

## **Comunicación Educativa: reconocimiento del campo y propuesta para el estudio de problemas prototípicos en entornos mixtos y a distancia**

### **Resumen**

Se propone la relevancia del estudio de la comunicación como eje de los procesos educativos, pero se reconoce la necesidad de un reconocimiento del campo de investigación, que actualmente se encuentra en redefinición, dadas las nuevas modalidades y corrientes teóricas en educación, y la disponibilidad de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, que plantean nuevas formas de representación de la información académica. Se identifica un modelo con cuatro cuadrantes que permiten organizar este campo, que sería una matriz para la generación de conocimiento. Se plantea un primer estudio con duración de dos años, que permitiría proponer el estudio de las formas de interacción y representación de las tecnologías en el nivel educativo superior

### **Participantes internos al proyecto:**

Dra. Caridad García Hernández: [cgarcia@correo.cua.uam.mx](mailto:cgarcia@correo.cua.uam.mx)  
Dr. Eduardo Peñalosa Castro: [eduardop@correo.cua.uam.mx](mailto:eduardop@correo.cua.uam.mx)  
Dra. Margarita Espinosa Meneses [mmeneses8@gmail.com](mailto:mmeneses8@gmail.com)  
Dr. Gustavo Rojas Bravo: [grb@correo.cua.uam.mx](mailto:grb@correo.cua.uam.mx)

### **Participantes externos al proyecto**

Dra. Delia Covi Druetta: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM  
Dra. Luz María Garay Cruz: Universidad Pedagógica Nacional  
Dra. Rina María Martínez Romero: Colegio de Ciencias y Humanidades, UNAM

### **Justificación y planteamiento del objeto de estudio**

En el contexto del surgimiento de sociedades basadas en el conocimiento, el problema educativo en México tiene dimensiones importantes, especialmente en el nivel superior, como son: déficit en la cobertura, poca inversión y baja calidad (Consejo de Especialistas para la Educación, 2006).

Para resolver los problemas de acceso, calidad y costo presentes en nuestro sistema educativo en estos niveles se ha pensado en alternativas como el uso de tecnologías para la generación de oferta educativa a distancia o mixta (blended). Sin embargo, se ha reconocido un vacío teórico en el campo, y se ha señalado la necesidad de construir, mediante investigación, cuerpos de conocimiento que permitan comprender mejor los procesos y que fortalezcan la toma de decisiones fundamentada (Garrison, 2000; Saba, 2000; Holmberg, 2004).

La comunicación es el elemento central en la educación a distancia, según apreciaciones de autores como Moore (1990), García Aretio (2001) o Holmberg ( ). Por otro lado, el campo de la Comunicación Educativa (CE) no ha tenido una evolución como para dar cuenta de estos fenómenos. Ha tenido problemas para conformar un *corpus* teórico distintivo, dada la ausencia de abordajes que articulen las dos áreas de las que se conforma principalmente: comunicación y educación. Identificamos algunos problemas en este campo, como: 1) una notable falta de integración de supuestos teóricos, y la coexistencia de miradas derivadas de diferentes

paradigmas, entre las que principalmente se pueden identificar dos principales: el de la racionalidad instrumental y el de la racionalidad comunicativa (Sierra, 2000); 2) determinismo tecnológico, que se caracteriza por la proliferación de modas tecnológicas que moldean las soluciones pedagógicas, sin consideración de supuestos educativos; 3) predominio de modelos educativos tradicionales, aun cuando las teorías educativas actuales sitúan al estudiante como centro del proceso, las soluciones educativas a distancia y mixtas no cumplen con sus supuestos, pues los contenidos y la dinámicas pedagógicas siguen centrándose en el profesor; 4) escasos análisis desde la comunicación: si bien se destaca la relevancia de la mediación, del diálogo, de la colaboración, de la influencia cultural en la educación, son pocos los modelos que ponen al centro del análisis a la comunicación; 5) analfabetismos y brechas: no hay esfuerzos de alfabetización para los medios, y por otro lado, persisten brechas como la digital y la cognitiva en instituciones, profesores y alumnos.

