

Trucos para el maestro.
Cómo usar la tecnología
EN EL AULA

Trucos para el maestro. Cómo usar la tecnología en el aula

D. R. © Sarah Corona Berkin
y Citlalli González Ponce (coords.)

Por la presente edición:

D. R. © Juan José Salazar Embarcadero (Amaquemecan), 2017
Insurgentes Sur 4411, edif. 33-504
Residencial Insurgentes Sur
Tlalpan Centro, Tlalpan, 14000
Ciudad de México
amaquemecan@telmexmail.com

Primera edición, 2015

Primera reimpresión, 2017

Portada y diseño de interiores: Irma Bastida Herrera

ISBN: 978-607-96717-0-9

Las características gráficas y tipográficas de esta edición son propiedad del editor. Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, fotocopia o grabación, sin la autorización previa y por escrito del editor y/o los titulares de los derechos.

El trabajo de investigación para este libro, recibió el apoyo de Fondos Conacyt CB 223071.

Impreso en México / *Printed in Mexico*

Impreso en papel bond Prisma Bright. Con certificación FSC®

Trucos para el maestro. Cómo usar la tecnología EN EL AULA

SARAH CORONA BERKIN
CITLALLI GONZÁLEZ PONCE
COORDINADORAS



Presentación

La función de la escuela en la sociedad ha estado siempre en el centro del debate; por su propia naturaleza, es y ha sido el destino de las esperanzas y decepciones. El profesor, protagonista central y versátil de la labor educativa, ¿qué papel tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje en un mundo digital? Esta pregunta bien podría resumir nuestras preocupaciones primordiales al respecto y explicaría por qué el cuestionamiento, el análisis y la racionalización de sus formas pedagógicas están siempre repensándose y ensayando nuevas soluciones.

El mundo contemporáneo tiene esta pregunta en el centro de una red cada vez más compleja de relaciones, intercambios y dispositivos. Una dinámica social diferente y quizá más vertiginosa, un ecosistema mediático mucho más complejo e interdependiente, propuestas y modificaciones a la legislación educativa, implementación de programas específicos y modelos superabarcadores. Los cambios, recientes y constantes, en las tecnologías de comunicación determinan a las nuevas generaciones, nacidas en una era en la que su contacto con el mundo es muy diferente al de las generaciones adultas; su relación con los dispositivos digitales es natural, y, desde pequeños, están expuestos a grandes cantidades de información a través de dispositivos electrónicos (*tablets*, celulares, computadoras...) que nos hacen pensar que están diseñados para integrarse a ellos casi simbióticamente. A estas generaciones se les ha llamado “nativos digitales”. Y hay un enorme contraste entre su facilidad para operarlos y explotar sus potencialidades y nuestra dificultad para operarlos e identificarnos con ellos. Esta apreciación tan limitada hace que el péndulo de nuestras filias y fobias oscile de la decepción más acendrada a la esperanza sin límites, pero también hace que, ingenuamente, se crea que efectivamente los llamados “nativos digitales” entienden las lógicas de la comunicación y el entretenimiento contemporáneos de manera natural y sin esfuerzo, que no requieren introducción o sistematización, o bien, que todos los jóvenes nacidos por delante de la línea crítica de la popularización de las tecnologías digitales están conectados y disfrutan sus beneficios inde-

pendientemente de su ubicación geográfica, nivel socioeconómico, acceso a las redes, adscripción educativa o capital social y cultural.

Acusamos a la tecnología de embrutecernos o la queremos entronizar como el camino para la verdadera mejora educativa y casi siempre, ambas al mismo tiempo. En los últimos tiempos hay corrientes de opinión que dicen que la escuela ya no debe preocuparse por los contenidos, sino por las formas; que los profesores deben guiar al alumno en el uso eficiente de las tecnologías de la comunicación pues los contenidos los encontrarán en los diversos dispositivos. Contrario a esta idea, en este libro creemos que los contenidos en la escuela nunca dejarán de ser fundamentales, pero estamos convencidos de que los profesores debemos darle un vuelco a las formas en las que los hacemos llegar a los alumnos, pues de ello depende, en buena medida, el éxito del aprendizaje.

La comunicación es el otro elemento primordial de la enseñanza; si hay una buena comunicación entre los integrantes de una clase, el trabajo es mucho más placentero y se llega con más facilidad al objetivo principal que es el aprendizaje. La comunicación entre generaciones siempre ha sido conflictiva y en nuestros tiempos el conflicto parece agrandarse al insertarse los dispositivos digitales, y la llamada brecha digital propicia también una brecha de comunicación entre las generaciones usuarias y las que no lo son.

En este sentido surge otra pregunta relevante: ¿cómo sobrevivir en el aula del mundo digital cuando nuestros alumnos están inmersos en una realidad que parece paralela a la nuestra? La propuesta que aquí ofrecemos es hacer lo mismo que ellos para de este modo entender su mundo, relacionarnos con los dispositivos digitales y usarlos en el aula como medio de transmisión de los contenidos que queremos enseñarles.

Cuántas veces hemos observado a los niños leer, escribir, responder con imágenes que “hablan”, mover sus dedos ágiles y rítmicos y reír con sus amigos, casi hipnotizados por la pantalla digital. El estado —casi de éxtasis— en que se encuentran frente a los dispositivos digitales nos hace pensar en la situación de juego que a los niños y a los adultos nos permite perdernos por momentos para recuperarnos del mundo, de las tareas y las obligaciones. Los

trucos ofrecidos en este libro, en este sentido, se inscriben en la dimensión lúdica de la enseñanza y el aprendizaje y se convierten en coartadas para vivir gozosamente el mundo digital.

En la educación no existen fórmulas únicas. La relación entre los contextos y las personas producen escenarios únicos que cada docente debe manejar lo mejor posible, por eso en este libro algunos docentes comparten sus experiencias, nos dan recetas para utilizar las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación y sus dispositivos (celular, *tablet*, computadora) en el aula. Como toda receta, habrá que seguir los ingredientes y procedimientos, pero para que funcione requerirá de nuestros trucos personales, de la apropiación y ajuste que de ellas hagamos.

Una receta de cocina es una base: se dan los ingredientes, las cantidades, se explica paso a paso cómo hacer el platillo y algunos consejos para mejorar los procesos. Después, cada uno la adapta a lo que mejor le conviene: si algún ingrediente no lo consigue, no lo puede comer o no le gusta, si quiere agregarle algo, si la forma de hacerlo no la considera adecuada y entonces prefiere cocer en lugar de hornear, en fin, las recetas de cocina nunca son inamovibles y cada uno acaba personalizándolas hasta hacer su propia versión de la que entonces, dice, “es mi receta”. En la cocina lo que se aprenden son técnicas: un buen cocinero lo que sabe es el manejo de ellas, los ingredientes los acomoda según sus posibilidades e intereses, según el lugar en donde se encuentre; así mismo, los autores de este libro no proponen recetas acabadas, nos comparten más bien técnicas y su experiencia, nos enseñan algunos “trucos digitales” de los que se han servido para su trabajo en el aula y con los que nos invitan sobre todo a no tener miedo e intentar empaparnos y comprender el lenguaje que hablan nuestros alumnos y la interacción que tienen con los dispositivos digitales para entonces sacar provecho de esta situación y lograr una comunicación más eficiente con ellos.

Los trucos digitales que se muestran aquí tienen la finalidad de dar a los profesores una base de la cual partir, sobre todo a quienes nunca han intentado llevar el mundo digital al aula. Los autores proponen usos de los dispositivos que cada maestro puede intentar seguir o adaptar según sus ne-

cesidades. Buscamos que quienes ya se han involucrado con estos recursos prueben otros enfoques o critiquen los nuestros y favorezcamos la comunicación, el intercambio, la interacción y la afinación constante y colectiva de nuestros recursos docentes para vincular y vincularnos con los mundos contemporáneos. Exponemos algunas lógicas de uso para que los usuarios puedan entenderlas y así sacar el mejor provecho de estos “trucos” y hacer su trabajo menos complicado, más placentero, exitoso o más pertinente.

Los trucos

El texto que abre esta recopilación es de Francisco Hernández Lomelí, quien recuerda los rituales por los que los sujetos se acercan a los medios de comunicación como el cine, la televisión o el periódico y esa memoria lo conduce a una reflexión sobre la gama infinita de opciones que ofrece la sociedad hoy, debido a la existencia de un lenguaje en común: el digital. En *La sociedad de la Información*, Hernández Lomelí hace un recorrido a través de las cinco revoluciones tecnológicas que han ocurrido en los últimos 230 años, entendiéndolas como una *constelación de innovaciones técnicas estrechamente interrelacionadas* y explica la convergencia necesaria para que la última ocurriera. Además de esta ubicación en el tema que nos atañe, el autor presenta algunos trucos para utilizar de manera ventajosa, en la práctica docente, los cambios y convergencias que vivimos hoy día.

Sarah Corona Berkin narra la experiencia que vivió al impartir talleres para profesores a partir de un libro que escribió en 1983 sobre el uso del periódico en la escuela. Pero se dio cuenta de que el medio había cambiado, pues se volcó al mundo digital. Treinta años después, la autora afirma que el periódico sigue siendo un medio importante que puede proporcionar una manera divertida de abordar diferentes temas de las materias que conforman los programas educativos, además de iniciar a los niños en una lectura crítica sobre los acontecimientos que ocurren en el mundo. Con el cambio del periódico a los formatos digitales, Corona Berkin renueva su propuesta de ejercicios y presenta opciones apoyándose en otras

plataformas, con lo que intenta también generar interés sobre lo que se puede hacer con ellas en el aula, pues hay trabajos específicos sobre su uso a lo largo de este libro.

Inés Cornejo Portugal se pregunta ¿Qué podemos hacer con las tecnologías de la información en la educación básica? y en *Enseñar sin asustar. Redes digitales* nos da un ejemplo concreto para el uso activo y la incorporación de la Internet en el aula. La propuesta de Cornejo Portugal es un método denominado Enseñar sin asustar en el cual nos guía a través de diez pasos para elaborar un manual con la información extraída de búsquedas en Internet.

Para hacer dicho manual es necesario definir el objetivo de búsqueda; después, hacer uso de los buscadores adecuados y estar atentos a nuestras bitácoras de acceso, es decir, la ruta que tomamos en las búsquedas; en este sentido, reflexiona sobre el abanico de posibilidades que se abren al navegar en Internet, de ahí la importancia de filtrar la información y utilizar sólo la información confiable. Como ejemplo la autora nos presenta las bitácoras de tres jóvenes que trabajaron con la encomienda de explorar y conocer las medidas preventivas en el caso de un sismo en México. Finalmente, nos ofrece planteamientos básicos sobre la red digital muy útiles para quien no está del todo inmerso en el tema.

En *Del portafolio al celular. O de cómo llevar el registro de su clase en el bolsillo* Janny Amaya y Ana Xóchitl Castañeda nos invitan a probar una nueva forma de organizar la información que cotidianamente utilizamos como maestros, a dejar las pilas de documentos que nos aplastan y transformarlos en datos electrónicos que portaremos tan solo en un dispositivo móvil, *tablet* o celular.

En medio de la vorágine tecnológica, en los últimos años se han desarrollado aplicaciones para diferentes dispositivos móviles que permiten realizar tareas como tomar asistencia, capturar y calcular calificaciones, llevar el registro personal de alumnos, hacer apuntes de clase, es decir, las acciones que estamos obligados a realizar regularmente para llevar adecuadamente una asignatura. *Cuaderno del Profesor Lite* es el ejemplo de aplicación que las

autoras exploran en siete pasos. No obstante, Amaya y Castañeda proponen usar la imaginación e ir más allá de lo permitido por este tipo de aplicaciones, de apropiárnoslas para perder el miedo al mundo digital y adentrarnos en él armónica y naturalmente, pues el uso educativo de las tecnologías, afirman, se predica con el ejemplo: “si la maestra lo usa, yo también puedo hacerlo”; “si la maestra utiliza esta aplicación, yo también puedo usar otras herramientas similares”.

En *Facebook en la escuela: planteamiento y replanteamientos del espacio público virtual*, Julio Cuevas y Rebeca Pérez Daniel nos enseñan paso a paso la “arquitectura” de *Facebook*, red social que consideran debe su éxito, primeramente, a las nociones de exclusividad y privacidad que posee al permitir la creación de espacios semi-privados para la interacción de grupos virtuales, y en segundo lugar, a que su arquitectura es muy accesible y desde los niños hasta los abuelos pueden interactuar en y con ella.

En este texto los autores distinguen los usos que puede tener esta red social en una institución educativa: uno puede ser llevar los contenidos de una materia a través de la creación de grupos o páginas, o bien utilizar un perfil institucional de *Facebook* para tener mayor contacto con el grupo. Para estos usos Cuevas y Pérez Daniel recomiendan no olvidar que participar en esta plataforma conlleva la misma responsabilidad que hacerlo en cualquier otro espacio público, por ello debemos tener en cuenta aspectos como las opiniones que expresamos y esto implica distinguir las posturas personales de las institucionales. Tampoco olvidar con quiénes queremos interactuar, sobre qué temáticas podemos opinar y sobre todo no perdernos en la ilusión de control que esta plataforma ofrece y, por ello, sugieren centrar la dinámica de la interacción sólo en el objetivo del aula.

Un meme de Internet es un elemento cultural visual que se popularizó en la red a través de su uso y propagación, nos explica Dassaev García Huerta cuya propuesta es vincular los contenidos escolares con esta tendencia popular entre los jóvenes para captar su atención y motivar la participación en clase.

