágenes y las relaciones sociales de un grupo en particular lo que está en juego hoy día como problema también de la pedagogía es la existencia de imágenes polares y contradictorias en torno a la constitución del estudiante, que coexisten en espacios de la realidad concreta.

No todas las imágenes poseen un fin constructivo, sin fines de lucro o buena intención fomentar un análisis en el contenido, interpretar los íconos, símbolos, significados de las películas, programas de TV o Web, anuncios comerciales, etc. puede beneficiar verdaderamente al proceso formativo. *“El poder de los medios radica en su capacidad de autocrítica de su propio mensaje”*, Orson Welles lo plasma en “El Ciudadano Kane”.

La comunicación y pedagogía pretenden desarrollar habilidades de aprendizaje que al estudiante le permitan mantenerse al día en las ciencias, las humanidades, la complejidad de los problemas y objetos de conocimiento. Esto permite estudiar, representar, comprender fenómenos naturales y sociales de la vida cotidiana buscando, analizando, jerarquizando y criticando información. Se busca que el alumno aparte de **autorregularse y autodisciplinarse** pueda participar en actividades en colaboración con sus compañeros.

La **iconopedagogía**, reflexiona sobre la relación dialéctica que se establece entre el espectador y la imagen la define como una lectura de la realidad para poder concientizar. Este proceso se mira como libre, el espectador es quien gracias a su imaginación, interpretación, etc. crea nuevas realidades para los distintos espacios sociales y culturales. *“Precisamente lo que identifiqué como acto formativo es la creación de la interpretación que integra a la razón (intelectual, ética y estética) y a los sentimientos, valores.”* **(Carrizales, 2004)**.

El poder interpretar los significados y sentido de las imágenes a las que estamos expuestos en mayor proporción en estos días puede abrir puertas para el conocimiento del humano, decía el cantante Jim Morrison: *“Hay cosas conocidas y cosas desconocidas y en el medio están las puertas.”*, estos vínculos son también vehículos de intercambio entre dos realidades para expandir el espíritu.

Esta disciplina tendrá siempre como objetivo analizar imágenes **para formar al individuo con aptitudes críticas y conscientes** de lo que experimenta a diario. Estudiantes que pueden discernir sobre lo que ven en la pantalla de su celular y otros medios masivos ya que como se han escuchado en algunos casos algunas plataformas virtuales se encuentran manipuladas, desinforman o están al servicio de ciertos grupos de poder.

Andrea Dondis especialista en teoría de imagen define que la evolución del medio va desde la invención de los tipos móviles de imprenta y crea el imperativo de una alfabetización verbal universal; por lo mismo, la invención de la cámara y de todas sus formas colaterales en constante desarrollo constituye un logro de alfabetización visual universal que crea una necesidad educativa largo tiempo sentida. El cine, la televisión y los computadores visuales son extensiones modernas de un diseñar y un hacer que han sido históricamente una capacidad natural de todos los seres humanos y ahora parece haberse separado de la experiencia del hombre. **(Dondis. 1995).**³

³ “El modo visual constituye todo un cuerpo de datos que, como el lenguaje, puede utilizarse para componer y comprender mensajes situados a niveles muy distintos de utilidad, desde la puramente funcional a las elevadas regiones de la expresión artística. La visión es una experiencia directa y el uso de datos visuales para suministrar información constituye la máxima aproximación que podemos conseguir a la naturaleza auténtica de la realidad. La diferencia más mencionada entre lo utilitario y lo puramente artístico es el grado de motivación hacia la

Cualquier tipo de imagen entendida como parte del lenguaje y discurso es material para crítica y aprovechamiento educativo, el entender el plus que éstas tienen (fotografías de libros, periódicos, revistas, redes sociales, publicidad, pinturas, señales, dibujos) en la formación del individuo es importante ya que en diversas ocasiones **una imagen dice más que mil palabras**. Dentro del marco cultural las imágenes, son construidas, reproducidas y socializadas, es aquí en donde **la comunicación audiovisual** se consolida como un foro importante para construir una concepción del mundo para cierto grupo o comunidad.

La relación de la cultura expresada de manera audiovisual, el arte y los **contenidos educativos** con los medios comunicativos tradicionales (prensa, radio, cine y televisión) es cíclica, ahora con los nuevos foros, canales como la Web se aprecia de manera más detallada ya que sí existe una adaptación en los contenidos del mundo digital con una mayor cantidad de estímulo visuales para la construcción formal del conocimiento, debido a la inmediatez, accesibilidad y alcance.

Las imágenes están dotadas de significados latentes, ocultos, etc. éstas viajan por los canales llevando cierto discurso y argumentos. El diseño no sólo nacional sino internacional de nuevos espacios educacionales que desde un celular pueden consultarse marcan tendencias y distintos campos de exploración, ejemplos como un videojuego didáctico, aplicaciones que nos ayudan a conocer idiomas diferentes son productos que pueden enriquecer nuestra experiencia como docentes y alumnos.

producción de lo bello. Este es el reino de la estética, la indagación de la naturaleza de la perfección sensorial, la experiencia de la belleza...pero las finalidades de las artes visuales son muchas.”

Entendemos entonces que los contenidos digitales permiten a los participantes buscar, manejar y contrastar la información, apoyados en la colaboración, la participación, la cooperación y la creatividad que proporciona el aprendizaje en los entornos digitales. Los esfuerzos en México por incorporar la tecnología educativa a los diversos ambientes escolares es una prioridad a la cual se le ha dedicado tiempo y recursos económicos de todos los actores que se ven involucrados.

Considerando el acelerado avance científico y tecnológico que se ha impulsado por la globalización se requiere una adaptación de los estudiantes a los cambios sociales que les permitan una mejor preparación y formación educativa, por lo cual es apremiante incluir las Tecnologías de la Información y Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento de la mejor forma en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ante las experiencias educativas aplicadas en otros países con la utilización de los medios electrónicos, la Secretaría de Educación Pública consideró la enseñanza motivante tanto **visual como auditiva**, éstos podrían ser elementos que contribuyeran a elevar la calidad de la educación además de la interacción que puede darse entre los participantes.

Al potenciar los dinamismos, combinar los estilos de docencia y desarrollar una reflexión y autocrítica se puede lograr que los alumnos se conviertan en aprendices profundos en lugar de estratégicos o superficiales. De manera que la selección y estructuración que se haga de ellos debe responder a criterios de pertinencia, organización lógica y coherencia con la estrategia pedagógica. La naturaleza de una

actividad formativa a partir de las tecnologías permite estructurar y presentar los contenidos de una manera dinámica y flexible, de tal forma que respondan a la diversidad de estilos de aprendizaje, intereses y necesidades que presentan los participantes que forman parte de un curso. Debiendo contribuir estos contenidos educativos digitales a fomentar el manejo de la red, garantizar el máximo uso y utilidad de los contenidos por parte de los usuarios así como a su creación y desarrollo.

“La construcción de contenidos hipertextuales e interactivos, exige por parte de los profesores que los utilicen, al menos plantearse la posibilidad de introducir novedades en su organización docente y en sus estrategias educativas. Es cierto que el uso de estos recursos digitales para la educación puede utilizarse de una forma tradicional, esa es una de las posibilidades que brindan gracias a su flexibilidad, pero también es cierto que su explotación didáctica se vería empobrecida, cuando tantas posibilidades ofrecen. Los diseños educativos de los contenidos multimedia interactivos se inspiran en teorías cognitivas y didácticas, y su construcción responde a estos principios. Algunas Webs de contenidos educativos se basan en estudios de casos, otras inician la presentación de contenidos a partir de casos de simulación de experiencias o a partir de una narración, o como la formulación de preguntas o problemas, o a través de una exposición de los contenidos de una forma descriptiva y muy formal” (García., Arévalo. & Hernández. 2018).

Por primera vez en la historia la comunidad creativa posee una gran facilidad para exponer su material, “subirlo” como se dice popularmente, aquí es donde puede surgir un debate entre los materiales que a diario podemos consultar, ya que aunque exista un sinfín de ofertas en videos, series, podcast, etc. la generación de contenidos sin la ayuda del criterio profesional está inundando el mercado audiovisual de productos de calidad muy deficiente y hasta peligrosa. En los momentos actuales la educación enfrenta un reto descomunal desde reevaluar su **función social** y **responsable** al otorgar calidad, eficacia, eficiencia, innovación y competitividad.

En este sentido, la educación debe procurar un encuentro afectivo y solidario, de confianza, seguridad y establecimiento de relaciones humanas, que al mismo tiempo propicie acciones lo suficientemente atractivas, que enfatizen el trabajo colectivo, destacando los nuevos conceptos de innovación educativa.

La propuesta de un enfoque transversal, donde las personas reflexionen respecto a su relación con los demás, con el entorno puede conducir a ciertas acciones en donde la construcción de valores y actitudes de estudiantes, profesores y hasta autoridades pueden dinamizar el aula. Elaborar un proyecto colaborativo que sirva de base para realizar una exposición en clase que cuente con técnicas, expresivas y comunicativas puede servir de canal para tratar diferentes ideas, el proponer temas a tratar desde las realidades del mundo contemporáneo en sus espacios sociales, culturales, ambientales, pueden fomentar e inspirar actitudes participativas y solidarias, orientadas al desarrollo y mejora (educación física y el deporte, civismo, periodismo,

etc). Así los medios de comunicación pueden contribuir a la obtención de una visión enriquecida del tema a tratar.

“La narrativa está siendo facilitada por las tecnologías de la información y la comunicación, las cuales están permitiendo el fortalecimiento de una llamada “inteligencia colectiva” que suscita la acción conjunta para el intercambio de conocimientos y las tomas de decisión” (Lévy. 2004). Al ser un medio virtual la información puede ser analizada y estudiada por millones de usuarios, y por consiguiente, puede ser editada y complementada, para el común empleo. Permite, por un lado, obtener información muy completa ya que cientos de usuarios la juzgan y completan, se originan para mantener amistades, conocer gente nueva, expresar opiniones diversas y entretenerse, pero por otro, también supone un riesgo de manipulación de la información o pérdida de objetividad (fake news).⁴

Respecto a la línea del aprendizaje, estas nuevas herramientas aún perfeccionan aquello del **deber ser** ya que diversos materiales son diseñados para un consumo más no como una herramienta de verdadera enseñanza. En este momento la tecnología es utilizada también para fines comerciales, así este avance tecnológico debe generar atributos para elevar el nivel educativo, competitivo, disipar el claroscuro y contribuir con la capacitación, especialización, comunicación e interacción. Cabe preguntarse ¿cuál es su impacto en las aulas?, ¿de qué manera los

⁴ Fake news: Contenido pseudoperiodístico difundido en diferentes portales y cuyo objetivo es desinformar.

docentes se apropian de estos instrumentos?, ¿el método híbrido es una opción para el presente?

Se necesita una revisión profunda para entender de manera clara qué está funcionando y lo que no está produciendo en beneficio de los alumnos con relación a la inclusión de las tecnologías en la educación. Todo esto para que puedan construirse instrumentos de medición y análisis que ayuden a entender mejor la situación que interesa en las instituciones donde se puede diversificar la tecnología presente en sus aulas. El aula como se ha mencionado representa un espacio donde la razón cobra vida, estableciendo que los estudiantes exigen diferentes modos de aprendizaje, es una realidad que el profesorado y los alumnos se enfrentan a **problemas** de capacitación, accesibilidad y promoción de estas herramientas y por ello es pertinente mencionar a los modelos híbridos/compuestos que son una apuesta para las nuevas tendencias de enseñanza-aprendizaje (presencial, no presencial, sincrónico y asincrónico.).

*“El **aprendizaje híbrido** es la aplicación de un pensamiento ecléctico y práctico, que asocia las teorías constructivistas con modelos orientados a la resolución de problemas, con el aprendizaje contextual y el trabajo colaborativo. Lo presenta, además, como una posible solución a los problemas económicos de la enseñanza tradicional, sin menospreciar la calidad educativa en el mediano plazo.”*
(Bartolomé. 2011).

La comunicación y la pedagogía son actores definitivos en la construcción cultural y educacional, a nivel práctico el docente y alumno podrán emplear herramientas virtuales, artísticas, periodísticas introducidas de forma ordenada y correcta como la filmación, fotografía, animación, reportajes, redacción, exposiciones, foros de discusión, entrevistas, entre otros para reforzar los conocimientos aprendidos y explorar su creatividad ante el mundo conectado.

2.3 Enfoque humanístico.

“Al hablar de la responsabilidad ética, política y profesional tocamos un tema de verdadera importancia, descubrir y perfeccionar la transmisión de valores primordiales a los alumnos, pero sobre todo cómo seguirlos en nuestro quehacer docente, capacitándonos y sin temor a enseñar sean las circunstancias que sean.”
(Freire. 1993).

La educación puede ser la causa de éxito de los países desarrollados o la responsable del deterioro de los países en vías de desarrollo esto debido a la **desigualdad** entre ambas esferas, presupuestos, recursos, programas de estudio pueden ser determinantes en el desarrollo de un plan educativo.

Al atender la desigualdad por el mismo camino tecnológico fomentando y determinando condiciones igualitarias, justas y dignas es primordial el realizar alianzas diversos sectores que propicien nuevas oportunidades de acceso a la

educación desde los espacios laborales y sociales en los que esta modalidad ha incursionado. Retos descomunales a vencer como la creatividad, democratizar Internet (para que brinde certeza, objetividad, veracidad y conocimiento), la accesibilidad, manejo consciente de contenidos para esta tecnología abre debate entre la sociedad, en estos últimos años y sobre todo con lo experimentado a nivel mundial debido a las clases en línea a consecuencia de la emergencia sanitaria antes mencionada, ya que aunque el desarrollo de teléfonos inteligentes permite el acceso rápido y cotidiano muchas personas en especial en zonas rurales no cuentan con esta oportunidad para utilizar las plataformas todo ciudadano debería poder acceder a este servicio ya que la revolución tecnológica considera que esto es un derecho (declarado por la ONU) y aunque en nuestro país existe apertura aún queda una gran parte del territorio sin acceso a éste.

Control social, grupos homogéneos, selección, currículo sin objetivos, presión de resultados son características que aún en esta época postmoderna podemos observar y reproducir en las aulas. Una idea diferente frente a todo este fenómeno plantea la comprensión, desarrollo de las capacidades únicas de cada estudiante, creatividad, independencia, responsabilidad, disfrutar el aprendizaje, autoevaluación, sensibilidad, vincularnos con la naturaleza y sobre todo con **amor** podemos reformular el camino de la enseñanza.

Es así que las plataformas digitales no son sólo el escenario, sino un nuevo agente y un nuevo medio para tener en cuenta en el mapa de la comunicación y que despunta

con gran fuerza generadora de opinión y tendencias. La lógica estructural en el mundo digital trabaja de forma modular y en constante evolución.

Hablando del caso particular de nuestro país los mexicanos han incorporado los nuevos canales y tecnologías a sus hogares. Así tenemos medios de consumo en familia otros en grupo y una gran cantidad planeados para una inmersión cada vez más personal. Los medios tradicionales como la radio, prensa, televisión y ahora hasta el cine (con plataformas en streaming) han sido complementados por Internet. Esto no quiere decir que ya no se busquen materiales anteriores, al contrario, sumados con los de la Web cada vez es que se desarrolla un **mayor consumo** de contenidos audiovisuales.

Estar “**conectados**” para algunos les permite amplificar la comunicación, estar al día, expresar su ser, informarse, aprender y hasta entretenerse. “**Desconectarse**” o no contar con un dispositivo que les permita enterarse de lo que dicen o hacen los suyos, los lleva sentir angustia, estrés, inseguridad o incomunicación. En el caso más concreto de los adolescentes (grupo de la Educación Media Superior) la educación busca fomentar la estructuración del pensamiento y de las formas de expresión así existen una serie de habilidades y valores que producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en el individuo y esto es precisamente la identificación de lo que denominamos **proceso educativo**.

Observando el comportamiento de las nuevas generaciones existe un elemento común y es el uso masivo y continuo de las tecnologías y es por ello que el

constructivismo explicado más adelante ayuda en el proceso madurativo sensorio-motor estimula la integración y la convivencia grupal.

Me parece que un ejemplo próximo puede ser el **trabajo en equipo**, ya que el análisis del comportamiento de un alumno en solitario es diferente si se le encamina a trabajar en solidaridad con sus demás compañeros. Se puede innovar en el ambiente de aprendizaje si el alumno es impulsado para crear soluciones a diferentes problemáticas tomando en cuenta la opinión de sus demás compañeros.

Somos **seres sociales** por naturaleza y por ello es importante interactuar con un grupo de personas para poder descubrirnos a nosotros mismos a través de ellos. Al no existir una reproducción de nuestros usos, costumbres, inventos, descubrimientos, corre peligro de desaparecer, es por ello que nosotros como docentes debemos seguir manteniendo la llama del conocimiento (remontándonos a Prometeo) en las aulas.

El comportamiento individual y colectivo que constituye la sustancia misma del cambio social, es también parte de una **concienciación cultural y conductual**. Experimentado por la humanidad en su desarrollo, la dinámica social e individual se enfrenta día con día al progreso continuo, cabe preguntarse *¿hasta qué punto las tradiciones, usos, costumbres e historia son tomadas en cuenta para integrar un nuevo modelo de interacción?*

El trabajo de la investigadora Norma Delia Durán me parece importante de mencionar, ya que nos habla del empleo de una didáctica humanista la cual debe situarse en nuestro tiempo. Se mira a ésta como conformadora de la vida, cultura, tradición como un vehículo para explorar la crisis de cada nación y planetaria, así mismo destaca el papel del individuo y su realización mediante un grupo.

“La didáctica humanista no va en búsqueda de lo científico, sino en el reconocimiento de la labor docente con relación a las vidas humanas.” (Durán. 2012).