Consideramos que el campo de la CE podría tener un desarrollo tal que permitiera generar conocimientos en el entorno educativo actual, caracterizado por importantes cambios en los esquemas de interconexión, interacción y acceso a medios digitales. Es importante que en la CE se articulen conocimientos de dos campos con tradiciones propias, que convergen en su objeto de investigación. Con Crovi (2007), creemos en la necesidad de una interdiscursividad de las dos disciplinas que conforman este campo, y la construcción de un discurso transversal que recupere áreas y prácticas comunes entre educación y comunicación.

El estudio de los procesos de comunicación educativa en el entorno tecnológico actual no puede sustraerse a una conceptualización cultural. Crovi (2007) señala que “la comunicación constituye una práctica social por medio de la cual se produce un intercambio simbólico entre interlocutores que ocupan un lugar social determinado. En ambos casos el eje del proceso se sitúa en el intercambio simbólico.” (p. 4). De lo anterior, destacamos dos aspectos centrales en nuestro trabajo: uno, la importancia del estudio de los procesos de enseñanza – aprendizaje mediados por diversos artefactos y sistemas de signos; y dos, la relevancia del análisis social de las representaciones como construcciones simbólicas acerca de la realidad, que surgen de la participación de los sujetos en entornos educativos.

Vygotsky (1995) propone que la apropiación de objetos de conocimiento por parte de los estudiantes está en función de una mediación, ejercida por herramientas, que pueden ser físicas o simbólicas. Para Vygotsky, el conocimiento pasa de relaciones interpsicológicas, esto es, derivadas de la interacción, a intrapsicológicas; esto es, interiorizadas a nivel mental. La mediación es comunicación, y es importante estudiar los roles que juegan los sistemas de signos de las tecnologías digitales.

Nuestro objeto de investigación es:

La construcción de significados como resultado de procesos de actividad y la participación de los estudiantes en entornos educativos, que se orientan a la apropiación de objetos de conocimiento, contando con la mediación de productos culturales tales como herramientas y sistemas de signos.

Algunos problemas de interés son: el estudio de la adopción de tecnologías en el medio educativo, el análisis y el diseño de la interactividad y la comunicación en sistemas educativos a distancia y mixtos, el alfabetismo digital, las representaciones acerca de las tecnologías en los actores de la educación superior, la propuesta de modelos efectivos para el aprendizaje colaborativo, el desarrollo de prototipos y de materiales de aprendizaje con base en el aprovechamiento de los nuevos medios.

Los niveles de análisis del objeto enunciado se observan en la figura 1, que incluye dos dimensiones principales, representadas por las flechas bidireccionales: la vertical es la dimensión del contexto para la educación, que puede ser formal, como en el caso de las instituciones educativas, o informal, como lo es el ámbito comunitario; la dimensión horizontal es la simbólica, que incluye: desde la interacción entre al menos dos agentes, hasta la construcción de representaciones como esferas de significación derivadas de las interacciones en contextos de participación comunitaria. En los cuadrantes resultantes del cruce de estas dimensiones se encuentran los cuatro niveles de análisis que reconocemos de los fenómenos educomunicativos: 1) el estudio de las interacciones de los estudiantes en el contexto de la actividad educativa; 2) el estudio de las representaciones de los estudiantes acerca del conocimiento y de las herramientas de mediación utilizadas en el espacio formal; 3) el estudio de las interacciones informales de los agentes: herramientas, discursos, significados que se expresan en esta esfera, y 4) el estudio de las representaciones acerca de la propia participación en la comunidad, y del uso de herramientas de mediación en el espacio informal.