La utilización de estos recursos visuales puede enriquecer los contenidos de alguna materia y hacerla más entretenida. En *Viralizar los propios*

memes el autor explica que el requisito indispensable para entender la broma de un meme es el conocimiento del evento o el elemento cultural al que aluden. Su propuesta para incorporar estos elementos en el aula es alentar a los alumnos a que los realicen en función de contenidos específicos de alguna materia, pues esta actividad los puede ayudar a expresar sus ideas, emociones y opiniones de manera simple, concisa y entretenida, o bien, que el docente vincule algunos memes del momento con la clase o que los cree *ex profeso* y, para ello, nos guía en la exploración de cuatro plataformas para crearlos.

Para García Huerta, no debemos ignorar el potencial que tienen los memes para la educación, pues no se tratan sólo de un montón de imágenes simples, son formas de producción de cultura y expresión creativa.

En *La fotografía como instrumento en el aula: un ejercicio visual en tres tiempos*, Citlalli González Ponce propone el uso de la fotografía digital como herramienta de trabajo en el aula, ya que permite el abordaje de una infinidad de temas de las diferentes materias en la educación básica, media o superior. En este texto, la autora analiza las dimensiones de trabajo que ofrece la fotografía al vincularla también con otros espacios en la red como las galerías fotográficas y como ejemplo explora específicamente la plataforma *Flickr*.

González Ponce concuerda con la idea de que actualmente nuestras formas de comunicación son mayoritariamente visuales, de ahí la importancia de que todos, alumnos y profesores, entiendan las imágenes que nos rodean y la práctica fotográfica les puede permitir no sólo el abordaje de contenidos en el aula sino darles herramientas para comprender estas formas de comunicación a las que nos enfrentamos cotidianamente.

“Hay que pensar antes de tuitear”, nos dicen Juan y Lizette Campechano quienes nos introducen en el mundo del *Twitter*, red social de difusión que permite a las personas y organizaciones compartir públicamente mensajes breves de forma instantánea.

En este texto los autores nos invitan a dejar de ver los dispositivos móviles como una amenaza y aprovecharlos en el aula ya que las tecnologías de la información y de la comunicación abren una nueva potencialidad al uso del lenguaje para comunicar y transmitir información.

En *De cómo Twitter entra en el salón de clase*, Juan y Lizette Campechano encuentran que las características de esta plataforma pueden utilizarse para el desarrollo de competencias del lenguaje, lectura, escritura, síntesis, análisis y al respecto nos brindan ejemplos de ejercicios concretos para su aplicación, de acuerdo con algunos contenidos de los programas de la Secretaría de Educación Pública (SEP) para diferentes grados.

La entrevista a Mario Bellatín, que realizan Inés Cornejo y Sarah Corona, se parece más a una conversación informal en la que Bellatín responde a sus interlocutoras con cuestionamientos sobre la enseñanza de la lengua en las escuelas de educación básica. Sus provocadores diálogos giran en torno a la responsabilidad de la enseñanza del lenguaje para lograr su apropiación y amplio uso. Como segundo tema, en la charla, Bellatín comparte la forma en que usa el teléfono celular para escribir sus novelas, mostrando que la tecnología digital puede convertirse en una herramienta para escribir textos de extenso formato.

Provocar reflexión en torno a la forma en que se enseña la Historia, es la intención principal de Ana María Mauad en esta propuesta. En una entrevista que realiza Citlalli González Ponce, la autora comparte sus observaciones en torno a la enseñanza de la Historia en Brasil que ha estado en tela de juicio constante no sólo por sus contenidos sino también por sus formas y en esta reflexión podemos encontrar grandes coincidencias con lo que ocurre en México. Para Mauad en la enseñanza de la Historia lo más importante es generar el interés de los alumnos y podemos lograrlo si se les incita a que se cuestionen los discursos visuales y verbales que se les presentan. Se ejemplifica su método de enseñanza con la narración de dos videos elaborados por ella y se hace una propuesta paralela para el caso mexicano; además, se guía paso a paso en la utilización de un editor de video para que los profesores realicen sus propios audiovisuales.

La eficiencia de llevar las plataformas virtuales al aula cabe en las formas más que en los contenidos y en los placeres más que en los compromisos, dice José Manuel López Romero, quien invita a adelgazar las fronteras de la relación maestro-alumno a través del uso de ellas. Para el autor, conocer a

los estudiantes es la clave para llamar su atención y si se quiere hacerlo hay que entender sus redes de interacción y las lógicas de la comunicación digital para “corromperlas” y usarlas a nuestro favor, sin que se note tanto.

En *Prepararse para el fracaso: La construcción de plataformas para el diálogo en redes digitales* López Romero toma como eje articulador la plataforma de *Facebook* pero hace un recuento de otros recursos que ha utilizado en su experiencia docente con diversos grupos de preparatoria y universidad. Más que explicar paso por paso su funcionamiento, el autor trata de exponer sus lógicas y nos propone una secuencia de arranque en ocho pasos, aplicables a cualquier truco.

De una manera menos direccionada que el resto de los trucos que presenta este libro, López Romero nos invita a servirnos del género y sus bondades: textos muy cortos, las ligas con imágenes, la redundancia, la apelación directa a interlocutores particulares, la horizontalidad en la gestión de los grupos y la tolerancia a la divagación y al error, son sus consejos, además de apuntar algunos ejemplos concretos ligados a los contenidos de la SEP.

Para el autor, *prepararse para el fracaso* significa entender que nuestros intentos por apropiarnos de la tecnología pueden derrumbarse, pues la interacción es abierta y creativa; pero saberlo, es el camino para diseñar nuevos trucos, interfaces o dispositivos.

Finalmente, queremos expresar nuestro agradecimiento a los autores de este libro que se entusiasmaron con nuestra propuesta educativa y participaron alegremente con sus propias experiencias. También manifestamos nuestro agradecimiento a las instituciones que apoyaron el trabajo de investigación: la Universidad de Guadalajara (Fondo de concurrencias financieras) y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt) CB-2013-223071.

Sarah Corona Berkin
Citlalli González Ponce
Coordinadoras

La sociedad de la información

FRANCISCO HERNÁNDEZ LOMELÍ

Las formas en que las empresas producen bienes y servicios y los modos de comercializar las mercancías han cambiado notoriamente. Así mismo la manera de entretenernos, divertirnos, comunicarnos y adquirir conocimientos es diferente a como lo hacíamos al menos treinta años atrás. Basta recordar cómo leíamos el periódico y en qué consistían los rituales para ir al cine y ver televisión.

El periódico se confecciona todos los días y muy temprano inicia su distribución. Un ejército de repartidores se coordina para que los ciudadanos tengan a primera hora de la mañana el periódico. Algunos lo reciben en su casa mientras que otros lo compran en el puesto de la esquina. Normalmente el diario se lee por la mañana, durante el desayuno o en el trayecto a nuestras actividades. El periódico consiste en la información generada por los periodistas (editoriales, noticias, reportajes, etcétera) y la publicidad, ambos tipos de información impresas en papel. Hasta hace poco tiempo, las actividades descritas hacían que el periódico fuera sinónimo de papel, y no había otra manera de entenderlo.

Hoy existen *otras* opciones para leer el periódico, además de la forma tradicional antes descrita. Esto significa que el lector puede disfrutar el contenido del diario sin recurrir al papel. A través de Internet el lector puede leer o imprimir la versión del diario que está disponible en el puesto más cercano. Más aún, puede leer las versiones actualizadas del diario que se editó horas antes y disfrutar de complementos a las noticias como videos, audios o animaciones multimedia. También es posible conocer estadísticas de los diarios, ver cuáles son las noticias más leídas y las más comentadas. El lector puede seleccionar una noticia y compartirla a uno o a muchos a través del correo electrónico o a través de redes sociales como *Facebook* y *Twitter*. Es posible leer no sólo el diario de la localidad, sino diarios de circulación nacional e internacional. De acuerdo con Crovi, Toussaint y Tovar (2006), los primeros

medios de comunicación impresos mexicanos que tuvieron presencia en Internet fueron *La Jornada* en 1995 y *El Norte de Monterrey* en 1996, a los que se sumó el diario jalisciense *El Informador*. En los siguientes años, los diarios mexicanos continuaron con el salto de lo impreso a lo digital. Para 2015, casi todos los diarios mexicanos cuentan con un sitio en Internet.

La manera tradicional de disfrutar el cine comenzaba con elegir la película. Para esto se recurría al periódico a consultar la oferta, es decir, cuáles salas de cine proyectaban el largometraje de interés para después escoger el horario que mejor se ajustaba a nuestras necesidades. Era necesario el desplazamiento físico del interesado hacia la sala de cine y la exhibición del material se realizaba siguiendo un horario estricto. Es cierto que este ritual podemos repetirlo y disfrutar del séptimo arte siguiendo los pasos anteriores. Sin embargo, lo novedoso de esta época que vivimos es que existen *otras formas* de disfrutar las películas. Ya no es necesario asistir a un lugar específico (salas de cine) para disfrutar de una película. Tampoco es obligatorio ajustarse a los horarios que fijan los exhibidores, ya que podemos disfrutar de los contenidos en forma asincrónica. Ahora podemos ver largometrajes en casa o cualquier otro lugar utilizando la televisión, la computadora u otro dispositivo móvil. También el viejo rollo de acetato dejó de ser el único formato de la película. Ahora se tiene acceso a la película en diferentes formatos, puede ser en DVD, *Blue Ray* o un archivo de computadora. Podemos escuchar el audio en la lengua original o en otra, y podemos optar por agregar subtítulos en diferentes idiomas. A través de Internet es posible acceder a empresas (*Nexflix*, *Claro*, *Vudu*, etcétera) que ofrecen cientos de películas disponibles las 24 horas del día. El consumidor se liberó de la sala de cine.

Antes existía la exclusividad de reproducción en un artefacto creado *ex profeso*. Un disco de acetato sólo era posible escucharlo a través de un tocadiscos, el soporte material tanto del libro como del periódico era el papel, una película se reproducía, como ya dijimos, en el proyector de cine o, a partir de los años ochenta del siglo pasado, en un sistema de video. Disfrutar de la televisión sólo era posible a través de un monitor y debíamos estar atentos al reloj porque si no estábamos a las diez de la noche junto al

aparato de televisión perdíamos el noticiario o la telenovela. Por el contrario, ahora se puede disfrutar de una película, un programa de televisión, los 200 capítulos de una telenovela, un concierto musical o leer un libro desde una computadora, *tablet* o dispositivo móvil. Los consumidores han logrado una independencia tanto del soporte material —es decir, podemos leer el periódico o un libro en una computadora y ver una película o una telenovela en el teléfono celular— como del horario. Ahora el usuario dispone de la hora que mejor se ajusta a sus intereses.

Estos cambios son técnicamente posibles gracias a que los medios de comunicación (prensa, teléfono, radio, televisión e Internet) utilizan un lenguaje común: el *digital*. De ahí que los contenidos puedan producirse, circular y reproducirse de un aparato a otro. Para llegar a esto fue necesario crear una constelación de tecnologías, un conjunto de pequeños y grandes inventos que, integrándose y combinando sus diferentes cualidades, han originado una revolución tecnológica. El objetivo de este capítulo es hablar de esta revolución tecnológica y dar algunas pistas (trucos) de cómo tomar ventaja de estos cambios en favor de nuestra práctica docente.

Las revoluciones tecnológicas

De acuerdo con la economista venezolana Carlota Pérez (2008) una *revolución tecnológica* es un poderoso y visible conjunto de tecnologías, productos e industrias nuevas y dinámicas, capaces de sacudir los cimientos de la economía y de impulsar una oleada de desarrollo de largo plazo. Se trata de una *constelación de innovaciones técnicas* estrechamente interrelacionadas, la cual suele incluir un insumo de bajo costo y uso generalizado —con frecuencia una fuente de energía, en otros casos un material crucial— además de nuevos e importantes productos, procesos y una nueva infraestructura. Esta última usualmente hace avanzar la frontera, en cuanto a la velocidad y confiabilidad del transporte y las comunicaciones, a la vez que reduce drásticamente el costo de su utilización. Los estudios de Pérez señalan que estas revoluciones se dan cada 40 ó 60 años, de tal forma que ha habido cinco revoluciones tecnológicas en los últimos

230 años. Otra característica de estas revoluciones es que ocurren en un país particular, y algunas veces en una región concreta. Además, Pérez afirma que cada revolución posee un *big bang*, es decir, un evento tecnológico iniciador que alrededor de éste se tejen los cambios sociales. Es importante aclarar que la tecnología por sí misma no genera cambio alguno. Son las personas y sus prácticas las que originan avances o retrocesos sociales.

La primera Revolución Industrial se originó en Inglaterra a fines del siglo XVII. El *big-bang* corresponde a la apertura de la hilandería de algodón de Arkwright. Por primera vez se produjeron telas con maquinaria. La segunda fue conocida como la Época del Hierro, el vapor y el ferrocarril e inició también en Gran Bretaña pero en 1829. El elemento que inaugura esta revolución es la prueba del motor a vapor *Rocket* para el ferrocarril Liverpool-Manchester. El ferrocarril transformó el transporte terrestre, con capacidad de mover toneladas de carga a gran velocidad y a un precio bajo. La tercera fue la época del acero y la ingeniería pesada. Aquí se transformó la navegación al sustituir los barcos de vela por embarcaciones de acero y movidos por potentes motores de vapor. Entonces fue posible conectar las economías de las regiones remotas a los grandes mercados de Europa. Los cereales y carnes de Argentina y Oceanía podían transportarse y en tan sólo dos semanas consumirse en los países del Atlántico norte. La cuarta es la época del petróleo, el automóvil y la producción en masa. La fabricación del Modelo T de Henry Ford es el evento que inicia esta época. Por primera vez se utilizó una línea de ensamblaje en la industria del automóvil, abaratando los costos y permitiendo que el automóvil, hasta entonces considerado un objeto de lujo para unos pocos, se abaratara y pudiera ser adquirido por las clases medias. La quinta es la época de la informática y las telecomunicaciones que da inicio en 1971 y tiene como *big-bang* la creación del microprocesador 4004 de Intel en Santa Clara, California. Con este invento la computadora salió de los laboratorios y de las grandes empresas para convertirse en un instrumento indispensable en el hogar.