El diseño curricular en la mayoría de los casos no tiene contemplado las condiciones humanas es el docente que cotidianamente resuelve los problemas desde su propia comprensión de manera instantánea, por ello tiene que estar actualizado en la problemática social y educativa para así desarrollar su **sensibilidad** y exaltar su condición de **calidez** humana.

Para la Pedagogía contemporánea **las humanidades** además de ser un medio para educar a la gente sobre todo son formadoras de carácter, estilo de vida, son configuradoras de la vida humana sobre un mundo histórico para cuidar la sobrevivencia de una sociedad y crear su futuro. Otorgarle un sentido humanístico a la educación es dotarle de elementos holísticos y hermenéuticos en donde se muestra una preocupación por la recuperación y formación de valores compartidos por el docente y observador. La teoría pedagógica, la evaluación activa, didáctica cibernética, psicología, llevan a la construcción de una didáctica estructurada y lógica, se busca la consolidación de una sociedad integrada y total. Así la defensa de

una didáctica ante el capitalismo, industrialización, sociedad de consumo, se convierte en la tarea primordial. Seguir impartiendo una **didáctica creativa y significativa** es un objetivo primordial, ya que al contemplar las condiciones humanas y filosóficas se podrá evitar la destradicionalización de las culturas por medio de la globalización y generar sensibilidad humana al reafirmar la calidez humana ante los cambios.

Paulo Freire, afirma que cualquier proceso educacional no puede existir sin leer ni escribir; el papel del educador es visto también como aprendiz ya que resalta o retoma la llamada retroalimentación, feedback, apertura, en donde la experiencia de enseñar no sólo se vive desde la concepción tradicional en donde se cree que el locutor, en este caso el profesor es una figura omnipotente, que todo sabe y no necesita refutación, complementación ni contradicción. El llamado a hablar de la responsabilidad ética, política y profesional es urgente, en éste se descubre y perfecciona la transmisión de valores primordiales a los alumnos pero sobre todo el cómo guiarlos a través de la capacitación y sin temor a enseñar sean las circunstancias que sean.

Los seres humanos reaccionan ante un estímulo simbólico cuya complejidad puede variar desde la de un simple estereotipo a la de un mito social que explique la totalidad del orden social. Es fundamentalmente el del cambio social de un orden social cambiante tanto como de valores y normas que cambian. Es así como encuentro la relación entre comunicación y docencia al observar a la educación como praxis, reflexión y acción del hombre con el fin de transformarlo.

La **alfabetización debe ser una tarea humanista** la cual procure la integración del individuo a su realidad nacional. En la medida que se pierda el miedo a la libertad en la que el profesor pueda crear un proceso recreativo, independiente y solidario podrá acceder a la concienciación. El hombre masificado pierde su capacidad creadora, el derecho a discutir, disentir, por ello es urgente y necesario seguir fomentando la actitud crítica. Muchos métodos a nivel docencia están siendo revalorados, adaptados y transformados, la institución, el docente y el alumno necesitan trabajar en conjunto para deshacernos de la **visión mercantilista** del aprendizaje, se pueden resolver problemas, dar clase, pero hacen falta herramientas, apoyo y sobre todo criterios humanistas para lograrlo.

Sabemos que la tecnología está siendo un foro aunque no todos se pueden adaptar de manera inmediata y sobre todo en su totalidad (ya he tocado el tema del contexto, accesibilidad, equipo, contenidos) pero es importante pensar que la expansión tiene pros y contras no sólo en materia de educación, también a nivel político, económico, social indudablemente y debe ser problematizado, discutido.

Podemos mencionar el **Círculo de la Cultura** (conformado por su sentido dinámico, la fuerza creadora del diálogo, la concienciación y así su expresión escrita) en donde cobra sentido la alfabetización ya que es donde comienza el hombre a reflexionar sobre su papel en el mundo. *“La democratización de la cultura debe surgir de lo que somos y de lo que hacemos como pueblo. No de lo que piensen y quieran algunos para nosotros.”* (Freire. 1967).

El concepto de **brecha digital** que en la práctica se traduce en la medición del acceso mediante criterios cuantitativos tales criterios si bien expresan parte del problema no lo abarcan en su totalidad. Ésta posee una dimensión vinculada al acceso que comporta dos ámbitos: la infraestructura tecnológica disponible y las condiciones materiales específicas en que se concreta dicho acceso. Asimismo, se reconoce una dimensión cognoscitiva que se manifiesta de manera diversa en el uso y se expresa mediante el ejercicio de habilidades informáticas y del capital cultural del que disponen los usuarios también se toma en cuenta la dimensión cultural de la apropiación que consiste en su incorporación a las prácticas sociales cotidianas de las y los jóvenes.

Al considerar que la brecha digital va más allá del acceso a la tecnología situándose en la apropiación cultural de los aparatos tecnológicos es importante analizar el desarrollo tecnológico frente al nivel social, escolar y familiar de los jóvenes, con el propósito de identificar la evolución en la interacción con tecnologías, elaboración de contenidos para materias, estrategias de capacitación para el profesorado, desarrollo de habilidades informáticas. La brecha digital abarca no sólo al profesor y estudiantes, el papel del sector público, instituciones educativas y sector productivo son clave para fortalecer los planes y programas de incorporación tecnológica destinados a la educación. Crear espacios multidisciplinarios de reflexión académica son objetivos y metas claras para alcanzar.

Las ciencias humanísticas deben ser integradas para que el ser humano evolucione y se convierta en un ser complejo donde su condición física, terrestre esté ligada a la

cósmica. *Morin nos propone que nos imaginemos la situación actual de humanidad como si esta fuera una nave bimotor: un motor jalona la mundialización tecnológica, -que dejada a su propia lógica nos llevará a la muerte-, y el otro motor jalona la mundialización humanística.* (Morin., Roger. & Domingo. 2002).⁵ Así, la enseñanza puede intentar que coexistan las ciencias naturales, las ciencias humanas y la cultura de las humanidades en el estudio de la condición humana de modo que ésta pueda desembocar en una toma de conciencia en la “era planetaria” del destino común (conforme a un mundo global y complejo) que comparten todas las personas (la cual nos muestra que confrontamos, no como individuos sino como humanidad, los mismos problemas vitales).

Uno de los principales problemas es el de las condiciones impuestas por el conocimiento fragmentario, las personas han perdido su capacidad para contextualizar los saberes, es decir, su capacidad para integrarlos a los conjuntos (o sistemas) más amplios y complejos a los que pertenecen y, con ello, han perdido la verdadera noción de lo que representa la condición humana, la cual, es una noción que contempla lo humano en tanto que “es a la vez físico, biológico, psíquico,

⁵ -El pensamiento complejo, puede romper con los antiguos esquemas mentales que guían nuestra visión limitada y egocéntrica del mundo. Nos permitirá desarrollar nuevas políticas globales basadas en el pleno respeto por la diversidad, para avanzar hacia una coexistencia futura nueva y, finalmente, humana. La ideación de ese nuevo modo de pensar, concebido para crear una futura civilización planetaria sostenida por la “unidad múltiple”. Los métodos, las estrategias, los caminos, los principios, la historia y la actitud mental y espiritual imprescindibles para ejercitar este pensamiento abierto y plural, ajeno a todo lo simplificador del pensar una reflexión que no reniega de la epistemología tradicional, sino que la incorpora y la amplía, un pensar cuyo fundamento es la ausencia de todo fundamento, asistido por la tolerante convicción de que todo saber está siempre incompleto, teñido de error e incertidumbre. En definitiva, una postura ética que, al sumar al pensamiento lineal las potencias de la sensibilidad e intuición humanas hará posible “un nuevo nacimiento del hombre. -

cultural, social e histórico, es decir, una identidad compleja y común a todos los demás humanos.” (Morin.1999). Esta integración del conocimiento deberá contemplar los distintos niveles de la educación, así como el vital sentido humanista e integral, propone *“una reforma donde el conocimiento de las partes depende del conocimiento del todo y que a su vez este conocimiento del todo depende del conocimiento de las partes, es decir, que dé cuenta de la complejidad de las relaciones que entran en juego en la vida y en el mundo que habitamos.”* subraya la idea de que para la educación lo más importante es la transmisión de *“una cultura que permita comprender nuestra condición y ayudarnos a vivir y en ese sentido, una educación que favorezca un modo abierto y libre. La enseñanza de la filosofía podría revitalizarse para el aprendizaje de la vida. Entonces, podría proporcionar la racionalidad crítica y autocrítica que, justamente, permite auto observarse y permite la lucidez. De esta manera, la filosofía volvería a encontrar su gran y profunda misión al contribuir a la conciencia de la condición humana y al aprendizaje de la vida”* (Morin. 2007).

Así aprendemos que las cosas no son solamente cosas sino también sistemas que constituyen una unidad que vincula partes diversas, entidades inseparablemente unidas a su entorno y que sólo pueden ser conocidas si se las inserta en su contexto. *“En lo que respecta a los seres vivos, éstos se comunican entre sí y con su entorno y estas comunicaciones forman parte de su organización y de su naturaleza.”* (Morin. 2007).

La Educación de las Potencialidades Humanas es equivalente a “**La Educación Cómica**”. Aquella que está basada en la capacidad de estimular de una manera inteligente la imaginación creadora, despertar el interés y así plantar las semillas de la ciencia siempre relacionándolas a una idea central e inspiradora del Plan Cómico. En este Plan Cómico, todo y todos se encuentran y reconocen, obedeciendo al gran objetivo de la vida: trabajar juntos para el beneficio de todos mediante la narración de la historia de la Tierra en la cual vivimos. Y así una de las metas que estos nuevos modelos proponen es educar en un estado de **solidaridad**. (Montessori, 1948). Aquí está el pensamiento humanístico, la toma de conciencia de los derechos humanos, los movimientos de liberación, el arte, la poesía, la conciencia ciudadana, etc. Mundialización que ha de ser apropiada de manera crítica aquí también estaría justificado el cambio de categorías: no se trata únicamente de la globalización, sino de una auténtica **planetarización**.

Educar para formar ciudadanos concuerda Fernando Savater⁶, así plantea este parámetro de que las Tecnologías no deben adueñarse del quehacer educativo, pueden ser utilizados como **herramientas** pero no pueden ni deben intentar reemplazar el proceso del docente y alumno en un aula. A grandes rasgos, la vida social es definida como **realidad en equilibrio**. Funcionalmente esta realidad está compuesta por un conjunto de fenómenos que realizan una función específica dentro

⁶“Estudiar es un quehacer exigente en cuyo proceso se da una sucesión de dolor y placer, de sensación de victoria, de derrota, de dudas y alegría, es un deleite y una necesidad. La deshumanización es consecuencia de la opresión, afecta a los oprimidos y a quienes oprimen. Por eso la pedagogía debe ser humanista y liberadora. Nadie es, si se prohíbe que otros sean. La educación no es la palanca de transformación social, pero sin ella esa transformación no se da. Ninguna nación se afirma fuera de esa loca pasión por el conocimiento sin aventurarse, plena de emoción, en la constante reinención de sí misma, sin que se arriesgue creativamente. Fernando Savater”

del sistema y como mecanismos orgánicamente naturales hacen que la dinámica de la sociedad sea óptima. Así esta investigación hace un pequeño balance entre la efectividad, éxito e integración de las tecnologías, sobre sus beneficios extraordinarios y también sus límites éticos-humanísticos en la esfera global, como ya lo vimos se hace posible la interpretación de la planetarización como una alternativa a la vez antagonista y complementaria entre una mundialización tecnológica y una mundialización humanística que recogería lo mejor de la primera basándose en la segunda como raíz, trabajo diario y fortaleza.

***CAPÍTULO 3. LA CREACIÓN AUDIOVISUAL Y
PLATAFORMAS EN LÍNEA COMO HERRAMIENTAS DE
ENSEÑANZA (ESTUDIO DE CASO).***

***3.1 La creación audiovisual, juego e interacción como medios
para enseñar.***

*“La tecnología nueva no es buena o mala.
Tiene que ver con cómo las personas eligen usarla.” David Wong.*

Como se menciona anteriormente el trabajo docente y comunicativo es gigantesco desde comienzos y sobre todo en esta etapa de cambio global por ello la creación y diseño de ambientes de aprendizaje deben ser nutridos no sólo por cuestiones operativas informáticas o estadísticas sino con la creatividad, elementos artísticos que enaltezcan y proporcionen conceptos esenciales al conocimiento y aprendizaje.

Es por ello que el arte es primordial en la generación de contenidos, darle un mayor sentido, profundidad y sustancia a la información enriquece al conocimiento, como se ha mencionado los símbolos, sonidos, signos, lenguaje pictórico, están presentes en la interacción social y constituyen una parte significativa del lenguaje fundamental del ser humano.

La creación audiovisual es concebida como un arte o una actividad que requiere un aprendizaje y puede limitarse a una simple habilidad técnica o ampliarse hasta el punto de englobar la expresión de una visión particular del mundo que obedece a la interacción socio-cultural a la que cada persona haya sido expuesta. Sin embargo, en un sentido más amplio, el concepto hace referencia tanto a la habilidad técnica como al talento creativo en un contexto artístico específico, sea este musical, literario, visual.

El arte procura a la persona o personas que lo practican y a quienes lo observan una experiencia que puede ser de orden estético, emocional, intelectual o bien combinar todas. La necesidad de analizar el arte desde una perspectiva integral, entendiéndolo como herramienta tanto de expresión emocional, como de socialización es sustancial. *"En nuestra opinión, la idea central de la psicología del arte (más bien del arte y la psicología), es el reconocimiento de la superación del material a través de la forma artística, o el ver el arte como una manifestación social del sentimiento."* (Vygotsky. 1960).

Así el arte está dirigido a despertar emociones en el individuo y crear una relación del mismo con otros. **El arte es social** y si bien su acción se realiza en un individuo en particular, ello no significa que sus raíces y esencias sean individuales. La característica social del arte, plantea la emisión de un juicio del actuar de la sociedad, al ser el arte un **reflejo de interacción**.

“El arte es entonces la exteriorización de la maravillosa experiencia que se ha generado en el proceso de socialización, es la retribución hecha a esa sociedad, es el grito descarnado que clama desde el lenguaje común que se comparte, no simplemente un lenguaje cifrado en signos, sino un lenguaje universal como la sonrisa o el llanto. Es la expresión de la libertad y es la capacidad de volar y trascender. La conclusión más precisa de lo que es arte no es solo la conceptualización de estos aportes, es el sentimiento puro e interés genuino que ha de despertarse con estas palabras que pueden no ser arte, pero son manifestaciones de un sentimiento global y eterno.” (Vygotsky. 1960).

La transmisión racional e intencional de la experiencia y el pensamiento a los demás requiere un sistema mediatizador en este caso el prototipo del **lenguaje humano a nivel simbólico es la creación audiovisual**, ya que indica que la unidad del pensamiento verbal se encuentra en el aspecto interno de la palabra, imagen y hasta del sonido. En su significado así la implementación es un plus que en esta época posmoderna y visual como algunos lo llaman contribuye en gran medida a la difusión del conocimiento y el arte.

Lo propuesto ayuda a entender que cualquier comportamiento sólo puede ser entendido si se estudian sus fases, su cambio, es decir; su historia. Los aportes dados por Vygotsky a la Psicología Evolutiva representan una referencia de gran relevancia en campos de la teoría evolutiva tales como: desarrollo sociocognitivo de la primera infancia, aparición del lenguaje y la comunicación, construcción del lenguaje escrito y otros aspectos (Vygotsky. 1979).

Todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar por tanto aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño. Refiere dos niveles evolutivos: el nivel evolutivo real (actividades que los niños pueden realizar por sí solos y que son indicativas de sus capacidades mentales) y el nivel de desarrollo potencial (lo que los niños pueden hacer con ayuda de “otros”).

“La analogía básica entre signos y herramientas descansa en la función mediadora que caracteriza a ambos, mientras que la diferencia esencial entre signos y herramientas se relaciona con los distintos modos en que orientan la actividad humana.” (Vygotsky. 1960). Es por ello que la imagen, el signo, son herramientas que sirven como conductores de la influencia humana en el objeto de la actividad y se encuentran orientadas para transformar.

Es así que el aprendizaje se produce en un contexto de plena interacción, individuos, cultura, instituciones son agentes que desarrollan, impulsan y regulan el comportamiento.

Los involucrados desarrollan habilidades mentales en pensamiento, atención memoria y acción a través del descubrimiento y el proceso de interiorización que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

La comunidad y la cultura alrededor del sujeto cumplen un rol fundamental en la construcción de significados ya que afecta la forma en como se ve el mundo, el tipo y calidad de los instrumentos culturales (lenguaje, referentes, costumbres) determinarán la calidad de desarrollo que se planea alcanzar, el trabajo creativo marca una gran diferencia al producir contenidos, diseñar e implementar estrategias en el aprendizaje.

Un elemento primordial para la creatividad como parte del arte es **la experiencia activa**, aquella que es provocada por la asimilación y la acomodación y la interacción social vista como un intercambio de ideas y conducta entre personas. El estudiante a través de la racionalidad tiene un rol activo en su aprendizaje, ya que va desarrollando sus habilidades mentales a través del descubrimiento, reconstruyendo los significados. La potencialidad cognoscitiva dependerá de la calidad de la interacción social y de la zona de desarrollo del mismo aprendiz.

Sin embargo, y ante un proceso de gestación singular (cognitivismo) estos factores se ven regulados o limitados por el entorno social. Por ello estas herramientas tecnológicas deben ser revisadas y evaluadas en su implementación. Resalto una frase de Jean Piaget: *“Si quieres ser creativo, mantente en parte como un niño, con*

la creatividad y la inventiva que caracteriza a los niños antes de ser deformados por la sociedad adulta.”

Según esta concepción de aprendizaje la enseñanza debe proveer las oportunidades y materiales para que los involucrados aprendan activamente, descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodea, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad que provienen de la actividad constructiva.