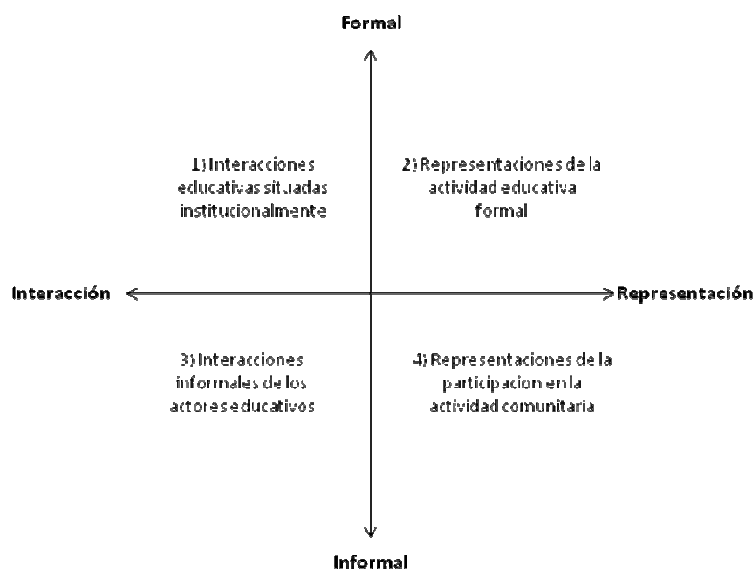


Figura 1. Niveles de análisis de los fenómenos del campo de la comunicación educativa.

Fuente: elaboración propia

El esquema anterior organiza los fenómenos principales del campo, y a partir de él proponemos cuatro estudios.

Estudio 1: Construcción de un ambiente de aprendizaje en línea a partir de la modelación de procesos comunicativos y cognitivos que determinan el aprovechamiento académico. Evaluación del impacto en el aprendizaje de diversos materiales y medios interactivos.

Estudio 2. Análisis de la interactividad y el alfabetismo cultural digital como apropiación que los agentes realizan de las tecnologías de la información y la comunicación, aplicadas en escenarios educativos. Se propone un acercamiento teórico a la interactividad y al alfabetismo cultural digital como procesos socioculturales a través de los cuales los agentes (estudiantes y profesores) se relacionan en un proceso de intercambio simbólico mediado por acciones sociales, que se traducen en la construcción del conocimiento. Se plantea un esquema de evaluación de estos procesos en ambientes educativos en instituciones de educación superior en México.

Estudio 3. Evaluación del impacto de medios y objetos digitales en el aprendizaje de temas no escolares.

Estudio 4. Estudio de las representaciones de los usuarios acerca de la tecnología; sondeo de significados de las tecnologías de la información y la comunicación, aplicaciones, soluciones de comunicación, que son utilizadas con fines de aprendizaje en el entorno de la participación en redes y comunidades virtuales.

A continuación se presenta el primer estudio propuesto en este proyecto, que corresponde al cuadrante 2 del modelo ilustrado en la figura 1.

## 1.1 Título: Interactividad y alfabetismo cultural digital: conceptualización, análisis y evaluación de procesos clave en la comunicación educativa mediada por tic en la formación académica superior en México

### 1.2. Resumen del proyecto

La *interactividad* y el *alfabetismo cultural digital* son dos términos que consideramos fundamentales para comprender gran parte del uso y apropiación que los agentes realizan de las tecnologías de la información y la comunicación, aplicadas en escenarios educativos. Bajo este supuesto, el presente trabajo de investigación tiene como objetivos: un acercamiento teórico a estos dos conceptos que, en principio, son considerados como procesos socio culturales, a través de los cuales los agentes (estudiantes y profesores) se relacionan en un proceso de intercambio simbólico de acciones sociales, que se traducen en la construcción del conocimiento y un acercamiento empírico que permita la evaluación del manejo de tecnologías de la información y la comunicación, en ambientes educativos en instituciones de educación superior en México.

**Palabras clave:** interactividad, alfabetismo cultural digital, comunicación educativa

### 1.3. Nombre y datos de los participantes

- Caridad García Hernández
- Eduardo Peñalosa Castro
- Margarita Espinosa Meneses

## 2. Justificación y planteamiento del objeto de estudio

La *interactividad* es el elemento central que hace posible la construcción de conocimiento en entornos educativos. Interactividad y alfabetismo cultural digital son dos conceptos cargados de significado que constantemente observamos en los estudios en comunicación educativa (CE) y tecnologías de la información y la comunicación (TIC), por lo que resulta fundamental procurar conceptualizarlos. El hecho de que ambos conceptos sean percibidos –desde nuestra óptica– como procesos socio culturales, implica un tipo de abordaje sobre el uso y apropiación de la tecnología en específico, donde está supeditada a la representación que los estudiantes y profesores edifican sobre las TIC, y no exclusivamente a las propiedades de los dispositivos.