Cada uno de los *big-bang's* deben ser adaptados y rediseñados lentamente para que los usuarios —empresarios, industriales el gobierno y el

público en general— los incorporen a sus actividades diarias. Cuando todo el mundo se pone de acuerdo en utilizar esta nueva tecnología se forma un *paradigma tecnoeconómico*, esto es, un modelo de óptima práctica constituido por un conjunto de principios tecnológicos, genéricos y ubicuos, el cual representa la forma más efectiva de aplicar la revolución tecnológica y de usarla para modernizar y rejuvenecer al resto de la economía. Cuando su adopción se generaliza, estos principios se convierten en la base del *sentido común* para la organización de cualquier actividad y la reestructuración de cualquier institución.

Las convergencias

Hablaremos primero de las convergencias que hicieron posible esta quinta Revolución Industrial, este conjunto de pequeñas tecnologías que, unidas y colaborando entre ellas, han formado esta revolución que vivimos. El sociólogo Manuel Castells (1999; 56) sugiere que la unión (convergencia) de las tecnologías de *la microelectrónica*, la *informática* (máquinas y *software*) y *las tecnologías de las comunicaciones* (radio, televisión, Internet y telefonía) es la característica de esta Revolución Industrial que actualmente vivimos. A diferencia de cualquier otra revolución, *el núcleo* de la transformación que estamos experimentando en la revolución en curso remite a *las tecnologías del procesamiento de la información y de la comunicación*, comúnmente conocidas como TIC. Es cierto que en todas las épocas de la humanidad nos hemos valido del conocimiento para satisfacer nuestras necesidades, pero nunca antes lo habíamos hecho con los volúmenes de información, la rapidez e intensidad de hoy en día.

A mediados del siglo pasado era muy clara la distinción entre los distintos medios de comunicación: la radio se escuchaba en aparatos específicamente diseñados para esta función, la televisión tenía su propio dispositivo y las computadoras eran unas máquinas que solamente utilizaban ingenieros especializados. ¿Qué es cada una de ellas y cómo lograron unirse? ¿Cómo lograron *converger*?

La microelectrónica es la especialidad dedicada a la reducción del tamaño de los componentes de un equipo electrónico. Por ejemplo el transistor, inventado en 1947, poco a poco sustituyó a los tubos de vacío (bulbos), provocando que los circuitos electrónicos fuesen más pequeños y confiables. El ahorro en la fabricación y en el consumo de energía fue notable, además ayudó a que los radios fueran más pequeños y fácilmente transportables. Después siguió la invención del circuito impreso que redujo aún más el tamaño de los dispositivos y, paradójicamente, a convertir a los aparatos electrónicos en muy confiables, baratos, ahorradores de energía y portátiles.

Las tecnologías de la computación tienen su origen en 1946 con la fabricación de *Eniac*, la primera computadora electrónica, un complicado dispositivo que se diseñó para calcular las trayectorias de los proyectiles del ejército estadounidense. Después siguió el modelo *Univac*, computadora que fue adquirida en 1951 por la oficina de Censos de Estados Unidos. Las primeras computadoras eran enormes, ¡necesitaban 10 mil bulbos para funcionar! Los operadores eran ingenieros especializados y se fabricaban sobre pedido a precios exorbitantes. Nada qué ver con las computadoras actuales que no tienen ningún bulbo. Su difusión ha sido enorme: en 2014 los censos indican que el 35% de los hogares mexicanos tienen al menos una computadora.

Las telecomunicaciones son más cercanas a nosotros porque las utilizamos de manera cotidiana. Por ejemplo, el teléfono está en México desde 1882 y hemos pasado de un uso restringido a una utilización generalizada; en el caso de la telefonía celular, existen 85 suscripciones por cada 100 habitantes. Algo similar ocurrió con la televisión, este medio de comunicación inició sus actividades en México en septiembre de 1950 y en ese entonces había tan sólo 100 aparatos de televisión. En contraste con el pasado, ahora más del 90% de los hogares tienen al menos una televisión.

Los descubrimientos de la microelectrónica fueron aprovechados por la informática y las telecomunicaciones. Sin embargo, los medios de comunicación mantenían su independencia unos de otros, la telefonía tenía su propia red de distribución (postes y cableado exclusivo) y la radio y

la televisión sus antenas con sus frecuencias especiales. Como ya hemos dicho, a cada medio le correspondía su aparato reproductor y solamente servía para esa actividad: el teléfono para hacer o recibir llamadas, la radio para escuchar las estaciones y la televisión para ver los canales.

A partir de los años 70 del siglo pasado esta colaboración entre los medios de comunicación y las computadoras se intensifica, a tal grado que con los años llegaron a utilizar el mismo *lenguaje*. En los años 80 este fenómeno fue cada vez más visible por los ciudadanos. Tomemos el ejemplo de las tarjetas de crédito y el fax. Al momento de pagar con una tarjeta de crédito el empleado de la tienda pasa la tarjeta por un lector (una pequeña computadora conectada a una línea telefónica) que transmite datos a una central, si hay crédito suficiente la central *contesta* autorizando la compra. Los aparatos de fax, prácticamente en desuso, se conectan entre sí a través de la línea telefónica, la idea es utilizar una punta como un transmisor de imágenes y la otra punta de conexión como una impresora. En ambos casos se utiliza la infraestructura telefónica para enviar información: el saldo y límite de crédito en el caso de la tarjeta y una imagen en el caso del fax. Por primera vez la telefonía sirve para enviar información procesada por computadoras, además de su uso tradicional de envío y recepción de llamadas.

Posiblemente el ejemplo más acabado de la *convergencia* sea la telefonía celular actual. Un teléfono fabricado en 2014 es capaz de *hablar* varios idiomas. Una persona puede tomar una foto o un video para después *traducirlo* a lenguaje digital y compartirlo con sus amigos a través de las redes sociales. Con el mismo teléfono puede hacer las tradicionales llamadas de voz o hacer búsquedas de información en Internet. Por eso los llamamos aparatos *inteligentes*, porque pueden traducir muchos lenguajes (fotos, video, audio, texto, etcétera).

El *Diccionario de la lengua española* define el verbo converger como *Tender a unirse en un punto*. Esta es una de las características de la Sociedad de la Información: La *tendencia* de los medios de comunicación a unirse en uno solo.

Surgimiento de Internet

Ya hemos mencionado varias veces a la tecnología de Internet y es importante precisar el término. Internet no es otra cosa que la interconexión de computadoras con el propósito de intercambiar información entre ellas. Castells (1999) afirma que el diseño conceptual de lo que hoy conocemos como Internet fue financiado en la década de los 60 del siglo pasado por el Departamento de Defensa de Estados Unidos a través de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA, por sus siglas en inglés). De acuerdo con Straubhaar y LaRose (2000) el primer conjunto de computadoras interconectadas (a esto llamamos una *red*) fue desarrollado en 1964 por la Comisión de Energía Atómica en San Francisco, California. Como podemos imaginarnos se trataba de una red que procesaba información clasificada y su acceso era muy restringido. Dos años más tarde surge *Sabre*, la primera red comercial, diseñada por la aerolínea American Airlines con el propósito de conectar los mostradores de los aeropuertos y las agencias de viajes con la computadora central (servidor) de la compañía para propósitos de venta y reservación de pasajes aéreos.

El número de redes gubernamentales y privadas crecía en la medida que el parque de computadores aumentaba. Las universidades contribuyeron con sus redes y entre sus estudiantes fue cada vez más popular *conectarse*. En 1987 el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) logra su primera conexión a una red de computadoras de la Universidad de Texas; en 1990 la Universidad Nacional Autónoma de México se conecta con el Centro Nacional de Investigación Atmosférica de Boulder, Colorado. En cuestión de pocos años la mayoría de las universidades mexicanas se interconectaron entre ellas y con el mundo. Por eso llamamos a Internet red de redes, se trata entonces de conectar redes de computadoras a través del planeta. Para la interconexión es indispensable contar con una infraestructura mínima: energía eléctrica, líneas telefónicas, fibra óptica y enlaces satelitales. Pero no todas las personas pueden conectarse y procesar información para su beneficio, existen barreras que lo impiden.

Las brechas de Internet

La definición aceptada de brecha digital es la división que existe entre los que tiene acceso a la tecnología y los que no. Esta brecha genera un nuevo tipo de segregación social y económica basada en las personas capaces de generar, procesar y difundir información para cubrir sus necesidades utilizando tecnologías digitales y quienes por múltiples razones no pueden hacerlo. De acuerdo con C trovi (2004, 17-18) esta brecha digital se manifiesta por lo menos en cinco dimensiones:

- *Tecnológica*, referida a la infraestructura material disponible así como al grado de actualización de dicha infraestructura.
- *De conocimiento*, vinculada a las habilidades y saberes que deben poseer los individuos para apropiarse adecuadamente de los nuevos medios y de las TIC.
- *De información*, dimensión en la que es posible distinguir dos sectores sociales: uno sobreinformado, con acceso a diferentes medios y generaciones tecnológicas; y otro desinformado, con acceso limitado a las innovaciones tecnológicas, sus actualizaciones y sus contenidos.
- *Económica*, por la falta de recursos para acceder a las TIC que se manifiesta tanto a nivel personal, como en los sectores gubernamentales y privados.
- *De participación*, que significa que los recursos aportados por las innovaciones tecnológicas puedan emplearse en un contexto democrático, con un marco social y legal adecuado, que permita a los individuos y a las naciones igualdad de oportunidades para expresarse e intervenir en las decisiones de un mundo global.

Es cierto que tener la capacidad de conectarse es la primera condición para que las personas podamos aprovechar las ventajas de la Sociedad de la Información; sin embargo, hace falta contar con las habilidades técnicas y la capacidad de procesar y discriminar la información a la cual accedemos. Es un proceso que requiere pensamiento crítico y educación.

Las estrategias del gobierno mexicano para colocarnos en la Sociedad de la Información

El gobierno mexicano es consciente de la revolución en que vivimos y, para entrar de lleno en ella ha diseñado políticas públicas para lograrlo. Merino (2013; 17) entiende por política pública “una intervención deliberada del Estado para corregir o modificar una situación social o económica que ha sido reconocida como *problema* público”. En este caso el Estado entendió la brecha digital como problema, como un obstáculo para la utilización de estas herramientas.

e-México

Fue el primer programa surgido por iniciativa presidencial, en diciembre de 2000 durante la toma de protesta del ex presidente de México, Vicente Fox Quesada, quien instruyó al Secretario de Comunicaciones y Transportes para:

iniciar a la brevedad el proyecto e-México, a fin de que la revolución de la información y las comunicaciones tenga un carácter verdaderamente nacional y se reduzca la brecha digital entre los gobiernos, las empresas, los hogares y los individuos, con un alcance hasta el último rincón de nuestro país.

A partir de ese momento, se concibe e inicia el desarrollo del Sistema Nacional e-México como el instrumento de política pública diseñado para:

- Impulsar la transición del país hacia un nuevo entorno social, económico y político.
- Conducir y propiciar la transición de México hacia la Sociedad de la Información y el Conocimiento, diseñando los servicios digitales para el ciudadano del siglo XXI.
- Dar cumplimiento a los compromisos internacionales en torno a la Sociedad de la Información y el Conocimiento.

Para cumplir con esto el Sistema Nacional e-México definió tres estrategias básicas: Conectividad, Contenidos y Sistemas, que serían entendidas como los ejes sobre los cuales se desarrollarían los servicios del sistema. También se contemplaron cuatro pilares básicos para el desarrollo de contenidos y servicios digitales, en temas de e-Aprendizaje, e-Salud, e-Economía y e-Gobierno. El Sistema Nacional e-México reconoció e integró la labor realizada por diferentes colaboradores: administración pública federal, gobiernos estatales y municipales y entidades que los conforman; universidades y academias; desarrolladores de *hardware* y *software*; cámaras y asociaciones; Organizaciones de la Sociedad Civil (OSC), entre muchos otros, quienes conforman una red para diseñar, producir y distribuir contenidos y servicios para el bien de la sociedad.

El siguiente gobierno (2006-2012) dio continuidad al programa pero los esfuerzos no fueron suficientes para abatir la brecha digital de la mayoría de los mexicanos. Las cifras del Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INEGI) indican que para el 2013, el 46.7% de los mexicanos éramos usuarios de una computadora, y el 43.5% usuarios de Internet. Tan sólo el 22% de nuestros estudiantes de primaria y 24% de secundaria son usuarios de Internet. Estas cifras son bajas comparadas con los países de la Organización para Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE).

Los trucos de los profesores para navegar en la Sociedad de la Información

A pesar de las críticas que podamos hacer a las políticas del Estado mexicano en materia de Sociedad de la Información, sí se han creado recursos muy útiles que podemos aprovechar en nuestra práctica docente. El INEGI es una fuente generosa y confiable de información, es rica en información cartográfica (mapas, fotografía satelital, etcétera) encuestas, censos y noticias. Para las clases de geografía es una excelente herramienta. Tiene una sección llamada *Información para niños y no tan niños* que es altamente recomendable explorarla con nuestros alumnos.