Al analizar, estudiar y crear contenidos audiovisuales los involucrados desarrollan en su inteligencia aquella capacidad de adaptación de los esquemas cognitivos al mundo que les rodea y otros niveles como:

- a) Asimilación: Proceso donde se incorpora una nueva información a un esquema cognoscitivo preexistente, adecuado para integrarla y comprenderla. El esquema se amplía para aplicarlo a nuevas experiencias.
- b) Acomodación: Proceso donde se producen cambios esenciales en el esquema cognitivo para incorporar una información nueva que es incomprendible según esquemas anteriores.
- c) Equilibración: Impulso o tendencia innata de los sujetos a modificar sus esquemas cognitivos para darle coherencia al mundo que perciben. (**Piaget.** 1968.)

El sujeto que aprende es activo en la construcción de su propio aprendizaje ya que mediante éste satisface la necesidad de equilibración dándole sentido al mundo que le rodea.

Películas en línea, podcast, diversas plataformas o foros, redes sociales, aulas virtuales son ejemplo de cómo la construcción de contenidos digitales por medio de la calidad, responsabilidad y creatividad son elemento activos para todas edades ya sea para un plan en la educación elemental o a nivel posgrado, la contribución de materiales didácticos, autogestivos y atractivos representan una opción para la comunidad entera. La **creatividad** desde el arte o como explicación de cierta realidad es un elemento fundamental para que el papel del docente no pierda su lugar y así permanezca como la figura principal de este maravilloso acto que es la enseñanza.

La mejor enseñanza es la que utiliza la menor cantidad de palabras necesarias para la tarea y el movimiento ayuda al desarrollo psíquico y este desarrollo se expresa a su vez con un movimiento y una acción, por ellos las herramientas tecnológicas, los elementos audiovisuales partiendo de esta base buscan despertar el interés (según la **psicología** de los juegos infantiles que me parece pertinente asociarlo con esferas adolescentes y adultos por medio de juegos, diseños lúdicos, contenidos dinámicos) al momento de tomar un curso presencial o en línea. (**Chateau**. 1958).

Tratar de descifrar y consolidar las estrategias tecnológicas como apoyo en el aprendizaje marca diferentes escenarios en los que las adaptaciones de contenidos deben trabajarse para poder transmitirlos de forma adecuada.

Retomando el entorno vital e importante de la clase presencial (que no debe sustituirse jamás) una experiencia activa de la educación donde se puede jugar es el **deporte**, éste es tomado como parte de la educación integral ya que a través de él se puede observar diferentes conexiones que los individuos desarrollan a nivel biomotriz, psicomotriz y sociomotriz, así las áreas de su desarrollo en materia biológica, psicológica y social son fortalecidas para que se puedan desenvolver de manera óptima. El Consejo de Europa (1967-91) reconoce la trascendencia de la socialización infantil y juvenil a través de los juegos y deportes en un ambiente de diversión sin olvidar la materia educacional: *“Respetar, en su unidad, todos los aspectos de la persona, desarrollar la capacidad de cada cual para evaluar sus propias posibilidades y desarrollar los distintos aspectos de su personalidad en el respeto de sí mismo y de los demás.”* (Gutiérrez. 2004).

La importancia de estas actividades en un modelo híbrido o presencial es la apuesta por evitar la mecanización e inactividad física. Pensar al ser desde un punto de vista bioenergético contribuye a la esfera de la pedagogía contemporánea ya que un sujeto necesita de distintas disciplinas para su óptimo desarrollo tanto mentales como físicas.

El aprender jugando a través del deporte o por medio de un videojuego didáctico (éste último para una modalidad virtual) reafirman aspectos como el orden y disciplina por ello pueden ser un recurso para el aprendizaje de nuevos espacios educacionales que desde un celular pueden consultarse, marcan tendencias y distintos campos de exploración, ejemplos como aplicaciones que nos ayudan a conocer idiomas diferentes son productos que pueden enriquecer nuestra experiencia como docentes y alumnos. Al utilizar el juego como un recurso de la modalidad virtual requiere una elaboración de contenidos que conduzcan a la mejor calidad y no sólo para entretener.

Nuevos hallazgos en materia de enseñanza por medio de **videojuegos** defienden que los nuevos procesos de socialización y aprendizaje se pueden dar ya sea compartiendo espacios físicos o creando grupos a través de la Web (**Montero., Ruiz. & Díaz. 2015**).

Esta incursión analiza el trabajo por competencias y de manera aparentemente improductiva se aprende algo con el juego porque resulta una experiencia casi siempre placentera, en la que todos nuestros sentidos son absorbidos por el objetivo a conseguir, a base de repetir una y otra vez determinadas acciones, fijamos habilidades y estrategias, vamos comprobando nuestro grado de mejora, elaboramos un pensamiento, deducimos y aplicamos reglas que se van aprendiendo o descubriendo.

Por medio del juego para los niños, adolescentes o jóvenes y adultos:

a) Se puede preparar, modificar para la vida adulta: actuar sobre un mundo, en principio irreal y transformarlo de alguna manera siguiendo pautas establecidas por el juego o jugadores.

b) Interiorizar valores y contravalores: promovidos para cada cultura y momento histórico. En la actualidad se va despertando una cierta sensibilidad hacia juegos más cooperativos, menos violentos, sexistas o discriminatorios.

d) Reducir tensiones negativas: Generan sensaciones de júbilo al conseguir o superar ciertas pruebas, etapas.

Descifrar este avance que significan las tecnologías vinculadas siempre al aspecto formal en donde la creatividad, el arte y el lenguaje se transforman y tocan sociedades para sumarse al destino al que nuestra humanidad va dirigida es una actividad trascendental así como equilibrar los procesos de comunicación y enseñanza tradicionales con los nuevos ambientes.

3.2 La educación virtual como herramienta ante la emergencia sanitaria por el virus COVID 19.

Un evento significativo que ha marcado al planeta en distintos ámbitos y que jamás se había experimentado en el mundo moderno es el identificado como Pandemia por el virus Covid 19, este pasaje histórico del 2019 originado en Wuhan (China) se extendió en el año 2020 y parte del 2021 de manera global.

Definiendo una clara situación de vulnerabilidad en materia de salud fuimos llamados a actuar de manera definitiva a contenernos y resguardarnos en nuestros hogares para evitar la propagación del virus de transmisión respiratoria por contacto con una persona infectada a través de gotículas de saliva y de secreciones nasales al toser o estornudar.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) confirma la crisis sanitaria y afirma que el virus se propaga rápidamente afectando a un gran número de personas principalmente a personas de la tercera edad o con enfermedades crónicas e inmediatamente solicita a los países afectados la aplicación de medidas sanitarias.

En México esta etapa de vulnerabilidad se declara desde el 24 de marzo del 2020, se suspenden eventos masivos, comienzan las medidas de distanciamiento social y sana distancia para la población.

Niños, jóvenes y adultos de escuelas públicas, privadas de diferentes partes del país se encontraron ante la encrucijada de tomar clases en línea y por televisión, de realizar tareas como si fueran clases normales y presenciales, así como cumplir con una jornada laboral de manera virtual respectivamente.

En el caso de las escuelas públicas del Nivel Básico (preescolar, primaria y secundaria), se diseñaron contenidos audiovisuales para la televisión en diferentes horarios y también para los sitios WEB, en estos se alojaron la mayoría de materiales para su consulta. La relación de la educación con la cultura audiovisual, el arte, los medios de comunicación y diferentes foros es materia prima para esta situación general que se ha vivido. A partir de estos contenidos el maestro debía dar seguimiento a distancia a las distintas actividades llevadas a cabo. La radio y el uso del celular también ayudaron a la difusión de esta modalidad educativa.

Lo anterior tuvo como consecuencia que en más de 2 millones de hogares los menores de escuelas públicas no pudieran continuar con sus estudios debido a la falta de recursos (equipos, cuestiones económicas), paralelamente en el caso de estudiantes pertenecientes a escuelas privadas se tuvo mayor presencia e impacto, ya que contaban con los materiales correspondientes. (**Universidad Iberoamericana. 2020**).

Para el caso del Nivel Medio Superior la forma de impartir las clases y la evaluación quedaron en manos exclusivamente de los profesores, también se utilizaron las herramientas tecnológicas como las aulas virtuales, videollamadas y recursos como correo electrónico, chats y repositorios.

Durante todo el tiempo de la emergencia el campo de la educación recibe aportaciones provenientes de la comunicación, psicología, pedagogía, sociología, economía política, informática entre otras disciplinas. El resultado es una apertura en la mirada a los procesos comunicativos, enriquecida por las perspectivas que aportan otras disciplinas. América Latina ha explorado este camino de manera firme y contemplando las oportunidades y/o desigualdades de cada región, las repercusiones de la globalización pero con el propósito de conseguir una verdadera interactividad entre los actores por medio del diálogo.

El uso de esta tecnología durante el confinamiento ha modificado las relaciones productivas, laborales y la definición de las competencias con las que deben contar los trabajadores. Ahora, los individuos y las empresas pueden encontrar de una forma más rápida los productos o servicios, definiendo la economía hacia nuevos actores dedicados a esta distribución.

Es así que el concepto de Educomunicación se retoma y es utilizado para reflexionar más sobre esta interacción que se ha realizado, este proceso identifica tres períodos: dos décadas desde el comienzo del proceso de masificación de los medios electrónicos (1950 a finales de los 70); un segmento de tiempo que se relaciona con el afianzamiento de los medios tradicionales en el cual también se produce una incipiente emergencia de la digitalización (décadas de los 80 y 90); y finalmente los años que llevamos del Siglo XXI en los que confluyen cambios y desafíos vinculados a la conectividad.

Con una perspectiva similar en 2005 se plantea que luego de un periodo inicial de los estudios de comunicación, se pueden visualizar tres etapas: **la conformación de la cultura de masas con los medios electrónicos; la digitalización; y la superconexión.** *“Cultivar en los procesos educativos una comunicación interactiva prepara a los ciudadanos para un ejercicio posterior de comunicación dialógica, que puede convertirse en instrumento de reivindicaciones sociales.”* (Crovi. 2018).

Gracias a los antecedentes históricos que el uso de la prensa tuvo en materia comunicacional y sobre todo para el apoyo en la educación a distancia; el radio, cine y la televisión obtienen un gran impacto social que en conjunto con los avances en creación computacional desarrollan innovaciones que serían base de la llamada digitalización. La difusión de innovaciones ha contribuido a la idea de que ciertas herramientas pueden lograr un cambio, ya que el diálogo aunque tenga diferentes canales puede ejercitarse y transformarse para dejar atrás la barrera que en ocasiones presentan estudiantes, profesores e instituciones.

Así algunas **experiencias** de los estudiantes en las clases aproximadamente del 2020 y 2021 por medio de videollamadas (Skype, zoom, google meet, transmisiones streaming en redes sociales, espacios web institucionales, etc.) reflejan que a pesar del distanciamiento social y no estar en un aula presencial sienten atención por medio de sus profesores en el momento de estudiar los temas y revisar tareas. Las actividades virtuales sugieren y conducen que la relación de los mismos estudiantes sea más participativa y dinámica ya que con el diseño de estrategias que el medio

electrónico propicia el la participación activa de manera individual y el trabajo en equipo es materia prima para la realización.

Aunque existen actividades autogestivas y asincrónicas que son ventajas también de esta modalidad, la incursión en una autoevaluación y autoreflexión del ejercicio educativo propio son parte de un resultado positivo para los nuevos ambientes de aprendizaje. **No por ello la figura del docente deberá ser reemplazada, al contrario debe ser fortalecida y consolidada para esta etapa de crecimiento.**

Así podemos modificar aquella concepción de que debido al aspecto tecnológico los protagonistas pasan a un lugar secundario donde no pueden desarrollar su cambio personal y social. En este contexto dentro de los elementos que componen la definición de Desarrollo Social se han identificado cuatro variables en las que de acuerdo con otros estudios internacionales el uso de las TIC y TAC han probado tener un impacto gracias a la disponibilidad de los servicios de telecomunicaciones:

1) educación, 2) empleo, 3) salud y 4) desarrollo económico.

Contemplando la incorporación de esta modalidad virtual en las empresas, hogares, espacios se analiza que se requiere una definición de políticas e instrumentos específicos para el sector al que se dirigen, por lo que es importante tomar en cuenta sus necesidades. Incorporación de equipos, programas o softwares, habilidades digitales para el capital humano y políticas que fomenten la disponibilidad de Internet de calidad.

“Al dominar la tecnología, por primera vez se tuvieron excedentes pertinentes al mercado. Los sumerios se convirtieron, según parece, en la fracción demográfica más exitosa en lo tecnológico y económico del planeta. Se definió desde su origen la tecnología como el procedimiento que permitía hacer más competitiva a una sociedad que a sus vecinos.” (Fernández. 2018).

Otro ejemplo de innovación e implementación en esta pandemia es la integración de las tecnologías en el sector salud ya que la Organización Mundial de la Salud (OMS), implementó la ciber salud (conocida también como eSalud o e-health) que consiste en el apoyo que la utilización eficaz y segura que las tecnologías de la información y las comunicaciones ofrece a la difusión de temas de salud, prevención, situaciones extremas que requieren la inclusión de los servicios de atención, vigilancia y documentación sanitarias, así como las diversas investigaciones en materia de salud.

Sin embargo, diversos países en vías de desarrollo presentan **problemas** para el acceso, implementación y operación de estos mecanismos, generando brechas digitales entre personas, instituciones u organizaciones de salud y entre regiones geográficas. Tal es el caso de Latinoamérica, la India, entre otros. En el caso de México algunas APPS han sido implementadas para dar atención a la ciudadanía: IMSS, ISSSTE, Cruz Roja, DIF, SEDENA o PEMEX desarrollaron algunos blogs, redes sociales para facilita la interacción, colaboración y aprendizaje sobre esta enfermedad y los avances en vacunación que se han generado, así como la promoción de la salud a través de campañas, búsqueda de comentarios sobre los servicios y sus mejoras, y hacer anuncios de emergencias sanitarias. Además, el uso de blogs y redes

sociales ha contribuido a que la población manifieste comentarios sobre centros o personal de salud y participe en foros de salud comunitarios.

En materia económica el Plan Nacional de Desarrollo (PND) 2019-2024 lanza el programa Internet para Todos que pretende hacer posible la integración de la población al Internet y telefonía móvil en el territorio nacional extendiendo la inclusión financiera y asegurando la posibilidad de llevar los programas de bienestar social directamente a los beneficiarios, tal como lo expresa en su sitio virtual de gobernación:

“Nuestro objetivo primordial es establecer las bases para promover el incremento en la cobertura de las redes y la penetración de los servicios de telecomunicaciones y radiodifusión, incluyendo banda ancha e Internet, bajo condiciones de disponibilidad, asequibilidad y accesibilidad en las zonas de atención prioritaria de cobertura social. Trabajamos de la mano con la empresa “CFE Telecomunicaciones e Internet para Todos” para identificar las principales localidades sin servicio y poner especial énfasis en las zonas marginadas del país, a efecto de que todas las personas, en particular las que se encuentran en situación de vulnerabilidad, tengan acceso a las nuevas tecnologías, buscando cerrar la brecha digital para lograr altos niveles de desarrollo social sin discriminación.”

Es así como las posibles teorías, supuestos sobre el impacto de las tecnologías cobra vida mediante su implementación. La sociedad a gran escala experimenta una nueva modalidad en su quehacer cotidiano, el enfrentar el reto de conocer estas nuevas

formas de interacción se vivió a nivel general dando como resultado diversos aspectos que deben seguir ajustándose a las necesidades de la población en cualquier región.

3.3 Planeación docente y diseño de ambientes de aprendizaje en la era virtual.

La planeación docente (objetivos, contenidos, situaciones de aprendizaje y evaluación) es un factor de suma importancia para generar un logro, meta trazada y sobre todo en un plan de estudios de índole virtual. Se parte de una necesidad, información práctica y teórica, se abordan necesidades sociales, accesibilidad, viabilidad económica y hasta consideración del tiempo para esta práctica.

Haciendo mención de la **teoría cognitivista** en donde el aprendizaje se vincula no tanto con lo que hacen los estudiantes sino con lo que saben y cómo lo adquieren. Al considerar al ser humano como un organismo que realiza una actividad fundamentada en el procesamiento de información, la pedagogía cognitiva muestra una nueva visión del ser humano y reconoce la importancia de cómo las personas organizan, acoplan, filtran, reintegran y evalúan la información en esquemas mentales que son empleados para acceder e interpretar la realidad.

El alumno debe ser enseñado de tal manera que pueda continuar aprendiendo en el futuro por sí solo retomando algunos postulados **constructivistas**: *“el alumno debe ser enseñado de tal manera que pueda continuar aprendiendo en el futuro por sí solo, esta apertura valora diferencias personales y contextos socioculturales, se adecuan a los diferentes niveles de planeación.”* (Monroy. & Chávez. 2020).

Las llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación, así como las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento han llevado a la educación hacia la utilización de las **Redes de Comunicación**⁷, lo que está teniendo un gran impacto en los procesos de formación y capacitación como sistemas de enseñanza no presenciales basados en las plataformas digitales que muestran dichas redes en diferentes escenarios educativos en condiciones tecnológicas, culturales y económicas de gran diversidad. Lo podemos observar en diferentes regiones del mundo, en la actualidad esta clase de enseñanza virtual no puede ser atendida ni experimentada de la misma manera ya que algunos países o regiones no cuentan con los recursos de infraestructura, económicos, sociales para tomar esta opción.

Por ello los métodos de aprendizaje son diversos para esta modalidad es importante medir el aprendizaje, generar una estrategia, examinar una tarea. Ser parte de un aprendizaje significativo en donde el sujeto que tiene la oportunidad de tomar esta modalidad al descubrir nuevos conceptos, los relaciona con lo que ya sabe. El

⁷Según la Teoría de la Comunicación Humana se diferencian cinco tipos de redes de comunicación: 1) red intrapersonal, 2) red interpersonal, 3) red grupal, 4) red cultural, y 5) pequeños circuitos en redes más amplias. Todos los tipos de red pueden existir simultáneamente, aunque los fines del participante son los que establecen cuál de ellos es más pertinente. [Bateson, G. y Ruesch, J. (1984)]

docente puede **transmitir, construir o reconstruir** el conocimiento y las actividades de desarrollo individual que son un medio esencial para que cada alumno desarrolle su propio potencial en los aspectos académico, personal y social.