En este sentido, la *interactividad* puede darse a diferentes niveles, dada una serie de distintas configuraciones sociales, culturales y tecnológicas. En la *tabla 1* se observa una primera tipificación de niveles de interactividad. En una exposición se tienen las siguientes características interactivas: la reticularidad es uno a muchos, o uno a uno; la interacción suele ser unidireccional; el proceso es de recepción pasiva. En la colaboración o en la relación tutorial, la reticularidad puede ser uno a muchos, muchos a uno, o uno a uno; la interacción puede ser bidireccional, y el proceso comunicativo es de recepción activa, como en el andamiaje educativo. En el tercer nivel ilustrado, la discusión grupal, la reticularidad suele ser muchos a muchos; la interacción es multidireccional, y el proceso comunicativo corresponde a una participación cultural plena.

**Tabla 1: Taxonomía de interacciones**

Actividad	Reticularidad	Interacción	Proceso
Discusión grupal	Muchos a muchos	Multidireccional	Participación cultural plena
Colaboración, Relación tutorial	Uno a muchos, muchos a uno, uno a uno	Bidireccional	Recepción activa; andamiaje educativo
Exposición	Uno a muchos, muchos a uno, uno a uno	Unidireccional	Recepción pasiva

Fuente: elaboración original

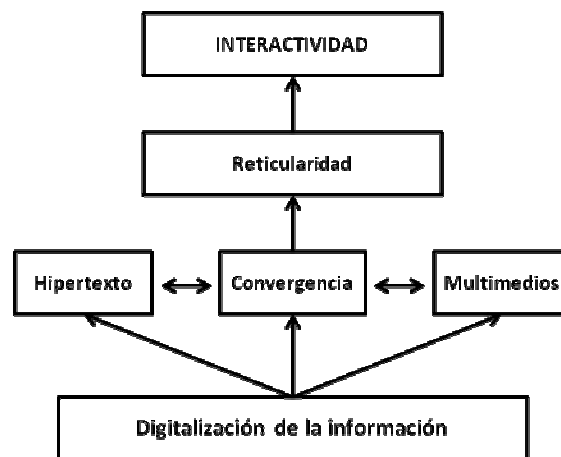
En esta tabla se observa que el nivel inferior corresponde a un tipo de comunicación educativa transmisiva, como es el caso de la transmisión que ofrecen los medios tradicionales unidireccionales, o incluso algunos medios digitales, cuando la acción del usuario es pasiva; en el nivel intermedio, las interacciones implican reticularidades diversas, y tienen en común una modalidad interactiva bidireccional, típica de procesos de recepción activa. En el nivel superior, se trata de la participación de los usuarios en comunidades mediadas digitalmente, en las que utilizan las herramientas de comunicación para construir sentido de la realidad de dichas comunidades. Esta participación puede darse dentro de un grupo de aprendizaje, así como en una comunidad de mayor extensión.

Los diferentes niveles de participación interactiva descritos en la *tabla 1* podrían implicar distintos grados de alfabetismo cultural digital. Esto significa que la interacción pasiva del primer nivel no requerirá de un uso versátil de los medios digitales, y se asocia con niveles incipientes de dominio de las competencias comunicativas mediadas por tecnologías; los usuarios en el segundo nivel requerirán de conocimientos más profundos acerca de estos medios, así como una actitud proactiva que representa cierto grado de aprovechamiento de estos recursos en los procesos educativos. Finalmente, el nivel de participación comunitaria implica el dominio de competencias de comunicación interactivas digitales, dado que es en éste donde el agente realmente tiene un papel protagónico en las actividades de las comunidades.

### **3. Antecedentes históricos, teóricos y conceptuales**

La interacción ha sido abordada a lo largo del tiempo desde múltiples enfoques teóricos provenientes de distintos campos de conocimiento como la sociología, la antropología, la psicología, la lingüística, la informática y la educación. Como parte de estos enfoques, recientemente se han discutido las condiciones que los medios digitales plantean para la comunicación, ya que agregan nuevas características. Entre éstas se pueden describir: la digitalización, la multimedialidad, la convergencia, la hipertextualidad y la reticularidad.