La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) es una institución que lleva muchos años produciendo conocimiento y se caracteriza por compartirlos de manera gratuita con los usuarios de la red. Un buen ejemplo es el Portal de Revistas arbitradas (<http://www.revistas.unam.mx>). En este sitio la UNAM pone a disposición del público más de 30,000 artículos en texto completo que abordan diversas áreas del conocimiento como ciencias exactas, humanidades, artes, ciencias sociales, entre otras. Este material proviene de 106 revistas que pueden ser consultadas en línea de manera gratuita. Un buscador permite recuperar los artículos por temas, tipo de publicación o palabras clave.

La UNAM cuenta con más de 30 bibliotecas con extensas colecciones, que incluyen una gran variedad de formatos y abordan muchas áreas del conocimiento. Para facilitar el acceso y uso de estos recursos se dispone de una gama de catálogos, recursos electrónicos y servicios para sus usuarios (<http://dgb.unam.mx>). En el sitio web *Cómo encontrar información* tenemos una colección de videotutoriales que explican, paso a paso, cómo aprovechar todos los recursos disponibles para los usuarios.

La Hemeroteca Nacional es la institución encargada de integrar, custodiar, preservar y disponer para su consulta los periódicos y publicaciones periódicas editados en el país, que son parte esencial del patrimonio cultural y de la memoria histórica de la nación. La Sociedad de la Información y el Conocimiento llegó con fuerza a esta institución, ya que la Hemeroteca Nacional Digital de México (<http://www.hndm.unam.mx>) pone a disposición de los usuarios más de 9 millones de páginas digitalizadas, correspondientes a 947 títulos de publicaciones periódicas mexicanas que, de cierta forma, incidieron en el diario acontecer de la vida nacional. En relación a proyectos de acervos digitales de periódicos es importante señalar el caso de *El Informador*. Los editores de este diario jalisciense han puesto en línea su hemeroteca (<http://hemeroteca.informador.com.mx/>) de tal forma que es posible consultar desde el primer número que data de 1917 hasta la edición de hoy.

Las universidades son actores importantes de esta Revolución: la Universidad Autónoma del Estado de México (UAMEX) ha cobijado un proyecto

de gran repercusión en el sistema de información científica. Se trata de la creación de la Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (<http://www.redalyc.org>). Esta iniciativa ha puesto a disposición de los usuarios 362 mil 329 artículos en texto completo procedentes de 929 revistas científicas y 28 mil 350 fascículos que cubren un amplio espectro de materias. Si queremos buscar artículos de revistas en otras lenguas además del español, portugués y francés, recomendamos consultar el portal *Directory of Open Access Journals* (www.doaj.org). Aquí hay de manera gratuita ¡Un millón 787 mil 187 artículos de todas las ramas del saber!

Como ya hemos mencionado, la producción audiovisual ha sido profundamente transformada por las TIC, sea de iniciativa privada o pública. Pondremos el ejemplo de la Dirección General de Televisión Educativa de la Secretaría de Educación Pública (<http://televisioneducativa.gob.mx>). Este portal integra la experiencia de más de 50 años en la producción de contenidos educativos y culturales. Están disponibles los programas de Telesecundaria, Telebachillerato y en general los programas producidos por la televisión educativa. Es posible ver televisión en línea, videos, reportajes, lecciones, noticiero y gran cantidad de material didáctico que puede ser un excelente auxiliar en nuestra actividad docente.

En 1956, el gobierno mexicano y la UNESCO acordaron el establecimiento del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), como organismo regional que contribuyera al mejoramiento de la educación y la cultura, a través de los medios y los recursos audiovisuales. Desde entonces su labor ha sido un referente internacional en la forma en que las tecnologías de comunicación se incorporan a los procesos educativos. Por ejemplo, la Biblioteca Digital (<http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/>) es un portal que contribuye a la cultura ofreciendo, libre y gratuitamente, la consulta de su acervo el cual, a su vez, apoya bibliográficamente al programa *Red Escolar* y al Portal educativo *SEPiensa*, ambos también del ILCE. La Biblioteca Digital nace en 1999, y desde entonces ha trabajado con instituciones como el Archivo General de la Nación (AGN), el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta), el Consejo Nacional de Fomento

Educativo (Conafe), el Fondo de Cultura Económica (FCE), la Secretaría de Educación Pública (SEP) y la UNAM, entre otras. Todos estos recursos tienen la finalidad de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y de fomentar los programas de capacitación y formación a través de Internet.

Colofón

Las recomendaciones y sugerencias presentadas en este capítulo provienen de instituciones reconocidas y totalmente confiables, con una clara intención de generación y difusión del conocimiento. No hemos explorado el mundo de los portales de Internet comerciales como *YouTube* o *Facebook* que, sin duda, ofrecen contenidos útiles para los docentes pero que precisan más atención y técnicas de validación de la información. Esto es una tarea permanente a la que estamos obligados.

Bibliografía

Castells, M. (1999). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI.

Crovi, D. (Coord.). (2004). *Sociedad de la información y el conocimiento. Entre lo falaz y lo posible*. Buenos Aires: UNAM/La Crujía Ediciones

Crovi, D., Toussaint, F. y Tovar, A. (2006). *Periodismo digital en México*. México: UNAM.

Merino, M. (2013). *Políticas Públicas. Ensayo sobre la intervención del Estado en la solución de los problemas públicos*. México: CIDE.

Straubhaar J. y LaRose, R. (2000). *Media now. Communication media in the Information Age*. Bermont, California: Wadsworth.

Pérez, C. (2008). *Las revoluciones tecnológicas y el capital financiero*. México: Siglo XXI.

No sólo para envolver sirve el periódico...

30 años después¹

SARAH CORONA BERKIN

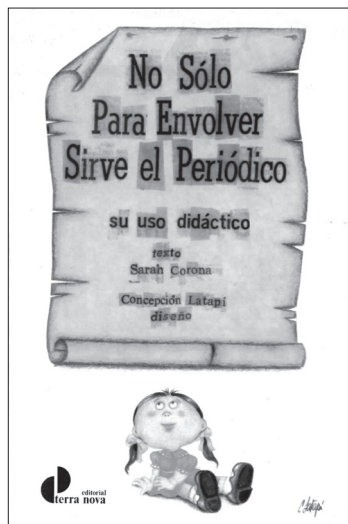
Este capítulo es fruto de un golpe que recibí hace apenas un año. La historia empieza en 1983 cuando la Secretaría de Educación Pública (SEP) me invitó a promover el uso del periódico en el salón de clases a partir de un libro que había yo escrito ese mismo año. Mi libro me llevó a conocer profesores de muchas regiones del país y pude poner a prueba la propuesta. Impartí talleres, los profesores retroalimentaron la discusión y replicaron la fórmula. El libro, titulado *No sólo para envolver sirve el periódico*, tuvo múltiples reediciones en varias editoriales comerciales y de la propia SEP². Su utilidad para las escuelas urbanas, rurales e indígenas parecía clara y se mantuvo así durante 30 años. Mis más recientes experiencias fueron en los talleres que impartí en el seminario que anualmente ofrece el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente (ITESO) para maestros de educación básica; siempre con aceptación e interés por parte de los asistentes.

Pero hace apenas un año, y para sorpresa mía y de los organizadores del seminario anual, ¡nadie se inscribió en mi taller! Mi primera reacción fue preguntar si ya no había profesores interesados en usar el periódico en sus aulas. ¿Se han convulsionado tanto los tiempos, que ahora las noticias para enseñar a los niños a informarse del mundo que los rodea, ya no es materia del salón de clases?

Mi preocupación giraba en torno a lo que podía pasar en una sociedad desinformada, sin interés por lo que sucede en el mundo y en su propio espacio público. Sin embargo, es suficiente observar cómo los niños y jóvenes se

1 Agradezco la colaboración de José Manuel López Romero, virtuoso navegante en el mundo digital. Sin su generoso trabajo, este texto no hubiera sido posible.

2 En Editorial Terranova tuvo dos ediciones: abril y agosto de 1983 y una tercera edición en julio de 1984. Editorial Jus lo editó en 1989, y la SEP en 1998 con el título "El periódico en el salón de clases", en: *Didáctica de los medios de comunicación*.



enteran de los sucesos nacionales e internacionales, aun antes de que salga el periódico por la mañana. Se enteran de los sucesos importantes y también de los insignificantes. El problema de estar desinformados no es tal; las noticias se han apoderado del mundo digital y, para quienes saben usarlo, están a la mano día y noche. Nuestros jóvenes *abrazan* lo virtual: leen allí, escriben, consultan, opinan, se comunican con sus amigos, juegan. De formas diversas, viven en contacto con la información que se genera desde las empresas dedicadas a ello y desde los mismos participantes en la llamada *Web*, la red informática mundial.

¿Qué ha cambiado y qué podemos, los *profes*, ofrecer hoy para el uso de las noticias a los niños del mundo digital?

Sabemos por experiencia en el aula que el murmullo de voces es constante, que los alumnos están en otra cosa que les interesa más y no podemos convencerlos para guardar silencio. La oralidad invade tanto al salón de clases como al espacio público. Se habla en el salón y se habla (y grita) en las calles. Algo ha cambiado: los oídos mudos de los antiguos niños y jóvenes ya no

existen. Ellos han aprendido a pronunciarse a través de la conectividad virtual. También nuestras bocas sin oídos (en el aula y en el espacio público), tienen que cambiar —nos dicen nuestros alumnos— porque esta es la vía para dar vida a la voz de la democracia.

Es nuestro deber transmitir la cultura que poseemos, la información de cómo hemos afrontado el saber y el conocimiento, lo que hemos aprendido en el transcurso de nuestras vidas. Pero no lograremos comunicarnos con los niños y jóvenes si antes ellos no nos comparten sus propios saberes. Nosotros estamos obligados a enseñar a nuestros alumnos cómo ha sido el mundo, pero antes nuestros alumnos deben enseñarnos cómo es hoy; sólo así mantendremos la transmisión generacional.

Inaugurar un aula horizontal donde aprendemos y enseñamos tiene que ver con no estructurar el trabajo diario en torno a las viejas prácticas pedagógicas; los jóvenes nos demandan y nos presionan porque ya no son espectadores en el mundo, son conductores, son actores. ¿Cómo se arman cursos para ellos? Primero escuchando el ruido de sus demandas, dejando entrar el desorden al aula para permitir que otras lógicas nos toquen y con ellas podamos formar nuevo conocimiento. La comunicación horizontal entre el profesor y los alumnos tiene que ver con reconocer el conflicto, escuchar al otro, y construir juntos nuevos saberes para aprender.

Voy a argumentar que las noticias digitales (los periódicos, los noticieros y los blogs de noticias) son un apoyo para la enseñanza. Cuando la información es relevante en su vida, el joven participa con más interés en su proceso de aprendizaje. La información y el saber se vuelven “vivos” cuando los alumnos pueden acercarse a ellos desde sus intereses particulares: las búsquedas, los *podcast*, las imágenes, los tutoriales, los memes, los blogs, las ligas, los *hashtags*, los periódicos, las revistas y los noticiarios son algunas vías.

Si bien se encuentran en las noticias temas similares a los de los libros de texto, las noticias en la red proveen de nuevos ejemplos y aplicaciones. De esta manera las noticias se transforman en un pretexto para leer, identificar los elementos de la gramática, las reglas ortográficas, así como proveer de ejemplos para pensar sobre temas históricos, sociales, ecológicos, etcétera.

Frente a los textos que proponen un conocimiento pasivo, por ejemplo la memorización de la legislación o las fechas y personajes históricos, las noticias diarias —impresas o en pantalla— cumplen una función detonadora en la educación cívica y política de los alumnos, en la acción y la participación: se les ofrece información actual, y tan detallada como sepa buscar, sobre las acciones de los gobernantes, los representantes en las cámaras, las manifestaciones ciudadanas, las opiniones diversas sobre los acontecimientos de competencia pública, las reformas legales, etcétera. También ofrecen ejemplos de aplicación de la justicia en México y en el mundo que pueden ser comparados con sus propios sistemas de impartición de justicia, y tomas de posición en relación a múltiples prácticas políticas, entre otros.

Por otro lado, la actualización de los datos no está al alcance de la mayoría de escuelas dado el costo de éstos y por el ritmo vertiginoso de las noticias al paso de nuestros días. La rapidez, la disponibilidad y el bajo costo para las aulas que tienen conectividad, es un complemento importante a la lectura de los libros de texto.

Al emplear las noticias como apoyo para las asignaturas escolares se estará además ejercitando al joven en otras habilidades: desarrollo de sus competencias para examinar y analizar críticamente la información presentada en gráficas, mapas, fotografías y palabras. El lector aprende a seleccionar información sobre política, salud, población, economía, el tiempo y cultura útil para él a corto y largo plazo.

La información periodística se compone de textos con varios grados de dificultad para practicar la lectura y el análisis de ella. Partir del estímulo de los titulares y las fotos puede desarrollar la capacidad para escribir. Redactar noticias y hacer reportajes sobre el entorno cotidiano puede ser el paso consecutivo. Los artículos, notas y recursos gráficos consiguen ser detonadores para aprender y ejercitar la lectura, la escritura, la expresión pública y la investigación sobre la propia cultura en interacción con otras.

La imagen y la fotografía, por otro lado, son cada vez más determinantes en la transmisión de la información y se han convertido en elementos constitutivos del código digital. Por ello se hace necesario analizar sus carac-

terísticas y aprender a “leer” críticamente la imagen, con el fin de desarrollar esta habilidad que le será útil para contextualizar la información que recibe a través de la red así como para estimular el registro de los acontecimientos importantes para la propia comunidad.