Esta etapa en donde **el profesor también es un acompañante** del proceso educacional, diseña un panorama en que el alumno desarrolla, descubre y construye su propio conocimiento ya que en la mayoría del tiempo las actividades son autogestivas. Se plantea un sistema de actividades educativas con alternativas de funcionamiento sincrónicas y asincrónicas, basado en el uso integrado y superpuesto de plataformas tecnológicas.

Como eje principal se propone la interactividad entre profesores, estudiantes y contenidos desde un punto de vista constructivista de la enseñanza, el aprendizaje y la intervención educativa. El docente perfila con claridad cómo se brindará la orientación para que las actividades sean realizadas por los alumnos (individual o grupal), deben complementarse con algún tipo de actividad que permita al docente conocer y evaluar el proceso y producto alcanzado.

Diseño de ambientes para el aprendizaje, las estrategias de enseñanza (herramientas para la argumentación y dirección del proyecto)

En el escenario de la educación virtual o híbrida es necesario diseñar situaciones educativas de **calidad** en las que los materiales a disposición de estudiantes y docentes tengan una estructura gráfica que atraiga una asistencia fundamental para

los procesos de autoaprendizaje y aprendizaje colaborativo. Tomar fotografías, realizar un video, videoconferencias, podcast, etc. fomenta esa memoria visual, auditiva, ya que el método de aprendizaje con memoria a largo plazo es la que se centra en retener sensaciones, emociones y experiencias.

Lo más importante en el planteamiento de los trabajos y ejercicios es que estén alineados con los objetivos de aprendizaje y se presenten de manera **interesante y con sentido** para los alumnos. **Un trabajo o ejercicio bien seleccionado, informativo y motivante** provoca mayores resultados en el aprendizaje de los alumnos y en la evaluación del profesor sobre sus progresos, que cualquier otro que se repita y no tenga sentido ni valor funcional.

La **motivación** es parte fundamental del proceso educativo y en la modalidad virtual aún más, el alumno debe recibir el impulso que lo lleven a interesarse por cierto tema, se debe sentir atraído por el ambiente de aprendizaje. Este elemento viene tanto de su interior como del exterior por parte de sus compañeros y profesores. En esta etapa de educación virtual el docente debe propiciar una **buena atmósfera** para los involucrados. Así atendiendo sus necesidades y hasta gustos, éstos sentirán la confianza para poder participar de manera espontánea y segura.

La motivación en el modelo a distancia es vital para mantener al alumno concentrado en sus estudios. Asimismo, debido a las características especiales que la modalidad implica, las problemáticas relacionales (tanto de aislamiento como de agresión, fraudes académicos y acoso, entre otros asuntos) deben ser prevenidas y atendidas con oportunidad.

Existen dos fuentes de motivación, la primera es la intrínseca que parte de la voluntad para involucrarse en algún tema o actividad por medio de los intereses propios y la segunda es la extrínseca que va enfocada en metas de desempeño que están asociadas con evitar el fracaso.

Los estudiantes orientados al aprendizaje tienen mejores rendimientos. Por ello, es importante trabajar a partir de **motivación intrínseca**, ya que al promover este intercambio cultural, se evita caer en lo oscuro que puede ser la negociación del conocimiento. Ya que al fomentar los intereses propios, valores, etc., estamos generando y fortaleciendo en el estudiante un gusto por aprender de naturaleza genuina.

El trabajo en equipo (cooperativo) como ya se mencionó anteriormente hace posible el aprendizaje de valores y afectos que de otro modo es imposible de lograr:

- * Incentiva la capacidad participativa de los alumnos.
- * Contribuye a un mejor conocimiento de los estudiantes de parte del profesor, quien puede recordar con facilidad nombres y/o apellidos.
- * Los alumnos aprenden unos de otros y todos contribuyen con sus experiencias individuales, reforzando el aprendizaje personal.
- * El proceso educativo se hace ameno, agradable y novedoso a medida que el trabajo grupal se va desarrollando.

*Se facilita el proceso de evaluación, porque los alumnos no están dispersos sino agrupados. La devolución de pruebas para detectar errores y corregirlos (evaluación formativa), garantiza una mejor confrontación de resultados.

Las situaciones de aprendizaje deben construirse en un proceso didáctico, que hará más efectivo y agradable el aprendizaje. **El juego y la competencia** deben tener un papel fundamental. Las actividades deben permitir a los alumnos relacionar los nuevos aprendizajes con los previos; esto implica que puedan relacionar, contrastar, alimentar o sustentar los nuevos conocimientos con datos, hechos, informaciones, conceptos o principios adquiridos con anterioridad. (Monroy. & Chávez. 2020).

¡Construyamos una intervención didáctica adecuada!

“La intervención educativa tiene carácter teleológico: existe un sujeto agente (educando-educador) existe el lenguaje propositivo (se realiza una acción para lograr algo), se actúa en orden a lograr un acontecimiento futuro (la meta) y los acontecimientos se vinculan intencionalmente.” (Tourriñán. 2007).

Modalidades de generación del conocimiento sugeridas:

***Aprendizaje de descubrimiento** (la persona descubre los conceptos, los relaciona unos con otros, los reordena y los adapta a su forma de pensar y el aprendizaje.)

***Aprendizaje significativo** (el sujeto al descubrir nuevos conceptos, los relaciona con lo que ya sabe.)

***De transmisión de conocimientos** (recurren a técnicas expositivas y convierten al alumno en un receptor pasivo, que trata de "hacer suyo" un discurso que el docente le ofrece en forma directa, oral o por escrito).

***De construcción o reconstrucción del conocimiento** (implican descubrimiento por parte de los alumnos. Esto significa que ellos no reciben el "conocimiento procesado" mediante transmisión del docente, sino que lo "buscan y recrean", orientados por el educador).

***Actividades de desarrollo individual** (son un medio esencial para que cada alumno desarrolle su propio potencial en los aspectos académico, personal y social.) Por ello las situaciones de aprendizaje, sincrónicas o asincrónicas pueden planificarse para que se desarrollen en forma autónoma o directamente por el docente; en ambos casos es fundamental el rol que le corresponde al docente, como orientador o guía del proceso de enseñanza y aprendizaje. **El docente crea el clima y ofrece las condiciones necesarias** para que los alumnos descubran, construyan y reconstruyan los conocimientos, en las **actividades de tipo autónomo**, la guía del docente es sólo inicial; posteriormente los alumnos realizan el proceso de aprendizaje en forma independiente.

Técnicas e instrumentos para intervención docente.

En los llamados cursos en línea como se ha mencionado los alumnos pueden sentir una pertenencia en lo que desean aprender, la utilización de temas de interés común ofrece características atractivas para ellos. Como se ha mostrado en el escenario de la **educación virtual o híbrida**, es necesario diseñar situaciones educativas en las que los materiales a disposición de estudiantes y docentes tengan una estructura gráfica que atraiga una asistencia fundamental para los procesos de **autoaprendizaje y aprendizaje colaborativo**.

Una **intención principal** de mi investigación es que la **educación presencial** se vea **complementada** más no olvidada ni rezagada por las herramientas tecnológicas. Así **rescatar y fomentar los métodos tradicionales como cuestionarios de interpretación, ensayos, investigaciones, composiciones, mapas conceptuales sumados a las actividades en plataformas cibernéticas, elaboración de gráficos (fotos, videos, podcast, animaciones, dibujos, entrevistas, etc.)** que fomentan la comprensión, expresión, razonamiento y crean un camino para el modelo híbrido.

Los trabajos que los profesores suelen dejar a sus alumnos fuera del aula de trabajo van desde ejercicios, solución de problemas, visitas a lugares determinados, trabajos de investigación en la biblioteca, en museos, en el ciberespacio u otros. Las recomendaciones son las mismas que para los trabajos realizados en clase. Deben

plantearse trabajos que más que dejar agotados y desmotivados a los alumnos, los hagan practicar reflexivamente/ pensar y aprender. [Monroy. & Chávez. 2020).

Los instrumentos del trabajo de mi investigación están tomados en cuenta para fomentar la **creatividad audiovisual y narrativa**, el trabajo individual y en equipo, así como la interacción con el mundo tecnológico a través de aplicaciones, programas o dispositivos que hoy en día nos acompañan de manera comunicacional.

Algunos puntos importantes son:

- 1. Observación directa** (La evaluación de las actitudes es mejor si se planifica y se realiza durante periodos largos. Se proponen técnicas como: registro anecdótico, rúbricas, listas de control, escalas de observación, diarios de clase y triangulación (con otros profesores)
- 2. Estrategias de motivación** Técnica de presentación, contenido temático (motivación), técnica de palabras clave, técnica de investigación por equipo textos, artículos, identificación y reflexión.
- 3. Cuestionarios e instrumentos de autorreporte** (permiten una valoración cuantitativa de las actitudes expresadas en forma verbal, diarios de clase).

4. El análisis del discurso y la solución de problemas (se puede analizar lo que los alumnos dicen y opinan de manera incidental o ante tareas estructuradas) En este rubro podemos encontrar los siguientes tipos de instrumentos: entrevistas, intercambios orales incidentales, debates en clase, cine-forum; solicitud de redacciones sobre temas elegidos; técnica del role playing; tareas de clarificación de valores; resolución de dilemas morales y narrar historias vividas.

Sin lugar a dudas estos conceptos nos permiten identificar las limitaciones, requisitos, restricciones y supuestos de cierto plan docente que tengamos, en ocasiones tenemos muchos planes pero poco tiempo o disponibilidad, así que una correcta construcción nos puede ahorrar tiempo y mejorar resultados, por ello nos proporciona detectar las oportunidades, analizar el modo actual de funcionamiento de la organización, evaluar las distintas alternativas, llegar a acuerdos sobre la línea de acción, definir claramente nuestra meta o problema que necesita ser resuelto, diseñar el ámbito de aplicación de forma clara, concisa y precisa, para evitar confundir a los participantes del proyecto, delimitar roles para comprender mejor el sistema y entender los mecanismos de desarrollo de cada integrante.

3.4 Estudio de caso. Contenidos de la intervención en el aula (producción, desarrollo y uso de recursos materiales).

En este apartado se analiza lo experimentado en las prácticas y clases virtuales que se desarrollaron durante el periodo de contingencia en el año 2020 y 2021. Así se verifica como las nuevas tecnologías y redes de comunicación marcan a cada paso una manera distinta de interacción y enseñanza.

Objeto/sujeto: Instituto Bassols (organismo privado)

Dirección: Josefa O. De Domínguez 1653. CDMX

Representante: Mtra. Olga A. Antúnez Tiburcio.

Supervisora: Mtra. Laura Delfina Juárez Reyes.

Materia: Literatura I y II.

Horario: 09:00 a 10:00 hrs.

Alumnos: 7

Evidencias: Fotografías, videos, audios.

A lo largo de la intervención es generado un ambiente de aprendizaje propicio para la creatividad de los alumnos, en esta modalidad virtual se muestra la importancia de la intervención partiendo de una adecuada estrategia y secuencia de aprendizaje en la asignatura de Literatura I y II respectivamente. Los estudiantes analizaron problemas basados en la argumentación racional para la construcción de un discurso narrativo (relato, guión, ensayo o artículo), así como su exposición, difusión de manera audiovisual (videominuto-podcast) y participación en un aula virtual.

La intervención se compone de distintos elementos como:

ELEMENTOS CONCEPTUALES: Análisis de los distintos géneros literarios e informativos (libros, notas, artículos, crónicas, narraciones históricas, anecdóticas y relatos literarios) que permiten distinguir las características de la estructura narrativa y literaria, así como los propósitos comunicativos que los distinguen.

ELEMENTOS PROCEDIMENTALES: A manera de práctica se dispuso del proceso de escritura y exposición, la práctica de la escritura libre con propósitos de expresión subjetiva y el proceso de escritura formal para aportar información a la redacción y corrección en la construcción del relato anecdótico como parte de la actividad final.

ELEMENTOS ACTITUDINALES: Gracias a herramientas de aprendizaje como la motivación, lectura en voz alta y realización a través de la lectura y un podcast o videominuto se reconoce la estructura expositiva, para que se comprenda el propósito o intención comunicativa de transmitir una idea desde su construcción en papel hasta su realización por medio del discurso sonoro y visual.

El eje transversal y objetivo de se aborda a partir del enfoque comunicativo en el que se prioriza el aspecto activo de la lengua, la imagen y la relación social, reconociendo que el principio de toda expresión se caracteriza por la necesidad de compartir el significado. Al hablar de aprendizaje grupal entendemos a los estudiantes como sujetos activos que elaboran grupalmente tanto la información recibida del profesor como la que ellos mismos buscan y descubren. En este proceso de elaboración, la emoción tiene un papel importante, ya que condiciona las actitudes con las que el grupo enfrenta y procesa dicha información. (**Chedaybar**. 2012).

A lo largo de las clases se utilizaron los siguientes recursos e instrumentos con los cuáles contaban los alumnos:

Materiales, equipo:

Computadora o dispositivo móvil con acceso a Internet. Accesorios con bocinas o audífonos. Programas de reproducción de video, audio (para revisar materiales en línea)

Plataformas virtuales:

Sesiones en línea (videollamada Google meet, Zoom, aula virtual Edmodo grupo en whatsapp, correo electrónico).

Contexto:

Los alumnos se desenvuelven en el ambiente virtual, ya que la situación sanitaria en México y el mundo sigue tanto en el año 2020 como 2021.

Se desarrollaron valores como:

Colaboración, respeto, libertad, motivación, franqueza, objetividad, tolerancia, responsabilidad, capacidad, empatía.

Plan de clase para la primera parte de la intervención en Literatura I realizada en el periodo del 07 al 17 de diciembre del 2020:

1. CONTENIDOS DE SESIONES
 - 1.1. Géneros literarios, informativos y de opinión.
 - 1.2. Exposición y tipos de discurso.
 - 1.3. Características del relato anecdótico e improvisación (lectura en voz alta).
 - 1.4. ¿Cómo realizar un podcast, videominuto?
- Entrega final

Objetivo: Distinguir entre la estructura narrativa y la expositiva de los textos que leen, a fin de realizar un discurso visual por medio de la lectura en voz alta según distintos contextos de comunicación formal.

Objetivos específicos:

- Emplear la lectura, escritura e imagen como herramientas de aprendizaje.
- Redactar escritos narrativos y expositivos (relatos) con la adecuación propia de contextos de comunicación formal (introducción, desarrollo y conclusión).

Clase 1

Duración: 1 sesión, 1 hora.

Objetivo: Que el alumno haga un repaso por los distintos géneros literarios y conozca los informativos y de opinión, profundice en la estructura narrativa de éstos al mirar artículos, notas, entrevistas y relatos literarios escritos y también expresados a través del cine/teatro para diversificar sus posibilidades de comprensión y desarrollo.

Descripción: La profesora supervisora me acompaña en las clases con el grupo, se comienza con una presentación formal entre ambas partes (docente y alumno) técnicas de saludo, motivación y con el desarrollo del tema a tratar. En esta unidad se trabajaron las habilidades de localización de géneros literarios e informativos, formulación del propósito comunicativo del texto leído y su explicación de los recursos expresivos empleados, distinción entre hechos, opiniones y lenguaje figurado. Se utilizaron apoyos visuales como fragmentos de películas y textos clásicos-épicas hasta los contemporáneos. En esta clase el alumno como primer

elemento reafirma el importante significado de leer y escribir para la construcción del proceso narrativo y visual.

Técnicas, estrategias: Técnica de presentación, contenido temático (motivación), técnica de investigación por equipo textos, artículos, identificación y reflexión.

Evaluación: Escribir media cuartilla sobre la importancia de la Literatura y género literario favorito. Entrega vía correo electrónico, whatsapp.

(VERIFICAR ANEXO FOTOGRÁFICO CON EJEMPLOS DE MATERIALES)

Clase 2

Duración: 1 sesión, 1 hora.

Objetivo: El alumno reconstruye el sentido de artículos expositivos, discursivos dando cuenta el sentido de la exposición para mejorar su desempeño en contextos de comunicación formal y virtual.

Descripción: A lo largo de la sesión se integraron nuevos estudiantes se vuelve a implementar presentación, técnicas de saludo, trabajo en equipo, motivación y desarrollo del tema. Se trabajaron las habilidades de reconocimiento del discurso; explicación de recursos de los textos expositivos, estructuración de ideas, distinción entre elementos principales y secundarios, lenguaje descriptivo y literario. Se descifra el significado de la exposición sobre un tema de interés para el alumno (identificación) y se analizan los distintos tipos de difusión para materiales formales y virtuales por medio de la observación de trabajos audiovisuales como conferencias especializadas, reportajes, entrevistas, cortometrajes.

Técnicas, estrategias: Observación directa (registro anecdótico), trabajo en parejas, y técnica de razonamiento.

Evaluación: Elaboración de un diario (crónica) sobre la clase. Entrega vía correo electrónico, whatsapp.

(VERIFICAR ANEXO FOTOGRÁFICO CON EJEMPLOS DE MATERIALES)

Clase 3

Duración: 1 sesiones, 1 hora.

Objetivo: Los estudiantes descubren la importancia que tiene la composición del relato para la estructura expositiva y discursiva siguiendo el proceso de escritura en las etapas pertinentes para adecuar sus habilidades de producción textual a contextos de la imagen o lenguaje audiovisual.

Descripción: Conocieron la estructura para elaborar un relato anecdótico (introducción, desarrollo y desenlace). Los chicos manifestaron interés por géneros como poesía, noticia, música y familia, por ello se trabaja y adaptan contenidos de la secuencia para su desarrollo en clase.