Estos aspectos ayudan a comprender las condiciones bajo las cuales puede darse la *interactividad*, que en el entorno educativo digital es un proceso mediado por la tecnología, como se muestra en la *figura 1*. En ella, se plantea a la digitalización como la condición necesaria inicial, a partir de la cual es posible, en primera instancia, contar con sistemas de hipertexto en red, dada la condición fundamental de referir a datos digitales para el flujo de información en la red. Asimismo, la información digital puede tener la forma de imágenes o audio, que son las modalidades multimediales fundamentales. La convergencia de medios es factible mediante estructuras no lineales típicas del hipertexto, pero donde convergen medios de imagen fija o en movimiento, así como cualquier forma de audio. Posteriormente, tenemos la reticularidad, que permite que los usuarios distribuyan y reciban mensajes con diferentes patrones de direccionalidad. Y finalmente, todo lo anterior confluye para hacer posible la participación de los usuarios en los entornos digitales, mediante el intercambio libre de mensajes, así como la acción plena en comunidades a través de estas herramientas.



**Figura 1. Condiciones para la interactividad en entornos de comunicación digital**

Fuente: elaboración original, a partir de Manovich (2001); Bush (1945); Scolari (2008)

Como puede apreciarse, desde la perspectiva de la tecnología, la interactividad es posible gracias a que la información viaja por las redes en su forma digital. En contextos educativos mediados por internet, se han desarrollado importantes estudios que analizan la interacción sujeto-sujeto así como entre sujeto-dispositivo tecnológico, mediante una interfaz. Desde este campo de conocimiento, encontramos a quienes consideran que la capacidad del dispositivo tecnológico es la que ha propiciado el uso social de la tecnología. Incluso se considera que el alfabetismo cultural digital,<sup>1</sup> es decir, las habilidades que posee el individuo en términos de dominio tecnológico es la que condiciona (a favor o en contra) su posibilidad de interactuar con la computadora, con los contenidos y con otros sujetos mediante la computadora, en entornos educativos a distancia a través de internet. Así se genera una espiral en la que se integran las tecnologías, los contenidos, los agentes, el contexto cultural en el cual se desenvuelve toda esta relación de elementos. Los dispositivos digitales que actualmente logran distribuir en segundos millones de *bits* de información a cualquier punto en el planeta, han propiciado dispositivos comunicativos cada vez más completos y complejos, permitiéndole a los agentes mayor posibilidad de acción sobre la información circulante, sin dejar de lado que la relación cultural de usuarios y tecnología es el fundamento. (García & Pérez y Pérez, 2009)

Una perspectiva complementaria a este análisis de las tecnologías y sus propiedades, es un enfoque de la interactividad como un concepto que alude al carácter simbólico de la acción social, en el que las definiciones de las relaciones son establecidas por el colectivo, son recíprocas y quedan abiertas al reconocimiento y las negociaciones de los miembros de una comunidad. En consecuencia, el significado se deriva del proceso de interacción. El aprendizaje —desde este enfoque— indica que “la preocupación central no reside en el modo en que las personas crean mentalmente los significados y los símbolos, sino en el modo en el que aprenden durante la interacción en general y la socialización en particular” (Ritzer, 2001: 241).

---

<sup>1</sup> Para el trabajo de conceptualización que hemos venido realizando, cabe señalar que consideramos diferentes niveles sobre lo que entendemos como *alfabetización cultural digital*. Aunque no es objetivo de esta ponencia, nos interesa que se distinga ente *alfabetización informática*, *alfabetización para los medios* y *alfabetización cultural digital*. Éstas involucran diferentes niveles de apropiación de la tecnología y, en consecuencia, posibilidad de actuar sobre los procesos tecnológicos, socioculturales y de construcción de nuevo conocimiento. (García & Peñalosa, 2008)

#### 4. Objetivos

El gran objetivo de la investigación que realiza el grupo en “Comunicación educativa en sistemas abiertos a distancia”, incluye a este proyecto de investigación específico, así como al resto de los proyectos que derivan de esta línea de investigación, el cual es

La construcción de significados como resultado de procesos de actividad y la participación de los estudiantes en entornos educativos a nivel superior en México, que se orientan a la apropiación de objetos de conocimiento, contando con la mediación de productos culturales tales como herramientas y sistemas de signos.