Finalmente, no es novedad para los profesores que enseñar a descifrar letras y palabras no garantiza que sus alumnos se transformen en lectores. Iniciarse como lector a partir de la experiencia gratificante de las pantallas es un camino para continuar con la lectura de otras formas de comunicación. Este proyecto educativo se propone recuperar desde la educación básica el poder del individuo de instruirse a sí mismo a lo largo de toda su vida.

¿Dónde y cómo encontrar las noticias? ¿Qué creer?

La información en Internet no sólo es amplísima sino muy variada. Eso es al mismo tiempo su gran fortaleza y la fuente de nuestras cautelas para usar los medios informativos en el aula; ésta es quizá la primera enseñanza para los alumnos-usuarios y la primera estrategia del profesor al momento de estructurar un plan de trabajo con los medios noticiosos en el aula: los sitios de información confiable.

El punto de partida será necesariamente el esclarecimiento de una clasificación que nos permita tejer una red de confianza y un protocolo de búsqueda para nosotros en principio y para los alumnos más tarde.

Primero, la información puede provenir de distintos medios con presencia en Internet (periódicos, revistas, televisoras, radiodifusoras, agencias informativas), con existencia original y exclusivamente en Internet (portales de noticias, agencias de información en línea, revistas y periódicos digitales) o de bitácoras (blogs) o páginas personales de comunicadores vinculados con los medios, independientes, o ciudadanos ejerciendo de informadores en el nuevo escenario del periodismo ciudadano.

Segundo, los medios noticiosos suelen tener también salida en diversas plataformas para alcanzar a sus lectores, eso nos permite acceder a ellos de maneras diferenciadas para que los alumnos exploren desde sus diferentes

dispositivos y lógicas de operación (lo cual dominan) los contenidos de naturaleza variada, provenientes de los medios informativos o noticiosos (lo cual no suelen hacer de manera directa). Así podemos revisar las opciones que cada sitio periodístico tiene para interactuar. Incluso si no hay un sitio de Internet y sólo perfiles en redes sociales. En este caso pueden estar insertos en *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Tumblr*, *Youtube*, *Vide*, *Google+*, o cualquier otra plataforma de interacción social en red.

Tercero, provenga de donde provenga, la información puede tener diferentes formatos, tanto tradicionales (textos, fotografías, dibujos o esquemas, gráficas) como digitales (vínculos, videos, galerías fotográficas, aplicaciones interactivas, audios descargables, archivos en pdf, opciones de vinculación en redes, transmisión en directo, espacios para comentarios y participación de las audiencias).

El primer paso es determinar cuáles serán los medios que usaremos en cada dinámica, a través de cuáles plataformas y qué formatos o recursos se considerarán. Para encontrarlos debemos partir de los medios que podemos conocer o vincular con nuestra existencia en el mundo material, como los periódicos o revistas existentes en nuestra comunidad. La vinculación de estos medios de origen con otros nuevos a través de las citas, referencias, registro como seguidor o “me gusta” que vinculen al primero con los segundos.

Otro recurso para la búsqueda es, como toda búsqueda en Internet, el razonamiento fuera del ciberespacio; estableciendo, por ejemplo, qué periódicos o revistas regionales, nacionales o internacionales conocemos (alumnos y maestros) y escribirlos en el pizarrón para la conformación de una lista colectiva. Con ella podemos comenzar una búsqueda que nos llevará primero a encontrar los medios más prestigiosos en cada ámbito; luego por las vinculaciones citadas arriba (o *linkeando*, para decirlo en buen *espanglish*) o por pura serendipia ir descubriendo otros medios que podamos cotejar, investigar (en las pestañas de nosotros, *about*, corporativo, grupo, o cualquiera equivalente que amplíe información sobre el medio), analizar y criticar. Esta exploración es la que permitirá tanto a los alumnos como a los maestros definir cuáles son los medios más atractivos, interesantes y confiables.

Podríamos resumir estas recomendaciones en que si no lo conozco fuera de Internet por su nombre noticioso, deberé profundizar en la contextualización para determinar el origen del medio; habrá que cotejar las notas e informaciones con otras fuentes para establecer su confiabilidad, debido a que a veces se adelanta alguno a dar una nota por salir primero que luego se desmiente o se toma como fuente un tuit o alguna bitácora y se presenta así incluso por medios serios y establecidos; la recomendación final es seguir la pista del origen de las notas, normalmente referido al final de algunas notas de Internet como un hipervínculo que suele decir “de”, “vía” o incluso “fuente” en los medios contemporáneos, o siguiendo el formato tradicional al inicio de la nota que nos remite a la agencia que generó y vendió la información al medio. Esta costumbre de rastrear hasta encontrar la fuente primaria permitirá que los alumnos sean más analíticos de la información que reciben porque entenderán cuántas veces se va escalonando un contenido compartido por múltiples plataformas y medios, antes (y al mismo tiempo) de ser replicado por miles o millones de usuarios individuales.

En este sentido, el sentido común es nuestro principal recurso, pero podemos ver que hasta la vilipendiada *Wikipedia* recomienda irse con tiento debido a que:

“Las fuentes especializadas deben tener prioridad sobre la prensa generalista, ya que diarios y semanarios tienden a simplificar su exposición, omitiendo a veces datos importantes (...) Del mismo modo, hay que distinguir entre las noticias y los artículos de opinión, ya que estos últimos sólo son fiables en tanto reflejan la opinión vertida por un autor reputado, y no como apoyo a datos sobre hechos (...) Por lo demás, las noticias procedentes de las agencias de prensa o medios de constatada reputación sí que permiten referenciar correctamente asuntos de actualidad cuando no haya otra fuente para tal efecto. A este respecto, es conveniente no olvidar que la misma noticia en distintos medios puede ser tratada de forma completamente diferente, incluso contradictoria (...) los libros auto-publicados, fanzines, páginas *webs* personales, blogs, foros de discusión, redes sociales, *wikis* abiertas, *knoles*, *podcast*, entre otros medios de información no

formales, sobre todo en lo referente a opiniones o análisis del tema tratado, no sean aceptables”²

Las noticias globales en el aula local

Los ejercicios que aquí se proponen se llevan a cabo cuando se disponga de al menos un dispositivo conectado a Internet en el aula, o bien, se pueden adaptar para tareas en casa o prácticas específicas en el salón de cómputo.

La idea es usar las versiones digitales de los periódicos o medios informativos internacionales para que los niños exploren otras formas de vida y visiones alternas sobre lo que pasa en el mundo. En este camino, el primero que deberá trabajar y consolidar una lista de opciones es el profesor. Con esa lista los alumnos podrán hacer búsquedas en *Google*, seguir en *Facebook*, *Twitter* o *Youtube* las cuentas de estos medios y realizar actividades que abonen a los ejercicios de geografía, español e idiomas.

Los portales de los medios internacionales son una buena opción para comenzar a explorar. De ahí deberá establecerse una diferencia entre los que tienen versiones en español (sea porque pertenecen a países de habla hispana o porque siendo de otro origen, contemplan una versión internacional en nuestro idioma³) y los que no. Los primeros podrían servir para todo lo referido antes y explicado a continuación, mientras los segundos permitirán la lectura de notas, cabezas y pies de foto en inglés, francés o el idioma que se esté impartiendo como adicional al español.

La navegación y lectura de estos medios nos ofrecerá el necesario contraste y complemento entre las informaciones porque nos permite acceder a otros criterios de valoración de la noticia. Así veremos que los medios rusos privilegian cierto tipo de información que los chinos ignoran y los norteamericanos condenan o que la agencia de noticias *Al Jazeera* expone

2 Apartado de “Prensa generalista” en su definición de fuentes fiables. En http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Fuentes_fiables, recuperado el 30 de noviembre de 2014.

3 Al respecto puede consultarse la tabla que concentra una serie de sugerencias nuestras con medios noticiosos iberoamericanos y otra con la relación de medios internacionales con versiones en español. La tabla no implica que sean los únicos o los mejores, son sólo una sugerencia de partida en caso de fueran útiles para el profesor.

Medios nacionales e iberoamericanos

Periódicos nacionales			
<i>El universal</i> www.eluniversal.com.mx/	<i>Excélsior</i> www.excelsior.com.mx/	<i>Reforma</i> (contenido por suscripción) http://www.reforma.com/	
<i>La Jornada</i> http://www.jornada.unam.mx/ultimas	<i>La crónica</i> http://www.cronica.com.mx/noticias.php	<i>El Sol de México</i> http://www.oem.com.mx/elsoldemexico/	
<i>Milenio</i> (impreso, diario, televisión) http://www.milenio.com/	<i>El financiero</i> http://www.elfinanciero.com.mx/	<i>El economista</i> http://eleconomista.mx/index.php	
<i>La razón</i> http://www.razon.com.mx/	<i>El informador</i> http://www.informador.com.mx/		
Revistas y otros medios			
<i>Proceso</i> http://www.proceso.com.mx/	<i>Emeequis</i> http://www.m-x.com.mx/	<i>Forbes México</i> http://www.forbes.com.mx/	
<i>Etcétera</i> http://www.etcetera.com.mx/inicio	<i>Revista digital universitaria</i> http://www.revista.unam.mx/	<i>Cuartoscuro</i> http://cuartoscuro.com.mx/	
<i>Noticias MVS</i> http://www.noticiasmvs.com/#!/home	<i>Radio fórmula</i> http://www.radioformula.com.mx/noticias.asp?Utn=2&idMOS=6	<i>Xew</i> http://www.wradio.com.mx/noticias/actualidad/	
<i>Once noticias</i> http://oncenoticias.tv/	<i>Notisistema</i> http://www.notisistema.com/noticias/	<i>Radio red</i> http://redfm.mx/nota/lista	
Medios informativos digitales			
<i>Reporte indigo</i> http://www.reporteindigo.com/	<i>Sin embargo</i> http://www.sinembargo.mx/	<i>Animal político</i> http://www.animalpolitico.com/	
<i>El nuevo mexicano</i> http://periodiconmx.com/	<i>Eje central</i> http://www.ejecentral.com.mx/	<i>Sexenio</i> http://www.sexenio.com.mx/	
<i>Notimex</i> (agencia oficial mexicana) http://www.notimex.com.mx/	<i>Periodistas en línea</i> http://www.periodistasenlinea.org/	<i>Radio educación</i> http://www.radioeducacion.edu.mx/	
<i>Grupo imagen</i> http://www.imagen.com.mx/	<i>Divulgación científica</i> http://noticiasdelaciencia.com/index.html	<i>¿Cómo ves?</i> http://www.comoves.unam.mx/	
Bitácoras o sitios personales			
<i>Carmen Aristegui</i> http://aristeginoticias.com/	<i>Javier Solórzano</i> http://javiersolorzano.com/		
Medios iberoamericanos ¹			
<i>España</i>	<i>El País, El Mundo, Abc, La Vanguardia, La razón</i>	<i>Argentina</i>	<i>Clarín, Página 12, La Nación, El día</i>
<i>Chile</i>	<i>El Mercurio, La Tercera, El día, Las Últimas Noticias</i>	<i>Colombia</i>	<i>El tiempo, El comercio</i>
<i>Perú</i>	<i>El comercio, La república</i>	<i>Cuba</i>	<i>El Granma; Juventud Rebelde</i>
<i>Venezuela</i>	<i>Últimas Noticias, El nacional, El universal, Tele Sur</i> (agencia internacional de noticias)	<i>Uruguay</i>	<i>El país, El observador, La república, La red 21</i>
<i>Brasil</i>	<i>Correio popular, Correio Braziliense, Jornal do Brasil, O Globo</i>	<i>Costa Rica</i>	<i>La nación, Prensa libre</i>
<i>Ecuador</i>	<i>La hora, El telégrafo, El universo</i>	<i>Guatemala</i>	<i>Prensa libre, Siglo 21, La hora</i>

¹ Se incluyen periódicos, revistas o sitios de medios electrónicos relevantes. Se anotan sólo algunos en cada país y sólo algunos países por cuestiones de espacio. La idea es que la búsqueda que hagan en el salón de clase sea lo más amplia, variada e incluyente. En este caso, además, podrían explorarse los periódicos provinciales en cada país.

historias que no aparecen en otros medios o vistas desde otras perspectivas. Con la guía del profesor para contextualizar y analizar la forma en que estos temas son tratados, el puro contraste de informaciones relevantes y puntos de vista complementarios sería una gran lección sobre el funcionamiento de los medios en la sociedad de la información que no deja de ser la sociedad del mercado y los estirones geopolíticos. Puede darse el caso, claro está, de que en ciertas notas de importancia capital, las publicaciones coincidan en este criterio aunque quizá no en el enfoque. Estos hechos son excepcionales y por eso es necesario armar un rompecabezas de informaciones y ángulos noticiosos sobre los acontecimientos que marcan a una generación.