Técnicas, estrategias: Motivación, participación individual y grupal, reflexión.

Evaluación: Elaboración de un relato anecdótico, informativo o de opinión, entrega vía correo electrónico, whatsapp.

(VERIFICAR ANEXO FOTOGRÁFICO CON EJEMPLOS DE MATERIALES)

Clases 4 y 5

Duración: 2 sesiones, 1 hora por clase.

Objetivo: Mostrar como la creación audiovisual forma parte importante de la elaboración de materiales y representa una forma dinámica para interactuar en clase. Utilizar herramientas virtuales o recursos audiovisuales ayudará a que el estudiante comunique el tema seleccionado de manera dinámica, ya que la comunidad estudiantil; en su mayoría nativa digital, desea explorar y participar de manera diferente en clase. Se abre el espacio para la aclaración de dudas sobre trabajo final.

Descripción: Se trabajaron las habilidades de lectura en voz alta, improvisación y composición visual, registro de información significativa para documentar un tema elaboración de relato (guión), revisión y corrección. Se contó con la presencia de un actor que nos platicó sobre la relación que tienen los géneros literarios con el teatro, cine, TV y el ejercicio de expresarnos por medio de diversos canales. También reciben ejemplos y recursos para la elaboración de un podcast o videominuto casero (grabar su voz, persona con su celular o computadora) en estos trabajos finales cada uno de ellos expresa a manera de lectura en voz alta el relato escrito que construyeron, ya que uno de los objetivos de la intervención es que descubran como adaptar y utilizar todo este desarrollo de los mensajes e información que se ha experimentado por medio de la tecnología, ya que distintas formas de comunicación han abierto el panorama para la recepción, consumo y reproducción de diversos temas.

Evaluación: Realización de lectura en voz alta en video, podcast o entrevista. Entrega vía correo electrónico, google drive.

(VERIFICAR ANEXO FOTOGRÁFICO CON EJEMPLOS DE MATERIALES)

Resultado de la primera parte de la intervención:

Al utilizar recursos como rúbricas se registran las entregas de los estudiantes, en su mayoría podcast y videominuto con temas de su interés, así gracias a esta primera intervención el grupo estudiantil comprende las nociones de uso de la lengua, contexto y género textual, de los cuales distinguirá los más comunes. Ahora conoce los elementos de la situación comunicativa, y en particular, las exigencias de un contexto de comunicación formal y virtual. Se ha apropiado de la idea de proceso de redacción, realización audiovisual y comunicación visual entendiendo las etapas que lo integran. **(VERIFICAR ANEXO FOTOGRÁFICOS, SE CUENTA CON EVIDENCIA FÍSICA EN VIDEO/AUDIO)**

Segunda parte de la intervención en Literatura II realizada en el periodo del 17 al 21 de mayo del 2021

Objetivo: Se trazó que los alumnos interactuaran en un aula virtual (Edmodo) diseñada con diversos elementos audiovisuales para la construcción de diversos ejercicios.

Objetivos específicos:

- Emplear la lectura, escritura, música e imagen como herramientas de aprendizaje partiendo del género literario lírico y dramático.
- Realizar actividades relacionadas con la comunicación, eficacia y efectividad de las Tecnologías de la Información y Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento.
- Redactar, navegar e interactuar con diversos contextos de comunicación formal.

2. CONTENIDOS DE SESIONES

1.1. Género lírico (relación de la literatura con la música)

1.2. Género dramático (Teatro musical)

1.3. Ejercicio virtual autogestivo

Entrega final

Clase 1

Duración: 1 sesión, 1 hora.

Objetivo: Que el alumno repase lo aprendido en Literatura I respecto al género lírico. Profundizando así en la relación de las Letras con la música y su diversificación en la cultura a través de los tiempos.

Descripción: El estudiante profundiza en la estructura narrativa y musical al leer poesía, prosa, así como escuchar y analizar letras de canciones con contenido metafórico desde lo juglar (renacimiento) hasta géneros contemporáneos como el rock en donde exponentes han obtenido el Premio Nobel de Literatura. Al comprender diversos géneros, autores, relatos literarios y auditivos diversifica sus posibilidades de aprendizaje.

Técnicas, estrategias: Técnica de presentación, contenido temático (motivación), técnica de investigación por equipo textos, reflexión.

Evaluación: Escribir media cuartilla sobre la importancia de la música y la literatura en el mundo contemporáneo. Entrega vía correo electrónico, whatsapp.

(VERIFICAR ANEXO FOTOGRÁFICO CON EJEMPLOS DE MATERIALES)

Clase 2

Objetivo: El alumno comprende conceptos como metáfora, género dramático y su relación con el Teatro, a su vez interactúa por primera vez en un aula virtual Edmodo (que es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging, creado para un uso específico en Educación Media Superior. Es una red social educativa que incluye la gamificación que conecta a los alumnos con las personas y recursos que les permitirían mejorar sus aprendizajes y se utiliza en educación para organizar contenidos, hacer asignaciones y mantener una comunicación e interacción activa y constante entre profesores y alumnos, incluyendo a los padres).

Descripción: En esta clase el alumno desarrolla un primer ejercicio dentro de la plataforma virtual relacionado con el tema del género dramático y la música. Se exponen ejemplos de películas, teatro musical contemporáneo y se resuelve un cuestionario (relacionado con la música y las letras), así reafirma el importante significado de leer, escribir relacionado con un método estimulante como es el

sonido y poder participar con una herramienta tecnológica ahora ya común como es el aula virtual.

Técnicas, estrategias: Motivación, participación individual y grupal, reflexión.

Evaluación: Lectura de texto especializado y elaboración de un cuestionario en el aula virtual.

(VERIFICAR ANEXO FOTOGRÁFICO CON EJEMPLOS DE MATERIALES)

Clase 3

Objetivo: El alumno identifica los elementos del género lírico y dramático, sabe de su relación estrecha con la música y la importancia de las Letras en la construcción del mundo cultural. Interactúa nuevamente con la virtualidad al desarrollar un ejercicio relacionado con los temas anteriores, en donde el tema puede actuar en diferentes ámbitos de nuestro quehacer diario (salud, relación social, arte, etc.)

Descripción: En esta clase el alumno reafirma el uso de herramientas virtuales como complemento del plan de estudio de una asignatura en la Educación Media Superior.

Evaluación y entrega final: Mirar un reportaje audiovisual realizado por CUAIEED-UNAM (Mediacampus) sobre el Teatro o la música (Sonidos que transforman”, “Arte escénico. El Teatro y su canalización”), contestar un breve cuestionario y resumen del video, enviar el documento con las respuestas al aula virtual, correo electrónico o whatsapp.

(VERIFICAR ANEXO FOTOGRÁFICO CON EJEMPLOS DE MATERIALES)

Resultado de la segunda parte de la intervención:

Al concluir el grupo estudiantil de Literatura II comprendió las nociones del uso de las herramientas tecnológicas y plataformas de interacción en el proceso de aprendizaje, así como los elementos de la situación comunicativa y en particular, las exigencias de un contexto de comunicación formal y virtual.

3.6 Evaluación y cierre de la intervención en el aula.

La evaluación reafirma el proceso enseñanza y aprendizaje podemos definirlo como ese proceso de delinear, obtener, procesar y proveer información válida, confiable y oportuna que nos permita juzgar el mérito o valía de programas, procedimientos y productos con el fin de tomar decisiones.

La evaluación fortalece y consolida los aprendizajes, así como el logro de los objetivos o propósitos en cualquier momento o área de estudio permite evidenciar cuáles son las necesidades prioritarias que se deben de atender y desde la perspectiva educativa debe mostrar congruencia entre saber y desempeño, esta fórmula. En demasiadas ocasiones el proceso de examinar se vuelve pesado, difícil y hasta cierto punto mediocre. La evaluación mediante un control nos obligaba a diseñar el currículo. Las competencias requieren mucho tiempo para ser desarrolladas y los exámenes obligan a impartir contenidos de manera apresurada.

El uso de evaluación tradicional, sumativa y actual pueden fusionarse para encaminar a la educación contemporánea, el uso de las rúbricas para nosotros y nuestros superiores, cuestionarios, observación, recursos audiovisuales, van mejorando la fluidez, agilidad a la hora de aplicarlas en clases, se puede pensar en que la evaluación no son sólo números o datos éstos pueden ir pensados en mirar, valorar las habilidades, creatividad para poco a poco dejar aquel aprendizaje enciclopédico y enfocarnos en el desarrollo de las hacia capacidades, recursos y uso de herramientas.

La visualización del proyecto de aprendizaje ayuda a poder construir técnicas adecuadas y atractivas para mantener la motivación y el hambre de aprender, la rúbrica es para que el profesor observe y en ocasiones puede incentivar al alumno a que encuentre en qué está acertando o fallando, nos ayuda a sintetizar algunos procesos.

El resultado fue satisfactorio, para la práctica docente en Literatura I y II. En la primera parte los estudiantes pertenecientes a la escuela privada contaron con los materiales solicitados, a pesar de encontrarnos en una situación vulnerable por la Pandemia de COVID 19, los estudiantes generaron motivación, curiosidad y productividad por esta modalidad de trabajo y el plan de clase trazado (temas, dinámicas). Gracias a la explicación y reafirmación de la importancia de leer y escribir, se pudo incursionar en la adaptación de contenidos al lenguaje audiovisual.

Unos de los tipos de evaluación contemplada fue la **evaluación de portafolios** o de carpeta que consiste en hacer una colección de producciones o trabajos (relatos,

análisis de textos, composiciones escritas, dibujos, ideas sobre proyectos, reflexiones personales, grabaciones, ejercicios digitalizados) e incluso de algunos instrumentos o técnicas evaluativas como cuestionarios que los aprendices realizan durante un cierto episodio o ciclo educativo. Incluso pueden elaborarse portafolios digitalizados.

Algunas ventajas de la evaluación del portafolio:

1. Permite observar los trabajos de los alumnos por medio de una óptica distinta, desde la cual se evalúa el progreso de las producciones y de los procesos que las originan.
2. Tiene un componente formativo, por lo que se integra al proceso de instrucción.
3. Permite que los alumnos reflexionen sobre su propio aprendizaje y que dicha reflexión incida en actuaciones futuras.
4. Fomenta la coevaluación, la autoevaluación y la evaluación mutua.
5. Permite al docente reflexionar sobre sus estrategias pedagógicas.
6. Tiene más validez de contenido que una prueba, pues evalúa diferentes producciones realizadas en un cierto periodo.
7. Es una evaluación más auténtica y menos artificial. (**Monroy. & Chávez. 2020**).

También la **técnica observacional** fue empleada en la mayoría del tiempo, ya que contiene elementos para registrar de manera objetiva cada elemento. La observación es una estrategia válida para documentar los aprendizajes de los estudiantes, se puede constatar si nuestros objetivos están dando resultados con nuestros alumnos y si no es así poder corregir en el instante.

Ejemplos: Rúbrica, guía de observación, registro anecdótico, escala de aptitudes, las técnicas evaluativas escritas, el cuaderno de clase, etc. Se recomienda documentar solamente lo que se puede observar, usar términos sencillos en las notas de observación, utilizar continuamente observaciones para documentar aprendizajes, focalizar la observación, tener un objetivo claro, alinear los objetivos de la observación con los objetivos del aprendizaje. (**Monroy. & Chávez. 2020**).

Los chicos presentaron interés a pesar del corto tiempo para trabajar, ya que relacionaron sus conocimientos previos con los expuestos en las clases. La mayoría de los siete alumnos que conformaron el grupo entregó su trabajo final (trabajo escrito, podcast o video, se cuenta con la evidencia). Al relacionar diferentes esferas, la variedad de canales virtuales, videollamadas, streamings, material visual, interacción hasta en redes sociales y sitios de contenido especializado en el tema, se creó un vínculo con el plan de trabajo y las nuevas herramientas que nos ofrece esta modalidad. Fue satisfactoria la manera en que algunos de los chicos expresaron su sentir ante esta pandemia por medio de los recursos audiovisuales ya mencionados, hablaron de sus emociones, de lo mal que en ocasiones se sintieron pero que al final entendieron que se deben sobreponer y seguir adelante, no dejarse vencer por toda la situación que les toca. El resto de los alumnos recurrieron a los temas informativos, anecdóticos y musicales, seleccionaron a su artista favorito o hobby favorito, aventura deportiva que los impulsa y reconforta. Aunque aún no se acostumbran a las clases en línea les atrajo la idea de elaborar un recurso audiovisual como fue el podcast y el video.

Para la segunda etapa de intervención en Literatura II, los alumnos ya presentan signos de agotamiento y vulnerabilidad debido a la contingencia sanitaria, gracias a las técnicas implementadas se pudieron obtener resultados positivos. Los **chicos nunca habían interactuado en un aula virtual**, se utilizó la plataforma de Edmodo debido a su fácil utilización debido a que su software, presentación y manejo son muy similares a redes sociales que ellos identifican y practican como Facebook; Instagram o Twitter. Los ejercicios y temas les fueron dinámicos con el apoyo definitivo de la música y el diseño, fueron presentados en forma de imágenes y de publicaciones “en el muro del aula”, así pudimos interactuar y realizar ejercicios en clase como lectura de textos y resolver cuestionarios.

Los estudiantes respondieron favorablemente ante este nuevo recurso, en un aula virtual la comunicación entre profesor-alumno se compone de momentos sincrónicos (al momento de la clase en vivo, en el momento de la videollamada en un horario designado) y asincrónicos (cuando el estudiante puede consultar el aula en el momento que tenga libre). Tuvimos momentos para dar instrucciones sobre su desempeño en el aula virtual, para realizar ejercicios grupales y también momentos en los que ellos interactuaron solos en la plataforma y fueron responsables de su conocimiento.

BALANCE Y PERSPECTIVAS.

Ventajas y desventajas de la educación virtual.

Este tipo de comunicación abre un nuevo panorama para los procesos de aprendizaje las instituciones educativas han buscado incluir estrategias en sus metodologías y planes educativos con el fin de que estos se adapten a los nuevos requerimientos para así continuar aportando procesos integrales a la comunidad estudiantil. La variedad de servicios y la inmediatez que brinda estar conectados a diferentes opciones virtuales se han convertido en las nuevas aulas de clase y formas de educar. Aunque las aportaciones de los avances tecnológicos en la sociedad actual marcan nuevas tendencias la adaptación, aceptación no han sido nada fáciles por ello gracias a la investigación realizada se puede crear una lista sobre pros y contras que pueden ser tomados en cuenta para el camino de la educación híbrida.

Ventajas:

- a) Flexibilidad de horarios (los estudiantes pueden manejar de una forma más independiente sus horarios para aprender ya que en ocasiones debido a las múltiples tareas que se realizan no es tan fácil estar en algún sitio de manera presencial así éste puede consultar en cualquier espacio libre los materiales de una clase).

- b) Aprendizaje colaborativo (existe un mayor compromiso tanto con los docentes y entre compañeros para la realización de actividades. Ya que se difumina la individualidad para así fomentar un mayor autoestima e integración grupal).

- c) Construcción del conocimiento constante, dinámico y compartida (esto gracias a los recursos audiovisuales, a que el docente se ha visto retado a que sus clases sean más llamativas y creativas, los alumnos pueden presentar trabajos de diferentes maneras por medio de la imagen, la música, presentaciones digitales, videos, etc.).

- d) Roles activos de docentes y alumnos (ambas figuras investigan, proponen y complementan el aprendizaje. Se desarrolla una comunicación directa entre Instituciones, docentes, estudiantes y hasta padres de una forma eficaz y ágil).

- e) Desarrollo de habilidades interpersonales: comunicación clara, apoyo mutuo, resolución constructiva de conflictos.



Según el INEGI, entre las principales actividades de los usuarios de Internet en 2019, están para entretenimiento (91.5%), obtención de información (90.7%) y comunicarse (90.6%). En contraste, las actividades que menos realizan los usuarios de Internet son operaciones bancarias en línea (16.8%), ordenar o comprar productos (22.1%) e interactuar con el gobierno (35.6 por ciento).

Desventajas:

- a) Brechas digitales: No todos los países, regiones, áreas, hogares, cuentan con las herramientas, recursos físicos necesarias para el aprendizaje virtual. Aquellos estudiantes que no cuentan con la tecnología en casa, conexión y recursos no sólo económicos sino de atención no pueden unirse a esta modalidad, así se pudo observar la deserción por gran parte del alumnado.