En consecuencia, los objetivos específicos son:

- Analizar el significado de *interactividad* y *alfabetismo cultural* como concepción fundamental de la mediación entre los agentes usuarios de las TIC y objetos de aprendizaje, en entornos educativos.
- Examinar las representaciones sociales y culturales de los agentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, alumnos y profesores, en sistemas a distancia y mixtos, como resultado de una investigación de campo en IES públicas y privadas, representativa de la zona centro del país.
- Diferenciar el uso que hacen los diferentes tipos agentes de las TIC en los ámbitos de la educación superior en México, tanto en instituciones de educación superior públicas como privadas.
- Comparar las representaciones socio históricas que las IES públicas y privadas en nuestro país han edificado en torno al uso educativo de las TIC.
- Diseñar propuestas educativas (modelos/prototipos) en sistemas educativos a distancia y mixtos orientadas a estudiantes de nivel superior, considerando el uso, apropiación, representación que los agentes tienen de las TIC.

#### 5. Metodología

Con el propósito de recolectar y registrar diferentes representaciones de las tecnologías, así como niveles de utilización interactiva, se propone la *metodología cualitativa* basada en la entrevista, el análisis socio histórico de las IES y en la observación del uso de las tecnologías aplicadas a la educación. Por otra parte, desde la perspectiva de *metodología cuantitativa*, se propone la construcción y aplicación de un instrumento de autorreporte, como estrategia de sondeo de las representaciones que los agentes tienen acerca de los usos educativos de las tecnologías.

La *metodología cualitativa* se pretende utilizar como modo de acercamiento al detalle sobre aquellas representaciones que son importantes para los estudiantes y profesores en ámbitos de enseñanza aprendizaje, como procesos socio culturales; la estructura que a lo largo de la historia de las IES se han construido como *arbitrario cultural*, en términos de Bourdieu, y el papel que juegan las TIC en este entorno.

La estrategia *cuantitativa* permitirá sondear, mediante la aplicación de un instrumento, las representaciones como conjuntos de significados que los agentes reportan en relación con los diferentes niveles de profundidad de los procesos de participación cultural en el ámbito educativo. Concretamente, el instrumento está conformado por las siguientes dimensiones: tipo de proceso comunicativo (pasivo, recepción activa, participación cultural plena); tipo de interacción (unidireccional, bidireccional, multidireccional; reticularidad uno a muchos, uno a uno, muchos a muchos), y tipo de actividades educativas mediadas por TIC (exposición, interacción bidireccional, discusión colectiva). La construcción del instrumento será seguida por su aplicación a nivel piloto, con el fin de identificar algunas características estadísticas de validez y confiabilidad.



Ambas estrategias se dirigen al análisis, con diferentes niveles de acercamiento, de las representaciones que los agentes (estudiantes, profesores) tienen acerca de los usos de las tecnologías, y conocer los conjuntos de significados construidos por ellos en el contexto de su participación en los procesos educativos en las instituciones seleccionadas para el estudio.

Los datos obtenidos en el cuestionario serán objeto de análisis estadísticos para asegurar la consistencia del instrumento, pero también para caracterizar las tendencias de respuestas de las muestras; por otra parte, los datos cualitativos de las entrevistas se analizarán con ayuda del programa Atlas TI, que permite trabajar con categorías del discurso de los participantes entrevistados, y encontrar consistencias, diferencias, tendencias y dar seguimiento a los aspectos más significativos de dicho discurso en el contexto de las expectativas de la investigación.

Consideramos que pueden existir tendencias diferentes en las instituciones seleccionadas para el estudio, dado que los arbitrarios culturales de los que surgen conforman esferas simbólicas diferenciadas, y será interesante explorar el impacto de estas configuraciones de significados en la forma en que los agentes perciben las herramientas tecnológicas en la educación. También nos interesa evaluar consistencias entre grupos, y analizar los niveles interactivos y de alfabetismo cultural digital de los actores, así como la consistencia o el contraste entre el discurso institucional que preconiza la incorporación de las tecnologías como fundamento de calidad y los usos y representaciones reales que los participantes de los sistemas tienen en relación con las tecnologías.

La retroalimentación empírica nos dará elementos para apoyar el desarrollo teórico y para avanzar en la necesaria comprensión de los fenómenos de un campo educativo cada vez más inmerso en el uso de tecnologías de la información y la comunicación, que plantean mayores posibilidades de interactividad en comparación con los medios tradicionales.