En otro ámbito de búsquedas, mirar hacia afuera puede servirnos para mirarnos con otros ojos. ¿Qué notas hay sobre América Latina?, ¿con qué frecuencia aparecen respecto a otras zonas del mundo?, ¿qué tipo de notas aparecen más y cuáles menos?, ¿quiénes son los personajes más relevantes de esta zona del mundo para cada periódico?, ¿qué dicen sobre Venezuela, Cuba o Uruguay los medios en China, Rusia o Irán y qué dicen en Inglaterra, España y Estados Unidos?, ¿cuál es la diferencia en los temas tratados entre los medios públicos y privados en Europa?, ¿qué hay de todos estos aspectos en cuanto a México?, ¿alguien habla sobre nuestro estado o ciudad?, ¿qué dice

Medios internacionales con versiones en español	
Radio Nederland Internacional en español (http://archief.rnw.nl/espanol), Holanda	Deutsche Welle en español (www.dw.de/actualidad/s-30684), Alemania
BBC mundo (www.bbc.co.uk/mundo), Reino Unido	Ria Novosti en español (http://sp.ria.ru/), Rusia
Le Monde Diplomatique en español (http://www.monde-diplomatique.es/), Francia	Rusia Today (http://actualidad.rt.com/), Rusia
Radio Praga (http://www.radio.cz/es), República Checa	Radio France en español (http://www.espanol.rfi.fr/), Francia
CCTV en español (http://espanol.cntv.cn/), China	HispanTv (http://www.hispantv.com.mx/), Irán
CNN en español (http://cnnespanol.cnn.com/), Tv norteamericana	Upi en español (http://espanol.upi.com/), Agencia norteamericana
selección de noticias en español de la agencia AP (http://hosted.ap.org/dynamic/fronts/NOTICIAS_GENERALES?SITE=AP&SECTION=HOME), Agencia norteamericana	Red Voltaire (http://www.voltairenet.org/es), Red internacional de periodistas que se autodefine como "no alineada"
Reuters América Latina (http://lta.reuters.com/), Agencia inglesa	El Diario (http://www.eldiaryon.com/), Periódico neoyorquino de la comunidad hispana
Diario Digital Japonés en español (http://es.ipcdigital.com/), Japón	Europa Press (http://www.europapress.es/), España
El nuevo herald (http://www.elnuevoherald.com/), diario de Miami	(http://noticias.lainformacion.com), sitio que ofrece traducciones de algunos medios internacionales sin versión en español

de él? No se trata de convertir el aula en un centro de investigación especializada ni martirizar a los niños convirtiéndolos en autómatas del análisis de contenido, sino precisamente de elegir una nota o un aspecto particular y jugar a ser detectives en Internet para ver quién encuentra las diferencias, qué datos nuevos hay, qué errores o rarezas ven; de la misma manera en que se puede jugar con los periódicos nacionales y sobre todo locales a descubrir cuántas notas *igualititas* se publican en diferentes medios.

El seguimiento (en *Facebook* y *Twitter*, por ejemplo) de los medios iberoamericanos tendría la ventaja de que las alertas o apariciones en nuestro muro o perfil permitiría a los niños elegir notas para compartir en clase con novedades sobre los temas que ellos prefieran (curiosidades, videojuegos y tecnología, deportes, moda, nutrición, cine), además de que ganaremos en la revisión de las variantes dialectales en cada zona del mundo hispanohablante, tanto a nivel semántico como morfosintáctico. Verá el niño cómo preguntan en Sudamérica “¿Cómo te llamás?” y entenderá quiénes y de dónde son “vosotros” y “cuando queráis”. Más allá de saber qué es un pomelo, un zapallo, el pisto, un pololo, o que los *fresas* pueden ser *chetos*; los cacahuates, maníes y una telenovela, una comedia o un culebrón. Además, por supuesto, del mismo valor que señalamos para los otros medios respecto al continente, ahora en los medios españoles o latinoamericanos en notas sobre México.

En el caso de los medios iberoamericanos también podemos jugar a ver las diferencias con la publicidad, ¿qué anuncian y cómo?, ¿se distingue entre los avisos publicitarios y las noticias?, ¿cómo?

Explorar las secciones deportivas, culturales y de espectáculos pueden darnos el pretexto para hablar sobre las formas de vida en esos lugares, las capitales de esos países y sus provincias, las tradiciones populares y hasta entender las diferencias de sus fotos, espectáculos y nombres de torneos para explicar la diferencia de estaciones en los hemisferios. Las efemérides locales encausarán las búsquedas hacia la exploración de la historia de esos pueblos en su especificidad y las coincidencias que nos unen⁴.

4 Al final del documento se anexa una tabla donde se despliega una lista de recomendaciones de ejercicios donde

Hoy, más que nunca, es necesario conocer a nuestros alumnos para poder comunicarnos con ellos. Enseguida un ejemplo del cuestionario que puede aplicarse en el salón de clases y que puede a la vez convertirse en un ejercicio de redacción:

- Cuando haces la tarea ¿a quién recurres si necesitas ayuda?
- Cuando necesitas un consejo para curarte o curar a alguien cercano ¿a quién preguntas?
- Cuando quieres saber qué pasó anoche en tu colonia ¿cómo te enteras?
- Cuando tienes que cuidar a tu hermanito ¿cómo lo entretienes?
- ¿Cómo te informas de las películas nuevas, la música que te gusta, los juegos y la moda?
- ¿Cómo te enteras de recetas para cocinar?
- ¿Dónde encuentras instrucciones para hacer una manualidad, tejer, construir un adorno o un regalito?
- ¿Cuántos dedos de cada mano usas para escribir en el teclado de tu *tablet*, computadora o celular?
- ¿Escuchas música mientras trabajas, buscas información o mensajear?
- ¿Para qué te sirve la escritura? ¿dónde escribes?
- ¿Cuáles son los sitios de Internet que más visitas? ¿cuáles los que menos visitas?

La lengua se usa en todos lados: en los muros, el transporte colectivo, las envolturas de los productos envasados, la publicidad impresa, los periódicos, los libros de texto, todo lo que puede imprimirse, grabarse, rayarse o proyectarse. Nuestro reto —para quienes somos de la cultura de la escritura sobre la hoja de papel— es aprender una forma diferente de leer lo escrito, una que se inaugura en las pantallas y que no es lineal, que no termina donde termina “la página”; que más bien se parece a un laberinto donde a cada

se expone la descripción, objetivos perseguidos, materias implicadas en su resolución y recomendaciones para su aplicación y evaluación.

Opciones para imprimir la noticia, enviarla por correo a un contacto o descargar RSS.

Buscador interno

Ruta

Radio Praha

Idiomas disponibles

Cabeza de la nota

Fecha | Autor

Entrada

Audio disponible para descargar o escuchar.

Notas relacionadas que la página promueve.

Opción para seleccionar las notas sin esperar el avance.

Otros artículos recientes.

Opciones para compartir en redes sociales, imprimir o suscribirse a la lista actualizaciones.

Archivos de emisiones

Artículo principal: Mercados navideños llegan a las plazas de las ciudades checas. 29-11-2014 14:03 | Dominika Bernáthová. Otro año más la magia del ambiente navideño vuelve a las ciudades checas. Olor a vino caliente, pan de jengibre, castañas, villancicos, artesanía y espectáculos folclóricos llenarán las plazas de las urbes en todo el país.

Artículos relacionados: Los alimentos y platos de tiempos lejanos. La francesa Zaz trae a Chequia su nuevo disco. Acordeón, teatro, humor y vino caliente en Lední Letná. Miles de turistas planean visitar Praga en diciembre.

vuelta de la esquina nos topamos con nuevos textos. Nuestros alumnos nos enseñarán cómo hacerlo y en qué situaciones encuentran allí las respuestas a sus preguntas y en cuáles buscan otras formas de comunicación. Nos sorprenderá que no para todo y no siempre recurren a las pantallas digitales.

Dependiendo de cuánto usan los alumnos las computadoras y desde cuándo, encontramos que los jóvenes recurren a múltiples fuentes de información que les proporciona cierta independencia para entender el mundo. Envueltos en un murmullo permanente de voces, música y ruidos, también poseen una concentración en varios planos a la vez. ¿Cómo enseñar el español, —la oralidad, la escritura y la imagen— por separado si ellos manejan las tres a la vez en tareas cada vez más complejas?

Con el objeto de distinguir las características de la información oral, escrita y gráfica, se sugiere hacer algunos ejercicios para ejemplificar la especificidad de cada forma de comunicación. Veamos por ejemplo el tema “la paz”.

En una búsqueda de *imágenes* sobre el tema, encontramos variaciones moderadas de una sola opción, todas nos llevan a dibujos y fotografías de la consabida paloma, las manos unidas, o el amor como el fin de los conflictos.

En una búsqueda informativa, la noticia *escrita* puede ofrecer mayor definición. Sin embargo, los noticiarios presentarán también pocas opciones.

En los espacios *orales*, muchas veces los textos y las imágenes se conjuntan y producen reportajes audiovisuales similares al texto escrito.

Al realizar el ejercicio, hacer hincapié en la homogeneidad de los resultados encontrados en la web, en el contraste entre las diferencias mínimas en el tratamiento noticioso a pesar de la enorme cantidad de fuentes digitales, destacar los estereotipos que se reproducen de una a otra noticia, llamar la atención de la falta de creatividad y de diversidad de la información construida “desde abajo”, desde el ciudadano común.

¿Qué es lo que los distingue?

Con su dispositivo, hacer una imagen, un texto escrito y uno oral sobre un mismo tema. El tema puede ser de actualidad, relacionado con el grupo, o a un tema del programa escolar. Presentar los trabajos y discutir si en el grupo hay diferentes perspectivas frente al tema, relacionadas a las tres formas comunicativas (imágenes, escritas, orales): en las fotografías, ¿se eligieron diferentes imágenes, se hicieron desde otros ángulo, otra vertiente del tema, todas las del grupo, son parecidas?⁵ El escrito, ¿usa palabras diferentes, se plantea de la misma forma el problema, la solución, hay búsqueda nueva, con otras fuentes informativas? ¿El discurso oral se remite a

⁵ Ver capítulo en este libro: “La fotografía como instrumento en el aula: un ejercicio visual en tres tiempos”, de Citlalli González Ponce, página 143.

lo que ya saben sus escuchas? ¿Dice algo novedoso? ¿Se remite a otras voces familiares?

Las noticias digitales y las otras materias

Hemos visto que los principales usos del periódico y otros medios noticiosos digitales se vinculan directamente con la lengua y, por lo tanto, son un gran referente para ser usados en las clases de español. Por otro lado, las secciones internacionales y los medios extranjeros son un gran pretexto para actualizar, contextualizar y humanizar los contenidos de las materias de geografía y civismo, al tiempo que le pueden dar un empujón refrescante a las clases de historia. Mientras que con los medios escritos en otros idiomas se pueden matar dos pájaros de un tiro al practicar el idioma estudiado accediendo a frases coloquiales y expresiones de diverso tipo; al mismo tiempo que los alumnos se conectan con información sobre la vida cotidiana y formas de pensamiento en los países donde se habla esa lengua, es decir, con su cultura. A cambio, en este apartado hablaremos de “las otras materias”.

Para las otras materias⁶ (las no consideradas particularmente en los apartados previos) la información noticiosa puede emplearse en dos ejes: los contenidos, que corresponden a los ejemplos que hemos planteado mayoritariamente y las formas en que este contenido se presenta independientemente de lo que digan las notas, artículos, entrevistas o reportajes. En este sentido se plantean algunas recomendaciones en ambos sentidos, de manera que se pueda establecer una plataforma de lanzamiento de nuevos proyectos y ejercicios por parte de cada profesor en función de sus recursos y las necesidades de los alumnos; pero sabiendo que las sugerencias aquí plasmadas pueden ser adaptadas y que atender el fondo llevará implícita la forma y viceversa.

Son múltiples los aspectos en los que la información periodística puede integrarse a la enseñanza formal en el aula y abonar para que, a la larga, se

6 Como se explica previamente la designación de “las otras” no las hace menos importantes, sólo las coloca un poco más lejos del eje primario de interacción de la información noticiosa en forma y fondo; es decir, menos cercanas de la lengua como soporte o de los contenidos específicos por secciones.

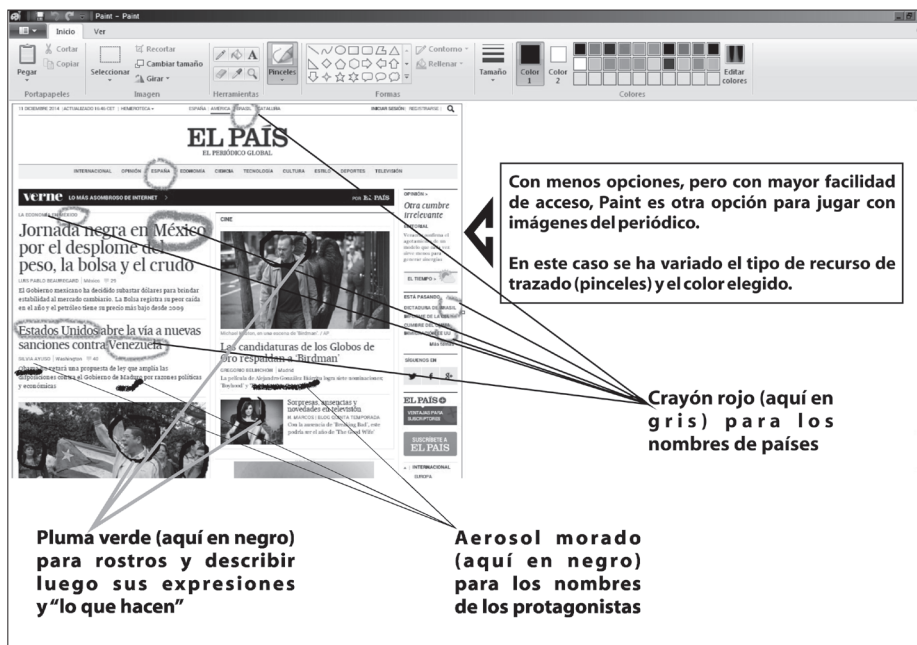
convierta en un instrumento de información y empoderamiento personal de los sujetos en los aprendizajes informales. Estos aspectos pueden formar parte del programa oficial en las materias de matemáticas (aritmética, geometría, álgebra), geografía, civismo, historia, biología, física, química, artes. Otros pueden estar o no propiamente establecidas en la organización curricular, pero ser relevantes para la formación del niño y el ciudadano en nuestro país como la exploración de los derechos de los pueblos indígenas; ecología; elaboración y significación de artesanías y otras tradiciones de cada estado; nutrición, economía (en la escala macro de los números y la abstracción contemporánea y en la de la vida real y la organización que los padres llevan en casa, que los niños llevan al día o la que tendría la cooperativa escolar).