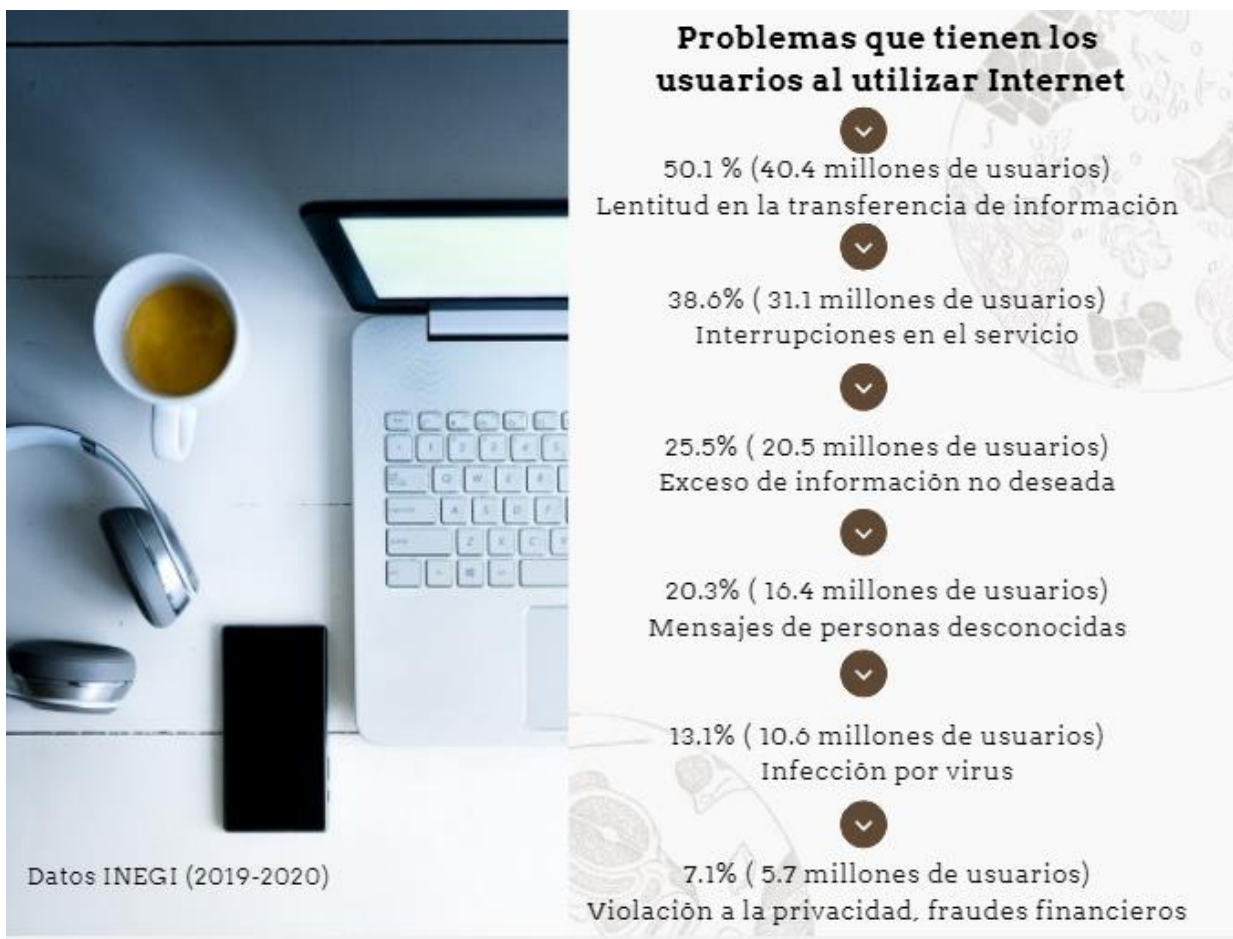
- b) Falta de interacción social: Parte fundamental del desarrollo del individuo se basa en la interacción directa con otros, por ella esta modalidad presentó diversos casos de situaciones psicológicas como ansiedad, depresión y estrés. Las experiencias cognitivas y socioafectivas son de vital importancia, necesarias para el desarrollo biológico y para los procesos de aprendizaje que se viven en el aula ya que el contacto físico contribuye a la construcción de la personalidad y las relaciones. Es más difícil para los docentes identificar los trastornos emocionales que un estudiante puede experimentar.

- c) Exposición a largas jornadas de trabajo y estudio: Al no existir una diferenciación física de los espacios de trabajo, recreación, estudio, etc. no existen verdaderas jornadas de labores ni horarios constructivos. Las cargas de trabajo son excesivas, así como el tiempo de exposición ante los dispositivos provoca problemas en la salud no sólo mental sino física. Desde dolores de espalda, visión por exposición a pantallas, cuello, espalda,

insomnio, dolores de cabeza, ansiedad y sobrecarga, dificultando así el desarrollo saludable del ser humano para aprender y desenvolverse.

d) Estructura pedagógica con procesos cognitivos y técnicas de aprendizaje incompletos.

e) La disciplina y constancia que se requieren en la formación a distancia es mayor.



Impacto desigual de la pandemia

El shock provocado por el coronavirus ha impactado en el conjunto de la industria de manera desigual, ya que mientras que algunos segmentos se han reforzado, otros han acentuado el declive que arrastraban desde hace años.

Si bien la pandemia ha generado una crisis sanitaria, económica, social, educativa y comercial de consecuencias aún por verse y vivirse, también ha propiciado el crecimiento en el mundo del entretenimiento y la digitalización. Así diversas industrias como las plataformas de entretenimiento, información, las proveedoras de servicios digitales, los fabricantes de pantallas o los proveedores de mercancías en línea incrementan la capacidad de su oferta tanto en calidad como en cantidad, así el mercado económico presenta nuevos movimientos y actores que van escribiendo nuevas páginas en su historia.

Una consecuencia evidente es observada en los hábitos de consumo de los usuarios, la caída de los medios impresos, libros se mantiene, pero ha disminuido como consecuencia de la pandemia. La pandemia ha acelerado cambios y tendencias que ya se vislumbraban. El confinamiento ha obligado a los ciudadanos a permanecer recluidos en el hogar, así este verdadero mercado es objetivo de las compañías por conquistar.

El consumidor de contenidos ha aprendido con rapidez y es cada vez más exigente, pero dispuesto a pagar por contenidos si son de calidad y responden a sus expectativas. Las compañías del sector no pueden quedarse paradas: el mercado se ha fragmentado y, como consecuencia, las empresas están identificando y adaptando modelos de crecimiento innovadores y, sobre todo, que se ajusten bien a las nuevas preferencias de un cliente cada vez más dinámico.

Otro de los puntos más importante es el tema acerca de los problemas para estudiar o aprender desde casa. Según un estudio de la Universidad Iberoamericana, los resultados muestran que en aproximadamente 9 millones de hogares se tuvo dificultades, y de estos la mitad señaló como principal problema la falta de computadora, y en menor medida la falta de conocimiento, de libros o material didáctico o apoyo de los maestros. (**Universidad** Iberoamericana. 2020).

Finalmente tecnología e infraestructuras allanan el camino para el crecimiento: gracias a la velocidad y latencia que aporta el 5G, los usuarios podrán disponer de acceso en tiempo real y con mayor calidad a gran cantidad de contenidos, juegos o servicios. Por su parte, la Inteligencia Artificial estará cada vez más presente en los hogares y en los desplazamientos cotidianos de los usuarios y, aunque estos aprecian cada vez sus ventajas en términos de personalización, persiste cierta preocupación en relación con la privacidad.

CONCLUSIONES.

El cambio a la virtualidad obligó a las instituciones a implementar nuevas herramientas digitales y a fortalecer su infraestructura tecnológica. Todo este proceso nos permitió darnos cuenta de que aunque trabajábamos con plataformas virtuales nos hacían falta conocer más herramientas tecnológicas, una verdadera capacitación.

La educación presencial tiene que ser complementada más no rezagada por las herramientas tecnológicas así rescatar y fomentar los métodos tradicionales apoyados con nuevos descubrimientos es importante ya que fomentan la comprensión, expresión, razonamiento y crean un camino para el modelo contemporáneo del conocimiento.

El uso de Internet, recursos audiovisuales y videojuegos han hecho que las nuevas generaciones se lleven cada vez mejor con la tecnología, que lleguen a usarla casi por instinto y que manejen un amplio conocimiento tecnológico a temprana edad. Este fenómeno puede ser tanto positivo como negativo; positivo en el sentido de que la tecnología se ha vuelto un aporte en materia educativa y negativo por el cambio que genera en la forma que tienen los niños y adolescentes para establecer relaciones con sus pares, además de los altos riesgos que se corren al exponer tanta información en la red.

Así el camino que marcan las Humanidades y las Ciencias Sociales es definitivo para la construcción y detalle de los nuevos caminos cibernéticos, dotarle de aquellos valores y virtudes harán que un método tal vez frío para muchos obtenga calidez, sustancia y sea en realidad una opción benéfica en el desarrollo integral del individuo. Es positivo que los jóvenes sepan usar la tecnología, Internet y las redes sociales, porque son canales que les sirven para comunicarse, pero los padres y docentes tienen la responsabilidad de enseñarles a sus hijos el buen uso de las herramientas tecnológicas, para que sepan utilizarlas a su favor y no en contra.

Si bien en Latinoamérica este todavía no es un problema extremo, en países como Estados Unidos, China e Inglaterra se concentra una gran cantidad de avances en materia virtual. Si hay algo que recordar es que la tecnología utilizada adecuadamente, puede tener un montón de utilidades, tanto educativas como comunicativas, e incluso acercarnos a nuestros amigos y/o familiares que se encuentran en otro lugar. Sin embargo, si la tecnología no es bien utilizada, puede ocasionar aislamiento, falta de comunicación y otros graves problemas.

Podemos decir que las **recursos audiovisuales** construyen nuevas formas del propio lenguaje, las **redes sociales** ayudan a relacionarse y/o interaccionar a personas, por ejemplo, muy tímidas o que nunca se atreverían a hablar con alguien cara a cara, además que mediante ellas nos creamos perfiles de nosotros mismos definiéndonos como personas y conociéndonos a nosotros mismos un poco más a fondo.

Otro hecho, por el cual observamos la utilidad de las tecnologías es la facilidad con la que nos **relacionamos a distancia** con personas que conocemos y no podemos ver constantemente, de tal manera que el uso de éstas nos permite chatear o realizar videollamadas de manera gratuita y satisfactoria para no perder ese contacto con amigos, familiares o conocidos. Por otro lado como estudiantes y solicitantes de **información** continuada se puede tener en nuestra propia casa un ordenador con acceso a internet, esto implica un esfuerzo no sólo físico sino económico y social que debe ser atendido para y así consultar todo tipo de documentos online, sin dejar por supuesto de lado la experiencia tan grande como lo es visitar una biblioteca en nuestra comunidad.

Los maestros se han colocado poco a poco a la altura de la situación, ya que por iniciativa propia, se capacitaron de manera express ante la emergencia, otorgaron a sus alumnos y alumnas conocimiento no importando el espacio ni la forma. Tanto docentes como estudiantes continuaron con su compromiso a través de múltiples recursos como teléfono, whatsapp, mensajes de voz, correo electrónico o video conferencias.

Así, se estableció un contacto permanente, que nutrió profundamente las relaciones y que permitió a las niñas, a los niños y adolescentes, saberse presentes en la mente de sus docentes y de sus compañeros. Estas acciones cumplen una función educativa esencial, porque uno de los principales objetivos de la escuela es propiciar procesos de socialización sana, constructiva y creativa. Un hecho inédito en la práctica educativa.

La legislación en materia del espacio virtual está por definir su dirección, grandes debates entre los creadores de redes sociales, aplicaciones, información, etc. indican que se debe reflexionar sobre el impacto tan grande que este fenómeno tiene en la población, en los sectores de la economía y hasta en la construcción de la vida social de los individuos.

Respecto a mi intervención docente identifiqué gracias al análisis FODA (lista completa de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas) resultados fundamentales para la toma de decisiones actuales y futuras. Este análisis refleja un diagnóstico certero y útil para detectar problemas internos y externos, determinar el curso que deberá seguir el docente y así brindar un mayor conocimiento. En la siguiente imagen se encuentra desglosado.

Este tipo de estudio se divide en dos partes: análisis interno y análisis externo.

Análisis interno

En el diagnóstico interno se analizan las fortalezas y debilidades tomando en cuenta la estructura, operatividad, dirección y los aspectos del funcionamiento. En este caso, las fortalezas son las características positivas que sirven como inspiración o modelo a seguir. Son elementos diferenciadores y que hacen que el individuo se destaque del resto. En cambio, las debilidades son elementos negativos o puntos bajos que pueden afectar en el cumplimiento de objetivos y dificultan la llegada de los resultados esperados.

Análisis externo

En el diagnóstico externo se analizan diferentes condiciones en las que su buen desarrollo no depende necesariamente del docente. Pueden presentarse como amenazas u oportunidades dependiendo del impacto que tengan en su operación. Algunos ejemplos podrían ser los factores sociales, ambientales, políticos o legales. Las amenazas son aspectos negativos que afectan y requieren un plan estratégico para prevenirse o aminorar su efecto. Las oportunidades son las situaciones o elementos positivos del entorno que debe aprovechar, ya que de ello dependen los beneficios y crecimiento.



FODA

- ▼ **Fortalezas**
 - Buenas habilidades de comunicación, diseño y planeación docente.
 - Fomentar motivación e interés, así como un ambiente cordial.
 - Capacidad para el trabajo en equipo y asignación de tareas.
 - Dominio de conocimientos computacionales.
- ▼ **Oportunidades**
 - Creación de contenidos.
 - Capacidad creativa e inventiva.
 - Capacidad tecnológica, audiovisual e innovación.
 - Buena relación con estudiantes y colegas.
- ▼ **Debilidades**
 - Mayor desarrollo de cartas descriptivas.
 - Resaltar la importancia de los valores cualitativos y numéricos de cada ejercicio.
 - Mayor fluidez en la explicación.
- ▼ **Amenazas**
 - Competencia en el sector online.
 - Brecha digital (equipo tecnológico, Internet).
 - Sobreexplotación de softwares o programas virtuales.

Ante la pandemia por Covid-19 el uso de las tecnologías y de los servicios de telecomunicaciones sin lugar a dudas han tomado aún más relevancia. La atmósfera en materia económica a nivel mundial es realmente incierta ya que esta contingencia ha dejado daños graves en áreas de la salud, trabajo, educación, sociedad y su desarrollo.

El empleo de éstas como herramientas ha tenido presencia clara para el cibertrabajo o teletrabajo, esto también ha tenido tanto factores positivos como negativos en materia de sueldos y salarios ya que el uso de computadora representa un impacto positivo pero mucho menor sobre los ingresos laborales en la mayoría de los casos.

El uso de esta clase de tecnología aunque tuvo un impacto inesperado, ha mostrado que cada individuo para lograr un desempeño mejor, puede capacitarse para su empleo, sin embargo, en México gran parte de la población está limitada para invertir en su educación o la de su familia. También se observa que la necesidad de un servicio fijo de Internet requiere de una infraestructura mejorada en México.

Finalmente las situaciones surgidas confirman la necesidad de una mayor preparación, capacitación, recursos y sobre todo políticas y legislación en materia de contenidos y principalmente con postulados humanistas que protejan los derechos y fortalezcan las oportunidades de los individuos ante esta etapa que aún está comenzando con el objetivo de que los resultados sean una verdadera ayuda, herramienta que ayude fomente la importancia y la disponibilidad de los servicios de telecomunicaciones sobre el desarrollo social de la población.

ANEXO FOTOGRAFICO

Desde mi punto de vista como comunicóloga y docente, recomiendo los siguientes puntos al realizar material audiovisual para una clase virtual:

- 1) Identificar al público al que va dirigida nuestra clase o mensaje.
- 2) Usar un lenguaje claro, directo y objetivo.
- 3) Cada idea debe ser explicada de manera concisa, utilizar palabras clave, cuadros sinópticos, etc. Acompañar el texto con gráficos para obtener mayor atracción.
- 4) Utilizar ejemplos que todos podamos relacionar con el entorno y tema.

Clase 1 materiales. Primera intervención Literatura I



(Evidencia. Videollamada. Clase 1 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

GÉNEROS LITERARIOS

Son clasificaciones que se hacen de la literatura por su contenido, tema y estructura. Dependiendo de qué es lo que quiere transmitir el autor, acudirá a ciertas características para definir su manuscrito.

CLÁSICOS

ÉPICO	LÍRICO	DRAMÁTICO
<ul style="list-style-type: none"> -Se caracteriza por estar escrito en verso. -Se expresan hechos legendarios, heroicos (hazañas legendarias, mitológicas) 	<ul style="list-style-type: none"> -Destaca por estar escrito como poema. -Se comunican sentimientos y emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se escribe por medio de diálogos. -Se plasman en episodios, problemáticas de seres humanos. (actores, obras de teatro, TV, cine)

(Material visual. Clase 1 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)



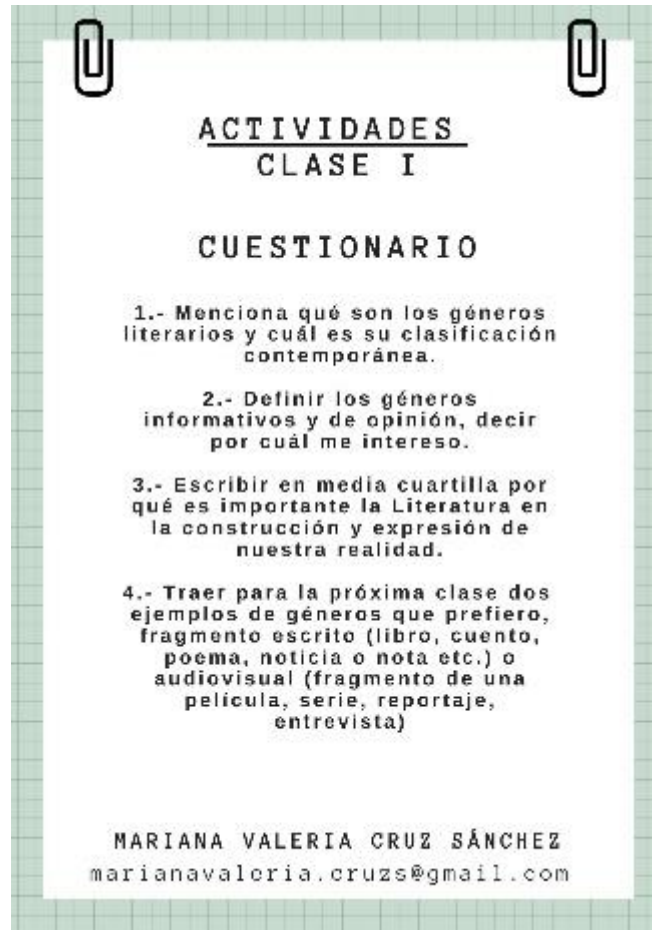
(Material visual. Screenplayed. Game Of Thrones. Clase 1 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

GÉNEROS INFORMATIVOS		
<p>Se originaron en la tradición de los géneros literarios, por su evolución se consideran parte de los medios masivos de comunicación, específicamente al periodismo, son objetivos.</p>		
NOTICIA	REPORTAJE	ENTREVISTA Y CRÓNICA
<p>Informa de los hechos ocurridos, suele ser el punto de partida para textos de otros géneros, tanto informativos como de opinión.</p>	<p>"Rey de los géneros periodísticos" Profundiza en la información destacada por las noticias. Describe y documenta, pueden incluirse opiniones, entrevistas y crónicas.</p>	<p>Entrevista: Su estructura es el diálogo y puede ser de información, opinión o semblanza.</p> <p>Crónica: Es un relato cronológico, anecdótico donde paso por paso se cuenta un tema.</p>

(Material visual. Clase 1 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

GÉNEROS DE OPINIÓN		
<p>Presentan una reflexión sobre un hecho (actual o no). La opinión expresada puede ser explícita o implícita pero en todos los casos implica una subjetividad.</p>		
EDITORIAL	ARTÍCULO Y COLUMNA	CRÍTICA
<p>Ideología del medio de comunicación respecto a un tema.</p>	<p>-Artículo (escrito o documental expositivo o argumentativo)</p> <p>-Columna (su publicación es periódica)</p>	<p>Un especialista argumenta su opinión.</p> <p>(cine, cocina, política)</p>

(Material visual. Clase 1 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)



(Tareas. Clase 1 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

Clase 2 materiales. Primera intervención Literatura I.