## 6. Referencias

- BARAB, S.A., EVANS, M A., y BAEK, E.O. (2004). Activity theory as a lens for characterizing the participatory unit. En D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research on educational communications and technology* (2a ed., pp. 199-214). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- BUSH, V. (1945). As we may think. *Atlantic Magazine*. Descargado el 20 de mayo de 2010 de: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1969/12/as-we-may-think/3881/>
- CONSEJO DE ESPECIALISTAS PARA LA EDUCACIÓN (2006). *Los retos de México en el futuro de la educación*. México, Secretaría de Educación Pública.
- CROVI, D. (2007). *Comunicación Educativa y mediaciones tecnológicas*. México: Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa.
- ENGESTROM, Y. (1999). Activity Theory and Individual and Social Transformation. En: Y. Engeström, R. Miettinen y R-L Punamaki (Eds). *Perspectives on Activity Theory*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 39-52.
- GARCÍA, C. & PEÑALOSA, E. (2008). Alfabetización cultural digital. Un concepto fundamental en la práctica educativa de las TIC. *Ponencia Primer Encuentro Educación UAM*, México, D.F.
- GARCÍA, C. & PÉREZ Y PÉREZ, R. (2009). "Sistemas interactivos inteligentes en las ciencias sociales y de la comunicación". En GARCÍA, C. & R. GÓMEZ (coord.). *Comunicación e interdisciplina*. México: UANL-AMIC.

- GARRISON, R. (2000). Theoretical challenges for distance education in the 21st century: a shift from structural to transactional issues. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 1, pp. 1-17.
- GLAVEANU, V.P. (2010). Paradigms in the study of creativity: introducing the perspective of cultural psychology. *New Ideas in Psychology*, 28, 79-93.
- HOLMBERG, B. (2004). *Status and trends of distance-education research*, descargado de: [http://www.eden-online.org/papers/rw/holmberg\\_article\\_for\\_web.pdf](http://www.eden-online.org/papers/rw/holmberg_article_for_web.pdf).
- JOAS, H. (2009). "Interaccionismo simbólico", en *La teoría social hoy*. Barcelona: Alianza Editorial.
- LANDAW, M. (1999). *Teoría del hipertexto*, Barcelona: Gedisa.
- LEONTIEV, A. N. (1978). *Activity, consciousness, and personality*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- MANOVICH, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- PERAZZO, M. (2010). Educación a distancia hoy: en busca de la comunicación real. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, Vol.13, No. 1, pp. 73-93.
- RITZER, G. (1994). *Teoría sociológica contemporánea*. México: Mc Graw Hill.
- RODRÍGUEZ, E. (2010). *El fenómeno histórico de la radio en México, una mirada sociotécnica*. Tesis de doctorado. México: Universidad Iberoamericana.
- SABA, F. (2000). Research in distance education: a status report. *International Review of Research in Open and Distance Learning*. 1, pp. 1-9.
- SCOLARI, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos de una teoría de la comunicación digital interactiva*. España: Gedisa.
- SIERRA, F. (2000). *Introducción a la teoría de la comunicación educativa*. Madrid, Ed. MAD.
- VYGOTSKY, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje*, Barcelona, Paidós.

## 7. Metas

- Desarrollar una visión teórica sobre alfabetismo cultural digital e interactividad que aporte a la conformación de teorías en el campo de la educación educativa y a la concepción en la coyuntura de estos dos campos disciplinarios en uno nuevo y autónomo.
- Iniciar la elaboración del trabajo orientado hacia una posterior evaluación nacional sobre la adopción de las tecnologías de la información y la comunicación para propósitos de formación académica en el ámbito de la educación superior, cuyos resultados den sustento a propuestas, modelos, materiales didácticos y políticas universitarias sobre la materia.