Matemáticas

Entendiendo que las materias de matemáticas son esencialmente abstractas y que forman parte del programa para ayudarnos a desarrollar este tipo de pensamiento, también consideramos que su vínculo con la vida práctica es relevante y es sobre todo en este ámbito que los portales noticiosos pueden ofrecer un espacio para la aplicación de las matemáticas; sobre todo entre los niños de primaria, cuyo nivel de desarrollo cognitivo los vinculará más con estos contenidos, ya en secundaria podrían realizarse aplicaciones estadísticas o de teoría de conjuntos más elaboradas.

En general, en esta área los periódicos y revistas en línea ofrecen la posibilidad de realizar análisis de gráficas y tablas, conversión de unidades y divisas, comparación de dimensiones (áreas de fotografías, formatos de *banners* e inserciones publicitarias), elaboración de conteos, porcentajes, razones y proporciones, teoría de conjuntos para organizar las informaciones o recursos expresivos, reconocimiento de la base geométrica de la plantilla de cada sitio y calcular áreas, perímetros y proporciones que lo lleven a estructurar la propia con otra distribución.

Más allá de los usos formales, también habrá de cuando en cuando notas sobre premios a matemáticos relevantes; a modelos que explican por



ejemplo por qué los *hipsters* acaban vistiéndose igual al buscar la diferencia⁷; a los casos en que los niños alrededor del mundo hacen usos creativos de las matemáticas; a la geometría de las telas de araña o sobre la distribución de las poblaciones en el tiempo y el espacio, y hasta las cantidades y fracciones en una receta de cocina de las secciones especializadas en ello.

Las estadísticas deportivas pueden ser un aliciente para trabajar las matemáticas en el aula, sobre todo porque se puede aprovechar el apego que algunos de los niños tengan por los deportes y partir de que ellos nos expliquen el porcentaje para calcular el descenso de los equipos de fútbol, los valores de rendimiento de algún jugador o equipo, las diferencias en el costo

⁷ Nota aparecida en diferentes medios noticiosos como los referidos a continuación con las direcciones, todos recuperados el 20 de noviembre de 2014: http://www.playgroundmag.net/noticias/historias/matematico-descubierto-hipsters-visten-igual_0_1426657328.html, <http://www.washingtonpost.com/news/storyline/wp/2014/11/11/the-mathematician-who-proved-why-hipsters-all-look-alike/>, <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2823245/The-science-HIPSTERS-Mathematical-equation-shows-trying-look-different-ultimately-makes-look-SAME.html>

Otra de las opciones que ofrece Paint, como otros programas de Microsoft, es mostrar reglas y cuadrícula. En este caso podrían emplearse para los ejercicios de comparación de áreas de la fotografía o la medición de la altura de las tipografías en función de la importancia de una nota.



En la parte inferior de esta ilustración pueden verse, además, las **medidas** en píxeles, el **"peso"** del archivo de la imagen que usamos y el **grado de acercamiento** con el que estamos viendo la foto en el programa (en este caso, 200%).

de las transferencias de jugadores entre equipos o su equivalencia en pesos; la velocidad a la que se desplazan los corredores que rompen récords (y hacer cálculos personales de analogías a partir de ello como cuánto tardaría en llegar a tal lugar a esa velocidad si la mantuviera constante); cómo se calcula la evaluación de los clavados o la gimnasia. Particularmente el beisbol puede ser una fuente de análisis numéricos y estadísticos si el maestro entiende algo de ese deporte, o alguno de los niños nos explica cómo se calcula el porcentaje de bateo, carreras limpias, el índice de efectividad de un lanzador, en fin, es un deporte de estadísticas. También podríamos comparar el número de espectadores que asistieron a un concierto de Miley Cyrus o Justin Bieber en diferentes ciudades, o calcular el total de la gira; establecer proporciones entre el número de seguidores en *Twitter* de las cinco o seis cuentas más influyentes.

Arte

En principio pueden usarse las noticias sobre arte como un detonador para profundizar en los temas tratados, respecto de los artistas clásicos⁸ y sus obras que aparecen con frecuencia por efeméride o por que se devela un descubrimiento reciente o se vende alguna de sus obras; también sobre los artistas contemporáneos y sus propuestas, en este último caso se puede aprovechar la ambigüedad y apertura de estas obras para que los niños creen sus propias aproximaciones al arte y, por otra, la cercanía de algunos artistas con la cultura pop⁹ vuelve sus producciones atractivas para los niños. También, por supuesto, las notas sobre los niños que hacen arte como aquellos que logran trascender el acoso escolar y exponer en Nueva York¹⁰, los niños de favelas que construyen cámaras para hacer fotografía estenopeica y vinculan eso con la poesía¹¹, las fotos de niños peruanos de zonas marginadas¹², o los proyectos de vinculación de la música clásica con la formación de niños y adolescentes en América latina¹³.

Las secciones de cultura y arte también ofrecen información sobre las actividades artísticas en la comunidad de referencia y eso permitirá planear

8 Por clásicos entendemos también a los modernos para separarlos de los contemporáneos. En este caso igual que se puede hablar de Mozart o Miguel Ángel, se puede uno divertir mucho con las obras de Kandinsky, Miró, Shostakóvich, Escher, Man Ray, Chema Madoz, Sandy Skoglund, Daniela Edburg; películas y cortometrajes de cineastas como Chaplin Scorsese (*Hugo*), Hayao Miyazaki, o la gran tradición cine de medio oriente (*El globo blanco* o *La bicicleta verde*, por ejemplo). Podría hablarse del nacionalismo mexicano escuchando a José Pablo Moncayo, Silvestre Revueltas, Carlos Chávez y Julián Carrillo. En fin. Los que vayan apareciendo en las notas y refresquen el programa, o los que éste marque o los que el maestro prefiera en cada caso acorde a la edad de los niños y su capital cultural.

9 Al respecto podrían verse las máquinas platónicas de Tsuyoshi Anzai o, con las precauciones que marque su criterio, Takashi Murakami; los mapas de comida de Henry Hargreaves (<http://henryhargreaves.com/food-maps-2>), o bien notas como la incursión Miley Cyrus en las artes visuales en <http://www.dazeddigital.com/music/article/22820/1/miley-cyrus-launches-career-as-visual-artist-at-art-basel>

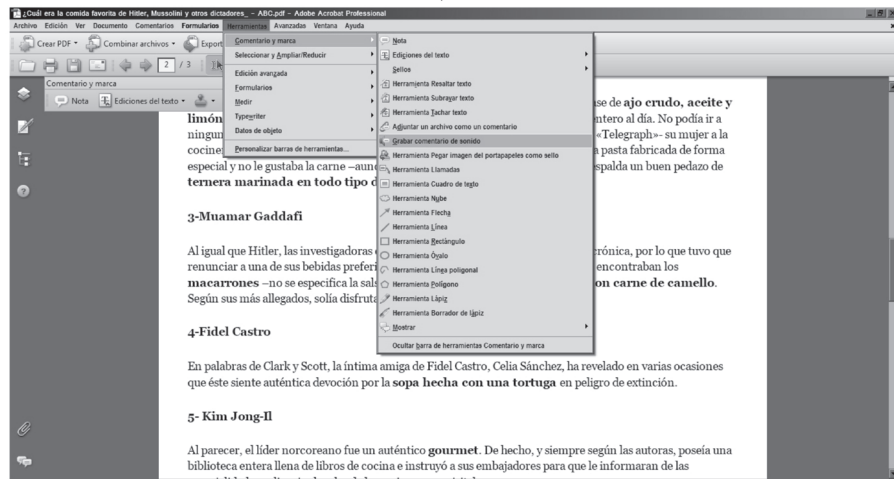
10 En <http://es.ipcdigital.com/2014/12/05/adolescente-en-japon-logra-superar-el-bullying-gracias-la-pintura/>, recuperado el 3 de diciembre de 2014.

11 Como el proyecto Mão na Lata (<http://www.maonalata.com.br>), replicado en múltiples notas alrededor del mundo, como ésta del Times de Nueva York: <http://lens.blogs.nytimes.com/2013/11/18/brazilian-stories-and-selfies-in-a-pinhole/>, recuperada el 13 de noviembre de 2014.

12 Cano Seminario, Nikitza. “Una cámara pinhole puede cambiar vidas”, en http://elcomercio.pe/lima/personajes/camara-pinhole-puede-cambiar-vidas-noticia-1759738?ref=nota_lima&ft=mod_leatambien&e=titulo, recuperado el 10 de octubre de 2014.

13 Santacecilia, María. “Pálpito orquestal en el corazón de Uruguay”, en: <http://www.dw.de/p/C3%A1lpito-orquestal-en-el-coraz%C3%B3n-de-uruguay/a-16789485>, recuperado el 5 de diciembre de 2014.

Aquí se despliegan las opciones de la función “comentario y marca”; la primera opción del submenú “herramientas”: Como puede verse en la opción sombreada, incluye la posibilidad de agregar al documento un comentario en audio, un archivo vinculado o una foto.



visitas a museos, obras de teatro o recitales de música o danza. Puede servir incluso como una pura invitación a que los niños realicen estas actividades con su familia en el horario extra clase. En caso de que la oferta en la comunidad sea limitada (porque siempre suele haber, por pequeña que sea), e incluso si no lo es, la referencia periodística a algún autor, obra o museo puede ser el pretexto perfecto para investigar el tema en Internet, en los libros de arte de la biblioteca escolar, la biblioteca de aula o la biblioteca pública de la comunidad, visitas virtuales a los museos y galerías en 360°, escucha de conciertos en *Youtube*, *Soundcloud* o *Mixlr*, ver clips de video de teatro o danza, o la descarga de alguna obra de teatro en pdf para montar en la escuela.

Una opción más disruptiva al respecto sería retomar ilustraciones para recrear las obras o reinventar a partir de otras imágenes que se impriman o se copien a procesadores de imágenes (según los recursos técnicos y formativos con los que se cuente) para recortar y hacer *collages* mezclándolas con

El documento, guardado directamente de la versión para imprimir de la página del diario. El nombre del archivo es generado automáticamente por el programa incluyendo la cabeza de la nota, el medio de publicación y la extensión (pdf).

Para aplicar con mayor facilidad cualquiera de estos recursos o "herramientas" se puede hacer visible la barra, como en la ilustración donde dice "comentario y marca".

Recuadros con notas o indicadores de punta de flecha.

Una nota para cuestionar, recordar o señalar.

El texto puede resaltarse, subrayarse, encerrarse en un círculo o establecer cuadros. Los trazos, una vez hechos, pueden editarse estirándose como se muestra en la palabra "acabaron".

textos, infografías y publicidad para usarlos como insumos materiales de una creación propia que critique, cuestione, se burle o simplemente se divierta.

Visiones integradoras

Desmenuzar las notas y artículos leídos en clase nos obligará a explicar (o invitar a investigar) muchos aspectos sobre los contextos referidos (sean locales, nacionales o internacionales): organización política, moneda, historia y tradiciones, clima y geografía, medios de transporte, organizaciones civiles, partidos políticos, medios de comunicación, componentes étnicos de las interacciones reportadas, implicaciones económicas de los hechos presentados, antecedentes de los personajes involucrados y, en general, conexiones, causas y consecuencias.

La mayor enseñanza en estos ejercicios de análisis profundo de las noticias no será lo que aprendan sobre esos hechos, personajes o lugares, sino que estarán desarrollando habilidades y competencias para profundizar, dudar, confirmar y ligarse a otros medios para entender la intertextualidad de las noticias y las complejidades de una enunciación tan simple como una nota.

Los buscadores¹⁴ internos de cada medio nos permitirán adaptar nuestras clases a casi cualquier contenido y pueden servir al maestro para planear las sesiones, encontrar materiales y descargarlos o, mejor aún, pueden servir al alumno para explorar los temas que le interesen o le encarguen (ojalá fuesen los mismos). Los buscadores de cada medio como eje de estrategias de exploración enseñan a buscar y develan encuentros reveladores con contenidos y formas que no habíamos contemplado inicialmente. Así, al buscar un tema como “vida social de los insectos” en el portal de la BBC, por ejemplo, encontraremos una multitud de notas entretenidas que refieren investigaciones entomológicas serias, pero igual buscar notas sobre un artista particular, o con las palabras clave de “matemáticas” y “ejercicios” podría arrojar resultados sorprendentes sobre cuándo esta combinación puede formar parte de una noticia. Para química podrían buscarse notas sobre el amor, la alimentación, la contaminación o la impresión 3D y los polímeros usados; las notas sobre ecología abundarán en la prensa casi siempre con malas noticias, así que casi cualquier eje que se esté trabajando en clase tendrá una representación periodística y se encontrará con relativa facilidad. Lo importante con los buscadores será aprender cómo buscar y evaluar los resultados para obtener conclusiones sobre los mecanismos de búsqueda de estos programas para aprender a ser más eficientes y menos ingenuos al usarlos.

Otra opción es explorar las revistas especializadas en divulgación científica seria y encontrar temas relevantes para las materias de ciencias. En el caso mexicano destaca la publicación de la UNAM *¿Cómo ves?*¹⁵ y otros

14 Para profundizar al respecto y realizar búsquedas más precisas, ricas y productivas vea el siguiente capítulo: “Enseñar sin asustar. Redes digitales”.

15 <http://www.comoves.unam.mx/>

esfuerzos como la mexiquense *De veras*¹⁶, o *Helix*¹⁷ del Conacyt. De otro modo, las secciones de ciencia de los medios funcionan para enterarnos, por ejemplo, del proyecto *Phylo* que busca educar sobre la biodiversidad usando el modelo Pokémon¹⁸ o, en esa misma nota que el Museo Norteamericano de Historia Natural nos permite descargar una aplicación gratuita para jugar con pterosaurios¹⁹.