DISCURSO Conjunto de palabras y frases empleadas para manifestarnos, expresar, lo que pensamos, opinamos; nuestra concepción de algo.		
DESCRIPTIVO	NARRATIVO	ARGUMENTATIVO
Muestra las características de lo expresado sin emitir una valoración personal.	Refiere a hechos que se expresan en un contexto de tiempo y espacio y que pueden ser reales o imaginarios.	Intenta convencer o persuadir acerca de algo. Expone e informa acerca de algo de manera objetiva, clara y ordenada.

(Material visual. Clase 2 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

DISCURSO

FUNCIONES:

Expresiva (el mensaje apela a plasmar un sentimiento)

Apelativa (se busca llamar la atención del oyente y provocar una respuesta)

Poética (prioriza la forma del mensaje)

Informativa o referencial (brinda información objetiva, hechos)

Convencimiento (intenta vender un bien, servicio e idea)

Entretenimiento (busca divertir o distraer)

(Material visual. Clase 2 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

LA EXPOSICIÓN

Actividad de gran tradición que representa una gran experiencia de contacto, desenvolvimiento y expresión.

IMPROVISAR

TIPS:

1. Parafrasea
2. Vé al grano
3. Recuerda tu idea principal
4. Usa historias o anécdotas personales
5. Aprende técnicas (pros y contras, cronología, OREO, valor)

(Material visual. Clase 2 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)



(Material visual. Conferencia TED. Javier Ochoa García de León. ¿Y si adultos y niños habláramos más? Clase 2 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)



(Material visual. Conferencia TED. Ximena Songg. A todos los adolescentes. Clase 2 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

Clase 3 materiales. Primera intervención Literatura I.

RELATO

Se incluyen comunicaciones relativas a experiencias, vivencias, anécdotas, reflexiones, etc. relacionadas con nuestro ser.

CARACTERÍSTICAS

Hay que diferenciar correctamente a la hora de escribir un relato, un artículo u otro formato. En la actualidad, la regla para este tipo de modelos es la brevedad. Hay que tener la habilidad de expresar, en no muchas palabras, una opinión, una noticia, una referencia, reportaje o relato con una historia.

(Material visual. Clase 3 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

RELATO

Se incluyen comunicaciones relativas a experiencias, vivencias, anécdotas, reflexiones, etc. relacionadas con nuestro ser.

CARACTERÍSTICAS

Debe poseer una trama argumental, con elementos que fomenten la expectativa, personajes interesantes, un diálogo vivo, ágil, que atrape al lector. Los podemos elaborar de muchos tipos, desde relatos históricos, hasta futuristas, o de intriga, policíacos, cuentos cortos, etc. Variar los tiempos en la narración, y también combinar el uso de la primera y la tercera persona, hará que nuestros relatos sean más interesantes.

(Material visual. Clase 3 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

RELATO

Se incluyen comunicaciones
relativas a experiencias, vivencias,
anécdotas, reflexiones, etc.
relacionadas con nuestro ser.

TIPOS Y ASPECTOS

La exposición del relato, ya sea en formato comunicación oral (lectura en voz alta) o comunicación escrita (escrito corto), consistirá en la narración/interpretación del mismo ante los asistentes a la clase.

Se recomienda ilustrar la narración/defensa con música, power point, imágenes, etc.

(Material visual. Clase 3 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

RELATO

Se incluyen comunicaciones
relativas a experiencias, vivencias,
anécdotas, reflexiones, etc.
relacionadas con nuestro ser.

TIPOS Y ASPECTOS

Se recomienda:

- El título no deberá superar las 15 palabras.
- El texto deberá contener una introducción, desarrollo y desenlace.
- Extensión una cuartilla, máximo dos.

(Material visual. Clase 3 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

Clase 4 y 5 materiales. Primera intervención Literatura I



(Clase 4. Evidencia Videollamada. Charla con actor. Teatro UNAM. Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

¿QUÉ ES UN PODCAST?

Los podcasts son una serie de episodios grabados en audio y transmitidos en la Radio u online.

CARACTERÍSTICAS

Estos pueden ser grabados en diferentes formatos, siendo los más comunes entrevistas entre invitado y presentador y grabaciones individuales donde el presentador (o presentadores) comenta sobre un tema específico.

Cualquiera que sea el formato de presentación, estos programas necesitan obligatoriamente de un tema y de alguien para realizar la presentación.

(Material visual. Clase 4-5 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

¿QUÉ ES UN PODCAST?

Los podcasts son una serie de episodios grabados en audio y transmitidos en la Radio u online.

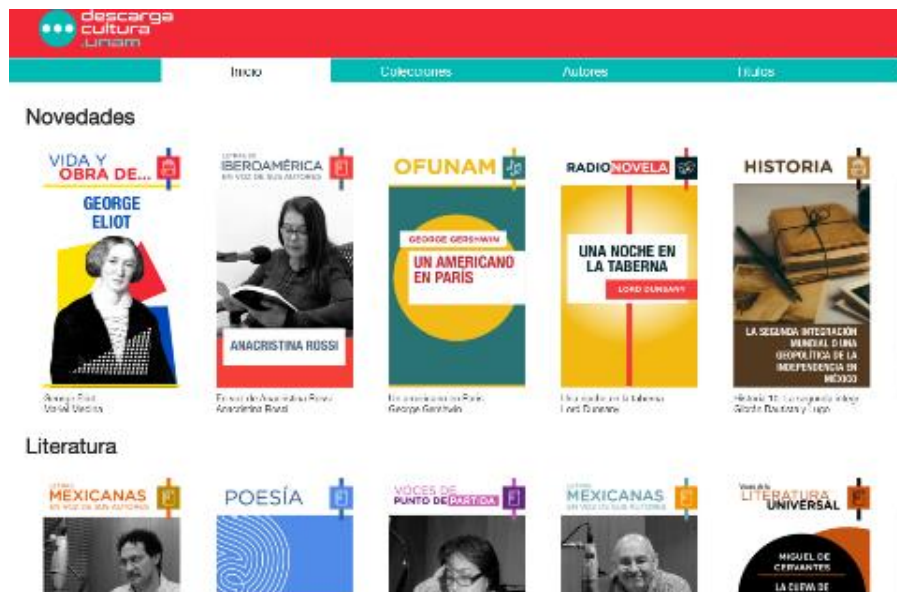
TIPOS Y ASPECTOS

- Entrevista
- Informativo
- Panel
- Individual

¿Cómo lo creo?

- Define los objetivos
- Elige el tipo de podcast
- Crea el nombre
- Determina la duración y frecuencia
- Software

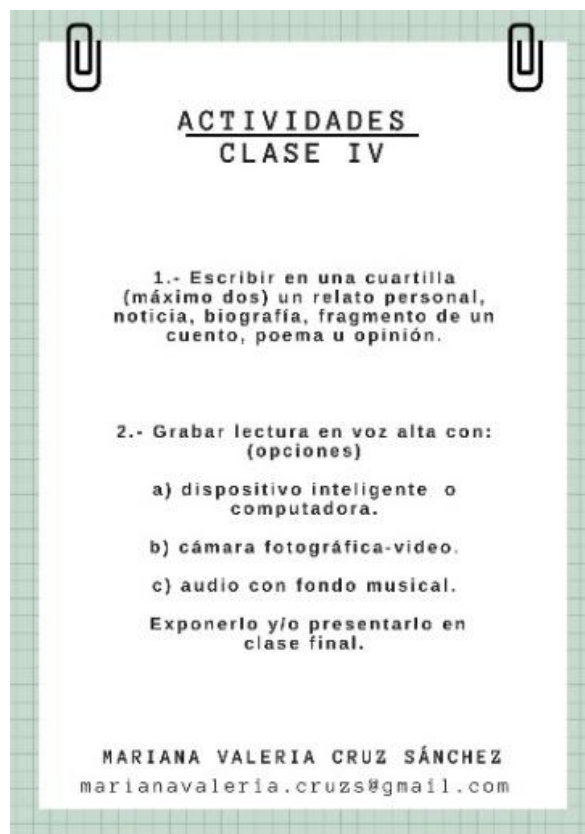
(Material visual. Clase 4-5 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)



(Ejemplo podcast. Cultura UNAM Clase 4-5 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)



(Ejemplo podcast. Olallo Rubio (Locutor). Convoy. Clase 4-5 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)



(Tareas. Clase 4-5 Literatura I Instituto Bassols, diciembre 2020)

Clase 1 materiales. Segunda intervención Literatura II

GÉNERO LÍRICO	
Se usa para expresar sentimientos y para ello, emplea generalmente el verso.	
SUBGÉNEROS LÍRICOS	
Llamamos subgéneros literarios a cada uno de los tipos de textos que se incluyen en los anteriores géneros señalados, caracterizados porque todos tienen rasgos comunes del género al que pertenecen.	A. Canción: poema de tema amoroso. B. Elegía: poema en el que se llora la muerte de un ser querido. C. Oda: poema que trata un tema serio y elevado. D. Sátira: poema utilizado para ridiculizar a alguien o a algo. E. Égloga: poema extenso con temas de la naturaleza y ambiente pastoril.

(Material visual. Clase 1 Literatura II Instituto Bassols, mayo 2021)

GÉNERO LÍRICO	
Se usa para expresar sentimientos y para ello, emplea generalmente el verso.	
MÚSICA Y LITERATURA	
EL ARTE MUSICAL El análisis de la naturaleza como arte es producto de nuestra sociedad. Hablar de arte musical es sinónimo de belleza, la cual en su definición es significado de estética (rama de la filosofía que analiza este concepto)	EL MUNDO SONORO Y MUSICAL necesita cumplir con ciertos preceptos para entrelazar y construir esa armonía de sonido y lograr el objetivo de la belleza, concientizar, deleitar y hasta conmover al oyente)

(Material visual. Clase 1 Literatura II Instituto Bassols, mayo 2021)

MÚSICA Y LITERATURA

Conjunto de palabras, frases, sonidos, acordes empleados para manifestarnos, expresar, lo que pensamos, opinamos; nuestra concepción de algo.

ESCENA ACTUAL

- La literatura como papel fundamental en la escena musical.
- Espacio en la escena del rock como una forma de expresión artística del siglo xx y continúa vigente.
- Las novelas, poemas y autores han nutrido el imaginario de varios discos y canciones.
- Poetas Jim Morrison, Patti Smith, Violeta Parra y Bob Dylan

(Material visual. Clase 1 Literatura II Instituto Bassols, mayo 2021)

Clase 2 materiales. Segunda intervención Literatura II

GÉNERO LÍRICO Y DRAMÁTICO

Se usa para expresar sentimientos y para ello, emplea generalmente el verso.

TEATRO MUSICAL

Los estudios históricos indican que el teatro se origina tras una lógica evolución de los rituales mágicos de la prehistoria. El teatro, tal y como lo conocemos hoy, nace con el Imperio Griego hace alrededor de 2500 años.

El Teatro Musical es un género muy rico porque fusiona canto, interpretación, expresión corporal, baile, etc. Por ello, al practicarlo la persona recibe todas los beneficios de cada una de las disciplinas (salud física y mental, desconexión, vencer la timidez, diversión, ejercicio, etc.).

(Material visual. Clase 2 Literatura II Instituto Bassols, mayo 2021)



A Traves Del Univ

A TRAVES DEL UNIVERSO

vevo

Woman in

Across The Universe - Across The Universe (Subtitulos español)

116,645 vistas · 5 mar. 2011

938 15 COMPARTIR GUARDAR ...

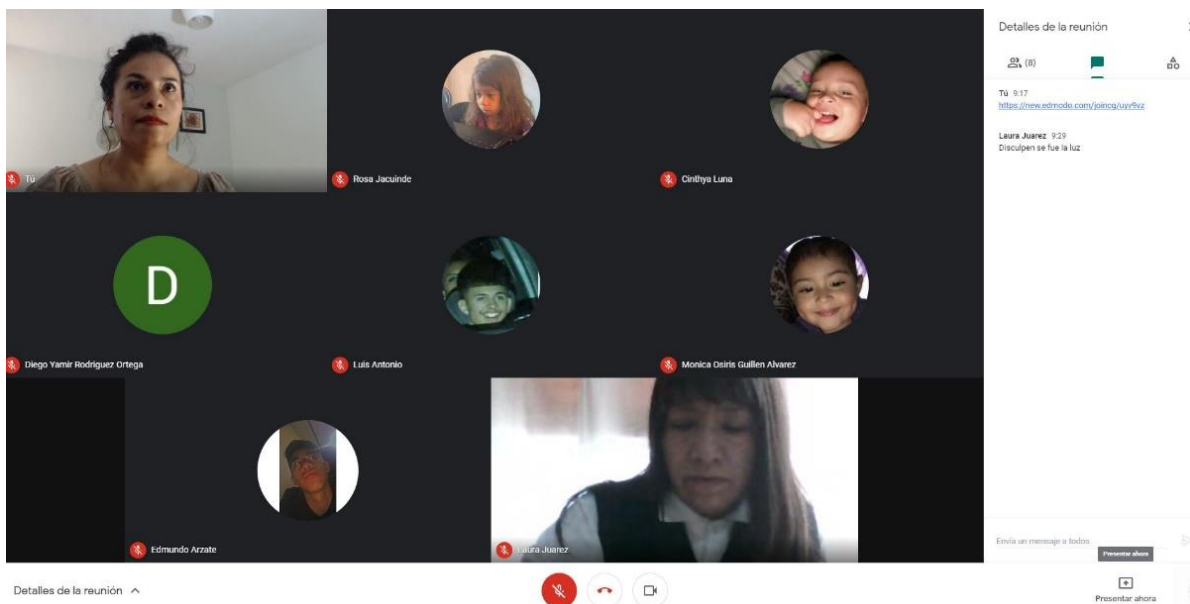
(Material visual. Clase 2 Literatura II Instituto Bassols, mayo 2021)



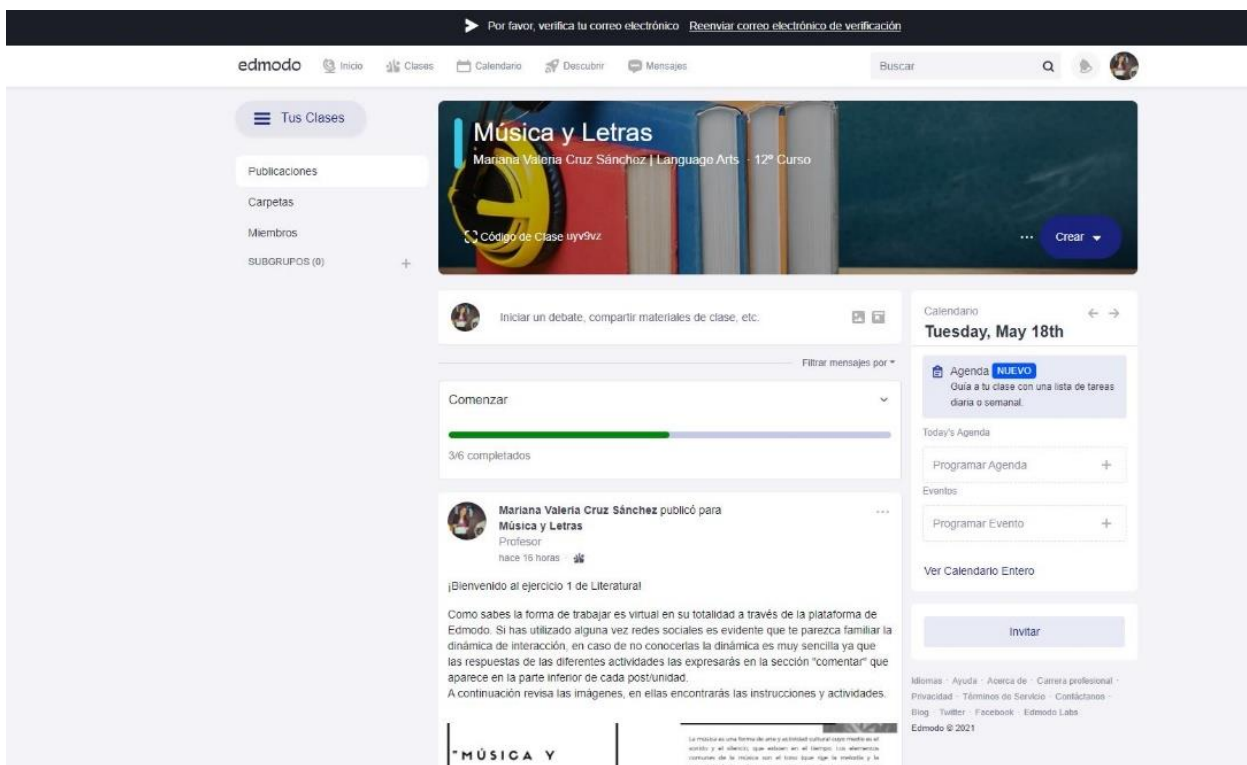
Los Miserables México - "Un Día Más" en Los Metro 2018

(Material visual. Clase 2 Literatura II Instituto Bassols, mayo 2021)

Clase 3 materiales. Segunda intervención Literatura II




(Evidencia. Videollamada. Clase 3. Literatura II Instituto Bassols mayo 2021)



(Evidencia. Clase 3. Aula virtual EDMODO. Literatura II Instituto Bassols mayo 2021)

"MÚSICA Y LETRAS"



Guardar Como de arte y actividad cultural cuyo medio es el sonido y los sentidos que existen en el tiempo. Los elementos comunes de la música son el tono (que fija la melodía y la armonía), el ritmo (y sus conceptos asociados tiempo, metro y acentuación), la dinámica (sonidos y silencios) y las cualidades sonoras del timbre y la textura (que a veces se denominan "color" de un sonido musical).