## 8. Cronograma

**Tabla 2. Cronograma y recursos**

	<b>Actividades</b>	<b>Presupuesto</b>
<b>Enero</b>	En la última fase del año 2010 se preparó el instrumento para el levantamiento de la información. Asimismo, se hizo una prueba piloto. Por lo tanto, en este mes estaremos preparados para la conformación de un equipo de trabajo: coordinadores, encuestadores, coordinadores de <i>focus group</i> , entrevistadores, becarios, técnicos académicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Honorarios</li> <li>▪ Becas</li> <li>▪ Servicios sociales</li> </ul>
<b>Febrero</b>	Reuniones de trabajo con los diferentes grupos para la asignación de tareas. Calendario de actividades y entregas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Viáticos/gastos</li> </ul>
<b>Marzo</b>	Levantamiento de información.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Viáticos/gastos</li> </ul>
<b>Abril</b>	Levantamiento de información.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Viáticos/gastos</li> </ul>
<b>Mayo</b>	Lectura, clasificación y decodificación de la información.	
<b>Junio</b>	Lectura, clasificación y decodificación de la información.	
<b>Julio</b>	Redacción de resultados a manera de libro.	
<b>Agosto</b>	Redacción.	
<b>Septiembre</b>	Redacción.	
<b>Octubre</b>	Redacción.	
<b>Noviembre</b>	Redacción.	
<b>Diciembre</b>	Presentación de resultados a la comunidad académica de la Unidad Cuajimalpa.	
<b>Enero/febrero 2012</b>	<b>Conformación de un libro. Dictaminación.</b>	En su momento, se solicitarán recursos para la edición del libro en el presupuesto 2012.

## 9. Requerimientos y justificación de recursos solicitados

De acuerdo a la *tabla 2* los recursos solicitados se enfocan a la investigación empírica de este proyecto, considerando que en el año 2010 se desarrolló fuertemente el marco contextual de la investigación. Los resultados fueron presentados en diferentes foros de especialistas, nacionales e internacionales, y se publicaron diversos artículos en memorias y en un artículo en una revista indexada de Brasil. De igual forma, se publicará otro artículo conjuntamente con una investigadora de la Universidad Pedagógica Nacional que será publicado en una revista indexada de España, y otro artículo más en una revista indexada de México en el 2011.

Por lo tanto, el apoyo solicitado se enfoca en:

- Convenio de Servicio Social para la asignación de alumnos
- Uso de cámaras para videograbaciones
- Reproducción de los cuestionarios
- Becas para estudiantes interesados en participar en el levantamiento y codificación de la información
- Software y 2 computadoras para la decodificación de información (Atlas T/SPSS).

#### **10. Vinculación con los planes y programas de estudio de las licenciaturas de la División y de la Unidad**

El objeto de estudio del grupo de investigación en “Comunicación educativa en sistemas abiertos y a distancia”, en sus diferentes proyectos, trastoca sustancialmente los contenidos de las UEA que se ubican en la salida curricular que justamente se titula “Comunicación educativa”. Los investigadores de este grupo son los profesores de estas UEA, y la trayectoria y avances en las investigaciones, representan oportunidades valiosas para el trabajo de los estudiantes en los proyectos terminales, así como la actualidad de la información y de los abordajes en este campo disciplinario.

#### **11. Vinculación institucional**

Las IES en México y la UAM-Cuajimalpa en particular, requieren marcos de referencia que les permitan tomar decisiones en materia de TIC aplicadas a la educación. El diseño de materiales didácticos; la apropiación de la tecnología en la formación académica a nivel superior; la educación a distancia y la planeación de modelos híbridos como apoyo a la docencia, y la generación de redes de investigación, son algunos de los aspectos fundamentales en la planeación de la docencia, de la investigación y de la difusión de la cultura de la Unidad Cuajimalpa, las cuales requieren de referencias sólidas que le den sentido. Básicamente éstas tienen que ver con las representaciones que los agentes (alumnos y profesores, fundamentalmente) generan respecto al uso de las TIC y a las aplicaciones educativas específicas.

Esto hace referencia un tipo de trabajo que debiera incentivarse y apoyarse en la Unidad, pues forma parte de la misión y la visión, especialmente cuando se hace mención de las TIC son herramientas educativas base para el desarrollo de programas a distancia,

Como consecuencia de su importancia, este proyecto se plantea, por un lado, como un fuerte trabajo de conceptualización sobre procesos comunicativos mediados por las TIC en entornos educativos y, por otro lado, un fuerte trabajo de campo que permita levantamiento de diferentes tipos de información en los ámbitos cultural, educativo y comunicativo, y la conformación de diversas bases de datos sobre el uso y apropiación de la tecnología en la formación académica.