Diferentes estilos o tipos de música pueden enfatizar algunos de estos elementos. La música se realiza con una amplia gama de instrumentos y con técnicas vocales. En muchas culturas, la música...

De acuerdo a la información antes analizada contesta el siguiente cuestionario marcando la respuesta correcta:

1) ¿La música es considerada como arte?
Verdadero (V) Falso (F)

2) ¿Los elementos comunes de la música son:
Marcas y distribución?

Edmodo © 2021

Me Gusta
6 Comentarios
Compartir

Cintha Luna
1) v
Traducir
Me Gusta • Responder • hace 29 minutos

Rosa Jacuinde
1) verdadero
2) falso
3) verdadero
Traducir
Me Gusta • Responder • hace 29 minutos


Monica Osiris Guillen Alvarez
1. Verdadero 2.Falso 3.Verdadero
Traducir
Me Gusta • Responder • hace 28 minutos

Luis Antonio
1. V

(Evidencia. Cuestionario en Aula virtual EDMODO. Clase Literatura II Instituto Bassols mayo 2021)

SONIDOS
QUE
TRANSFORMAN

Actividad 1



De acuerdo a la información antes analizada contesta el siguiente cuestionario marcando la respuesta correcta:

1) ¿La música es considerada como arte?
Verdadero (V) Falso (F)

2) ¿Los elementos comunes de la música son:
Marcas y distribución?

Verdadero (V) Falso (F)

3) ¿La música es un instrumento de expresión?
Verdadero (V) Falso (F)

(Evidencia. Actividades virtuales Literatura II Instituto Bassols mayo 2021)

INSTRUCCIONES:
HAZ CLICK EN LOS SIGUIENTES VÍNCULOS,
OBSERVA Y TOMA NOTAS DE LOS
REPORTAJES.

"SONIDOS QUE TRANSFORMAN"
"ARTE ESCÉNICO.
EL TEATRO Y SU CANALIZACIÓN"

ELABORADO (CUAIEED-UNAM),
EN EL ESPACIO MEDIACAMPUS.

Ejercicio 2

<http://mediacampus.cuaed.unam.mx/node/6029>

<http://mediacampus.cuaed.unam.mx/node/6315>



Se aborda el tema de la universalidad de la música, inicio e influencia en diferentes áreas. También explora su uso en tratamientos experimentales como es el caso de los pacientes con Alzheimer, autismo, la música rítmica como método que transforma y mejora, ya que entre las últimas áreas en desaparecer es el cerebro humano están las encargadas de la memoria espacial y la org... en desaparecer en...
 Entrevistas: Mtra. Concepción Morán Mtra. Gabriela Pérez Drs. Anzor...
 Canal: Teleidoscopio

Arte Escénico. El Teatro y su canalización



(Evidencia. Actividades virtuales Literatura II Instituto Bassols mayo 2021)

MÚSICA Y
LETRAS

Toma tu cámara fotográfica o dispositivo con cámara integrada.
 Saca una fotografía de tu escrito (nombre y grupo) y súbela a esta plataforma.



Sonidos | 8

(Evidencia. Actividades virtuales Literatura II Instituto Bassols mayo 2021)

RÚBRICA

ASPECTOS	CUMPLIÓ	NO CUMPLIÓ
<p>1.- Trabajo individual en clase. Materiales para trabajo final, presentación.</p>		
<p>2.- Trabajo en equipo. El video, podcast o fotografía puede trabajarse en esta modalidad, presentación por equipos.</p>		

ENSAYO LISTA COTEJO Y APRECIACIÓN

El alumno con ayuda de la comprensión y construcción de la narrativa podrá construir un ensayo para poder expresar ciertos temas. REPRESENTA EL 50% DE LA EVALUACIÓN.

ASPECTOS	SI CUMPLIÓ	NO CUMPLIÓ	DEFICIENTE	ÓPTIMO	EXCELENTE
<p>1) PORTADA (5%)</p> <p>Contiene un logo.</p> <p>Contiene nombre del alumno.</p> <p>Contiene nombre del profesor.</p> <p>Contiene el nombre de la escuela.</p> <p>Contiene el nombre del ensayo.</p>					

ENSAYO LISTA COTEJO Y APRECIACIÓN

El alumno con ayuda de la comprensión y construcción de la narrativa podrá construir un ensayo para poder expresar ciertos temas. REPRESENTA EL 50% DE LA EVALUACIÓN.

ASPECTOS	SI CUMPLIÓ	NO CUMPLIÓ	DEFICIENTE	ÓPTIMO	EXCELENTE
<p>2) INTRODUCCIÓN (10%) Contiene antecedentes</p> <p>3) DESARROLLO (20%) Comprendió el texto.</p> <p>Utilizó ideas propias interpretativas.</p> <p>Utilizó fuentes de investigación, citas.</p> <p>Desarrolla un pensamiento crítico y reflexivo.</p> <p>Sigue reglas gramaticales (síntesis, redacción, ortografía)</p>					

ENSAYO LISTA COTEJO Y APRECIACIÓN

El alumno con ayuda de la comprensión y construcción de la narrativa podrá construir un ensayo para poder expresar ciertos temas. REPRESENTA EL 50% DE LA EVALUACIÓN.

ASPECTOS	SI CUMPLIÓ	NO CUMPLIÓ	DEFICIENTE	ÓPTIMO	EXCELENTE
<p>4) CONCLUSIÓN (10%) Genera aprendizaje a partir del texto.</p> <p>Comprende la estructura de un ejercicio narrativo.</p> <p>Construye opiniones propias.</p> <p>5) BIBLIOGRAFÍA (5%) Coloca fuentes bibliográficas, cibergráficas.</p>					

REFERENCIAS

Libros impresos.

Bates, T. (2001). *Como gestionar el cambio tecnológico*. Barcelona, Gedisa.

Carrizales. C. (2004). *Iconopedagogía cinematográfica*. México. Ed. Lucerna Diogenis.

Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Ed. Kapelusz.

Chehaybar y Kuri, E. (2012). *Técnicas para el aprendizaje grupal: grupos numeroso*. México. UNAM. Ed. Instituto de Investigaciones sobre La Universidad y la Educación. 4ª ed.

Crovi Druetta, D. (2018). *Comunicación, Interacción Y Diálogo. Contribuciones desde América Latina A La Educomunicación. Perspectivas de la Comunicación*. Vol. 11, N°2. Ed. Universidad de la Frontera.

De Ibarrola M. (1981). *Sociología de la Educación. Corrientes contemporáneas*. México. Ed. Centro de Estudios Educativos A. C.

Dondis A. (1995). *Sintáxis de la imagen. Introducción al alfabeto Visual*. Barcelona. Ed. Gustavo Gili.

Durkheim É. 1922. *Educación y Sociología*. Barcelona. Ediciones Península.

Durán Amavizca N. D. (2012). *La didáctica es humanista*. México. Ed. Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación (IISUE-UNAM).

Freire P. (1993). *Cartas a quien pretende enseñar*. Brasil. Ed. Siglo XXI Editores S.A.

Freire P. (1967). *La educación como práctica de la libertad*. Brasil. Ed. Siglo XXI editores S.A.

Levinas E. (1974). *Humanismo del otro hombre*. Francia. Ed. Siglo XXI editores S.A.

Luhmman N. (1996). *La ciencia de la sociedad*. México. Ed. Universidad Iberoamericana.

McLuhan, M. (1964). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona, España. Ed. Paidós.

McLuhan, M., & Fiore, Q. (1988). *El medio es el masaje: un inventario de efectos*. Barcelona, España. Ed. Paidós.

Monroy Farías M., Chávez López R. (2020). *Práctica Docente II. Síntesis Unidad I, II y III*. México. FES Acatlán. MADEMS-UNAM.

Montero Pascual, E., Ruiz Davila, & M., Diaz Tejero, B.(2015). *Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces*. Madrid, España. Ed. Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V.

Montessori, M. (1948). *Educación de las potencialidades humanas*. Buenos Aires. Ed. Longseller.

Morin E., Roger Ciurana E., & Domingo Motta R. (2002). *Educación en la era planetaria: el pensamiento complejo como método de aprendizaje en el error y la incertidumbre humana*. Universidad de Valladolid. Ed. UNESCO.

Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro* (Trad. Mercedes Vallejos Gómez). París, Francia. Ed. Santillana/UNESCO.

Morin, E. (2007). *La cabeza bien puesta* (Trad. Paula Mahler). Buenos Aires, Argentina. Ed. Buena Visión.

Piaget, J. (1968). *Psicología de la Inteligencia*. Buenos Aires. Ed. Proteo.

Sartori G. (1997). *Homo Videns, La sociedad teledirigida*. España. Ed. Taurus.

Saussure, F. (1995). *Curso de lingüística general*. Madrid. Alianza Editorial.

Vygotsky L. (1960). *Psicología del arte*. España. Ed. Paidós.

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires. Ed. Grijalbo.

Wallerstein, I. (2006). *Abrir las Ciencias Sociales*. México. Ed. Siglo XXI editores, S.A de C.V.

Weber M. (1919). *El político y el científico*. Madrid. Ed. Colofón S.A.

Zubieta García J. & Rama Vitale C. (2015). *La Educación Superior a Distancia en México. Una propuesta para su análisis histórico*. México. Ed. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Revistas y libros electrónicos.

Aguilar Vargas, L. R. I. & Otuyemi Rondero, E.O. (2020) *Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. Tecnología, Ciencia y Educación*.
<file:///C:/Users/Admin/Downloads/pkpadmin-3-iselaotuyemi-ei-rtce17-sep-dic2020c-s.pdf>

Bartolomé, A. (2011). *Comunicación y aprendizaje en la Sociedad del Conocimiento. Virtualidad, Educación Y Ciencia*. Barcelona. Recuperado a partir de Fundamentos y educación: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/332/331>

Bateson, G. y Ruesch, J. (1984). *Comunicación. La matriz social de la Psiquiatría*. Barcelona. Ed. Paidós. <https://www.efdeportes.com/efd143/redes-y-modelos-de-la-comunicacion-en-el-contexto-deportivo.htm>

Bateson. R. & Watzlawick P. (2011). *Individuo grupo y cultura. Una reseña de la Teoría de la Comunicación Humana*. Buenos aires. Revista. Razón y Palabra, núm. 75. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199518706028.pdf>

Chamorro, A., & Vizoso, C. M. (2014). *El origen de la tecnología en la educación: pioneros*. Madrid. Ed. Universidad Complutense de Madrid/Universidad Camilo José Cela. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45143.

Concejo, E (2018). *Descubre a qué generación perteneces según tu fecha de nacimiento*. Barcelona. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vivo/20180408/442342457884/descubre-que-generacion-perteneces.html>

Contreras, O. & Méndez G. (2015). *El perfil de los estudiantes de Educación a Distancia en México. La Educación a Distancia en México: Una nueva realidad universitaria*. Ed. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). <https://virtualeduca.org/documentos/observatorio/2015/la-educacion-a-distancia-en-mexico.pdf>

Fernández J.L. (2018). *Los retos de la vinculación en el siglo XXI*. México. <https://revistacontacto.com.mx/vinculacion-tecnologia-productividad-reto-para-el-desarrollo-iv/>

Flores C. (2018). *México según la Generación App*. México. Revista Nexos. <https://www.nexos.com.mx/?p=37443>

García M. A., Arévalo M. A. & Hernández C. A. (2018). *La comprensión lectora y el rendimiento escolar*. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (32), 155- 174. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/linguistica_hispanica/article/view/8126/6598

Gutiérrez, M. (2004). *El valor del deporte en la educación integral del ser humano*. España. Ed. Revista de Educación, núm. 335. http://www.revistaeducacion.educacion.es/re335/re335_10.pdf

Lévy, P. (2004). *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Francia. Ed. Organización Panamericana de la Salud http://www.fergut.com/pdfs/inteligencia_colectiva.pdf

Maya Betancourt A. (1993). *La educación a distancia y la función tutorial*. San José Costa Rica. Ed. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000151516>

Moya López M. (2013). *Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*. Salamanca. Revista científica de opinión y divulgación. Núm. 27 - diciembre - ISSN: 1699-3748-educativo. <https://core.ac.uk/download/pdf/39033428.pdf>

Touriñán, J. M. (2007). *Integrar la escuela en la sociedad de la información. Desmitificar la perspectiva TIC y orientar la educación electrónica*. Revista Tecnología y Comunicación educativas 21(45) 42-69. http://webspersoais.usc.es/export9/sites/persoais/persoais/josemanuel.tourinan/descargas/INTEGRAR_ESCUELA_EN_SOC_INFO.pdf

Vadillo, G. (2020). *Consejería en línea: un enfoque centrado en soluciones*. Guadalupe Vadillo. México. Ed. Universidad Nacional Autónoma de México. <http://www.librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/3008/Consejeria%20oen%20linea.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Sitios, artículos, conferencias en línea.

Aribau E. (2018). “*Memoria visual* ” <https://www.elisaribau.com/memoria-visual/>

Cable News Network. (2013). *Nativos digitales: ¿Quiénes son y qué significa?*.

<https://cnnespanol.cnn.com/2013/01/25/nativos-digitales-quienes-son-y-que-significa/>

Conference where Technology, Entertainment and Design (2020). *Conferencias*

TED. <https://www.ted.com/tedx/events/17437>

<https://www.youtube.com/user/TEDxTalks>

Gaceta UNAM. (2019). *Aulas del futuro*. México. Núm. 5,098 ISSN 0188-5138

<http://acervo.gaceta.unam.mx/index.php/gum10/issue/view/5327/showToc>

Gaceta UNAM. (2019). *Crece la conectividad en la UNAM*. México. Núm. 5,100

ISSN 0188-5138 <https://www.gaceta.unam.mx/g20191125/>

<https://www.gaceta.unam.mx/wp-content/uploads/2019/11/251119.pdf>

Gamboa F. (2017). *El aula del futuro, una forma de innovar la enseñanza en el salón*

de clases. https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2017_097.html

Grupo CDCOM, (2017). *¿Qué diferencia existe entre Web 2.0 y 3.0?*

<https://www.cdcom.es/2017/11/30/que-diferencia-existe-entre-web-2-0-y-3-0/>

Hubspot. *Qué es el análisis FODA de una empresa y cómo hacerlo (+ ejemplos)*

<https://blog.hubspot.es/marketing/analisis-foda>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2020). *Comunicado de prensa IFT-INEGI* (17 de febrero 2020) número 103/20.

https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTemEcon/ENDUTIH_2019.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares* (ENDUTIH)

2019. <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2019/#Tabulados>

Naciones Unidas México. *¿Qué es el desarrollo sostenible y por qué es importante?*

<https://www.onu.org.mx/que-es-el-desarrollo-sostenible-y-por-que-es-importante/>

OBS Business School. *Estudio de viabilidad de un proyecto: Estructura e importancia.*

<https://obsbusiness.school/es/blog-project-management/causas-de-fracaso-de-un-proyecto/estudio-de-viabilidad-de-un-proyecto-como-y-por-que-llevarlo-cabo>

Secretaría de Comunicaciones y Transportes (2019). *¡Conectividad a Internet a todo el país!* México.

<https://www.gob.mx/sct/es/articulos/conectividad-a-internet-a-todo-el-pais?idiom=es>

Sistema Estatal de Telesecundaria. (2021). *Educación para vivir mejor*.

<https://telesecundaria.gob.mx/historia.html>

UNESCO. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization/
Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

(2019). *Conferencia internacional sobre la Inteligencia Artificial en la Educación Beijing (China), del 16 al 18 de mayo de 2019*. <https://es.unesco.org/>

<https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/conferencia-ia-educacion-2019>

Universidad Iberoamericana. (2020). *Aprende en casa en el contexto de la pandemia en México*.

https://socialdata.ibero.mx/nuevas_narrativas/Aprende_en_casa_en_el_contexto_de_la_pandemia_en_M%C3%A9xico/

Material audiovisual.

Benioff D. (Creador y guionista), D.B. Weiss (Creador y guionista). (2011). *Game of Thrones*. (Serie TV). Estados Unidos. HBO Channel.

Cultura UNAM. (2020). *Podcast*. Coordinación de Difusión Cultural, Ciudad Universitaria. Universidad Nacional Autónoma de México.

<https://cultura.unam.mx/podcast/>

Doin, G. (Director), Guzzo. V. (Guionista). (2012). *La Educación Prohibida*.
(Documental). Argentina: Eulam Producciones.

<https://educacionprohibida.com/?l=es>

Mackintosh C. (Director). (2018). *Los Miserables* (Obra de Teatro musical).
Producción y adaptación en México. OCESA.

Rubio O. (Fundador) (2016). *Convoy Network*. (Canal de Podcast y live streaming).
México. <https://convoynetwork.com/>

Taymor J. (Directora). (2007). *Across the Universe*. (Película). Estados Unidos.
Revolution Studios.