El uso de etiquetas o palabras clave podrá hacer más eficientes las búsquedas y ampliar el espectro de los encuentros afortunados a partir de las relaciones que se pueden establecer entre ellas. Muchos de los medios noticiosos usan el sistema de etiquetas en la parte final de las notas que nos muestra las palabras clave de una publicación y al presionar sobre ellas nos muestran todas las notas que comparten esa etiqueta.

Al final, la invitación después de este recorrido de recomendaciones, es a usar la información periodística sea cual sea su naturaleza, formato o soporte (sí, también el periódico impreso que sigue existiendo) como un apoyo para diversificar la dinámica de clases y fomentar en los niños la curiosidad y el asombro. Si estas recomendaciones sirven expresadas en forma general como en estos apartados, bien; si requiere mayor precisión y parámetros para la ejecución, pase al final del documento²⁰; si a partir de unas, otras, o la simple y primaria invitación a usarlas, usted diseña sus propios y mejores ejercicios, mejor aún; si con el pretexto del uso de la información periodística forma comunidades y trabaja en red (física o virtualmente) para compartir, corregir, recomendar y promover la interacción de los niños con otros, saliendo de los muros de la escuela (aunque sea virtualmente), perfecto.

Al final, como hace 30 años, usar el periódico en la escuela como detonador y punto de partida recordando que no sólo sirve para envolver

16 <http://comecyt.edomex.gob.mx/?q=programas/revista-deveras>

17 <http://www.helix.conacyt.gob.mx/>

18 Collins, Jennifer. "Jugar a las cartas con la biodiversidad", en <http://www.dw.de/jugar-a-las-cartas-con-la-biodiversidad/a-17504083>, recuperado el 5 de diciembre de 2014.

19 <http://www.amnh.org/apps/pterosaurs-the-card-game>

20 Como se ha señalado para otras secciones, al final del documento se anexa una tabla concentradora de ejercicios donde se expone la descripción, objetivos perseguidos, materias implicadas en su resolución y recomendaciones para su aplicación o evaluación.

BBC

Ingresar

México

Buscar

MUNDO

Noticias · Último Hora · América Latina · Internacional · Economía · Tecnología · Ciencia · Salud · Sociedad y Cultura · Más ..

El motor de búsqueda del Servicio Mundial es una versión beta, por lo que no incluye los resultados de todos los artículos publicados en nuestro sitio. Como contenido existe, sin embargo, no podemos tener acceso a él en esta versión beta de nuestro buscador.

Sus búsquedas de "social insectos" dio 45 resultados.

Por qué las cucarachas necesitan a sus amigos

Se esconden bajo el suelo de forma invisible en interiores seguros y gratis, pero, las cucarachas son insectos más sofisticados y sociales de lo que pensamos, según un nuevo estudio.

🕒 3 mayo 2012

Los "genes sociales" de la hormiga colorada sudamericana

Este insecto, considerado una plaga en varios países, oculta un secreto en sus genes que podría explicar su compleja organización social y la de otros especies.

🕒 17 enero 2013

Un mundo sin machos y sin sexo

Descubren una especie de hormiga en el Amazonas que ha abandonado la reproducción sexual y ahora habita en una colonia de hembras.

🕒 15 abril 2009

Las abejas con dar aviso de advertencia a sus atacantes

Las abejas melíferas avisan antes un particular comportamiento hacia el asno, que se alimenta de ellas. Emiten una señal para que tenga que huir solo detectando o no quiere atacar. Las dos partes salen ganando.

🕒 13 febrero 2012

Las hormigas también se jubilan

Científicos de EE.UU. descubren que las hormigas dejan de cortar hojas cuando envejecen y sus mandíbulas comienzan a deteriorarse.

🕒 7 enero 2011

Las abejas podrían enseñarles a volar a los robots

Científicos en Reino Unido esperan replicar el cambio de los pequeños para complica insectos para otorgarles a los automatizados la capacidad de tomar decisiones sobre la base de lo que ven y huelen.

🕒 3 octubre 2012

El GPS de las mariposas monarca

Científicos estadounidenses descubrieron que el sistema de navegación de las mariposas monarca está en las antenas.

🕒 25 septiembre 2009

La plaga de chinches sigue "cobrando víctimas" en Nueva York

Una tienda de moda ha sido el último de una serie de negocios obligados a cerrar por estos visitantes inesperados.

🕒 2 diciembre 2010

La evolución castiga a los egoístas

Durante siglos puede ser ventajoso en el mundo físico, pero no en términos evolutivos. Nuevos hallazgos sugieren que la cooperación gana la carrera de fondo.

🕒 5 agosto 2013

Insectos protegen a sus hijos con una secreción bacteriana

Científicos confirman que los escarabajos de tierra, en el género *Nicrophorus*, recubren el almento de sus hijos con una sustancia antibacteriana para garantizar su sobrevivencia.

🕒 25 agosto 2011

SIGUIENTE >

Navegación en la BBC

News Sport Weather Travel Health

(Corona, 1983) puede abrigar el cambio y volvernos vigilantes para que la información en la era digital, sirva de apoyo en la escuela para ejercer el derecho de “hacer” las noticias y no sólo padecerlas.

Tabla resumen de ejercicios¹

Ejercicio sugerido	Descripción El alumno...	Objetivos Que el alumno...	Materias implicadas	Recomendaciones, revisión o evaluación
Cómo nos ven	Explorará los portales de medios internacionales que publiquen en español (seguirá las páginas de Facebook o perfiles en Twitter de esos medios) para buscar notas sobre México, las leerá, comparará y explicará por qué considera que esas notas fueron relevantes para los medios internacionales en comparación con la información que se visualiza sobre otros países.	Pueda identificar el país donde se origina cada publicación y consiga ubicarlo en un mapa. Sea capaz de percibir que las noticias están encuadradas de acuerdo con ciertos valores noticiosos y que estos valores varían según el contexto de los lectores en cada país. Pueda establecer comparaciones entre la importancia que tienen las informaciones sobre diferentes países para cada medio. Analice, critique y argumente sobre sus observaciones respecto al lugar de México en el contexto internacional.	Geografía Civismo Español	Una buena forma de evaluar este ejercicio sería en un reporte oral o escrito donde se planteen los resultados de la búsqueda y el análisis, partiendo de la idea de que la ausencia de notas en un día o una semana también significaría algo. Sería relevante establecer conclusiones grupales sobre qué tipo de temas interesan sobre México en estos medios, cómo se refieren al país y qué ocurre con otros países latinoamericanos en estas informaciones.
Cómo viven en otros pueblos del mundo La comida del más allá	Buscará notas sobre costumbres, tradiciones o de interés humano sobre las comunidades de los países de origen de las publicaciones para establecer comparaciones con su forma de vida en cuanto a alimentación, formas de comunicación, maneras de divertirse, clima y vegetación, etcétera. Puede plantearse un ejercicio particular sobre la gastronomía, ya que casi todos los medios referidos en la tabla correspondiente incluyen esa sección.	Encuentre notas sobre un tema específico, determinando en qué sección del portal deberían aparecer. Lea y analice esas notas en función de objetivo particular asignado para la búsqueda. Compare y justifique el origen de las diferencias en los aspectos señalados. Refiera las condiciones geográficas (tanto físicas como políticas y económicas) del lugar referido en la nota.	Geografía Civismo	La comparación podría hacerse también a partir de fotografías para analizar la vestimenta, el tipo de construcciones, las características étnicas o los señalamientos viales. Una opción para evaluar esto sería que el alumno construya individual o colectivamente una tabla para comparar algunos aspectos citados en el texto o la imagen contrastando con su realidad. Crear paulatinamente un recetario internacional para el final del curso.

¹ Todos los ejercicios están planteados de manera general y deberán adecuarse al nivel escolar que el niño tenga en cada materia y las habilidades que, en cada caso, haya desarrollado.

Ejercicio sugerido	Descripción El alumno...	Objetivos Que el alumno...	Materias implicadas	Recomendaciones, revisión o evaluación
Centíficos II Palabras del mundo	Estos dos ejercicios plantean la exploración lingüística a partir de las secciones para aprender idiomas de cada portal y, por otro lado, la búsqueda de gentilicios para referirnos a los habitantes de países, regiones o ciudades.	Aprenda y utilice designaciones en español para las ciudades, países y sus gentilicios (demonímicos). También se aprenderán palabras o fórmulas habituales en los idiomas nativos de estos portales.	Español	La exploración podría culminar con la elaboración de enunciados o relatos que incluyan el uso apropiado de gentilicios.
<i>Hello! and Comment ça va?</i>	Los alumnos explorarán portales de noticias (de periódicos, revistas, televisores, radiodifusoras o agencias noticiosas) publicadas originalmente en inglés o francés y leerán (de acuerdo a su nivel de avance en la materia), palabras, enunciados, frases, fórmulas de cortesía, cabezas, pies de foto, notas, artículos o diálogos en caricaturas.	Se familiarice con expresiones empleadas en las publicaciones periódicas y pueda acrecentar su vocabulario y su entendimiento de fórmulas coloquiales, dichos, proverbios, expresiones.	Idiomas	Que los alumnos elijan el tema de su interés incluyendo espectáculos, deportes, ciencia y tecnología, curiosidades, cultura, gastronomía. Pueden también explorarse estos contenidos desde los recursos multimedia del portal (audios, videos, galerías de fotos, aplicaciones interactivas). El cierre podría realizarse con la puesta en común de los resultados de las diversas lecturas sobre un mismo tema en diferentes medios o varios de ellos en una publicación. En el nivel básico, la búsqueda de palabras podría desembocar en la construcción de oraciones que las incluyan apropiadamente.
Expresiones y formatos	Revisará periódicos o revistas nacionales para buscar y diferenciar los recursos comunicativos que emplean (galerías, podcast, videos, audios). Examinará los contenidos tratando de encontrar diferencias y plantear explicaciones sobre el uso de cada uno. Realizará ejercicios orales, escritos y en imágenes.	Revisará y distinguirá informaciones presentadas de manera escrita, oral, icónica y audiovisual. Identificará las características de cada forma de expresión (oral, escrito, icónico) y sus usos particulares en internet. Explorará sus capacidades expresivas en productos comunicativos orales, escritos y en imágenes fijas o en movimiento.	Español Habilidades digitales	El trabajo debería plantearse en equipos de tres personas que revisen y analicen los contenidos y establezcan sus usos y las secciones donde aparecen. Una vez realizado esto, el maestro debería proponer un tema para que cada uno de los integrantes desarrolle un producto comunicativo sobre él, escrito en un archivo, grabado en audio y realizado en fotografías o videos, respectivamente. Los trabajos se expondrán y los niños explicarían cómo trabajaron con cada lenguaje.

Ejercicio sugerido	Descripción El alumno...	Objetivos Que el alumno...	Materias implicadas	Recomendaciones, revisión o evaluación
El periódico escolar digital	Explorará las secciones de los medios nacionales, locales o internacionales para determinar cuáles secciones ofrece cada uno y qué hay en ellas. Encontrará características particulares de los contenidos presentados para establecer géneros periodísticos (tradicionales y digitales) y explicará qué diferencias presentan y qué buscará cada uno o para que se emplea. Analizará las publicaciones para establecer ¿dónde se generó la información?, ¿cuándo ocurrieron los hechos?, ¿qué relata la información y qué detalles da al respecto?, además de ¿cómo podríamos saber si la información es verídica?	Identificará las lógicas de organización de los diversos medios digitales y las funciones que cumple cada sección. Comprenderá las diferentes necesidades de expresión escrita en el espacio público que se manifiestan en géneros periodísticos distinguiendo los que corresponden específicamente a los medios digitales y que no existen en otros (galerías interactivas, audios descargables, videos, comentarios). Se cuestionará sobre las características formales de las noticias y encontrará la forma de obtener datos específicos sobre una publicación particular partiendo de la comprensión del formato periodístico correspondiente.	Español Habilidades digitales	Organizar un periódico escolar en una bitácora (blog), una página de Facebook o un perfil de Twitter en el que los alumnos se creen secciones, distribuyan las tareas y organicen publicaciones periódicas diarias semanal o mensualmente. La distribución de responsabilidades de manera horizontal y colaborativa deberá implicar también la exploración de la mayor cantidad de géneros (notas, artículos, entrevistas, epigramas, comentarios, fotografías, caricaturas) y formas de expresión (audiovisuales, gráficas, textuales) posibles para el nivel de dominio técnico de los niños.

Ejercicio sugerido	Descripción El alumno...	Objetivos Que el alumno...	Materias implicadas	Recomendaciones, revisión o evaluación
Números en el diario	Buscará notas que impliquen el uso de magnitudes en su expresión y realizará conversiones entre el sistema métrico decimal y el sistema inglés en cuanto a distancias, volúmenes o distintas escalas de medición de temperatura. Jugará con las cotizaciones del día de alguna moneda extranjera y hará las conversiones pertinentes para el costo de autos, joyas u obras de arte referidas en las notas. Registrará y comparará el número de seguidores que tienen cada página de Facebook o perfil de Twitter de diferentes medios para establecer razones y proporciones. Comparará las dimensiones (en perímetros y áreas) que ocupan diferentes fotografías publicadas o el medio. Establecerá qué hora o fecha era cuando una publicación se ha hecho a partir de la referencia de antigüedad de la publicación.	Desarrollará habilidades para comparar numéricamente y establecer conclusiones a partir de ello. Realizará restas, divisiones, conversiones o reglas de tres (según su nivel de conocimientos) para obtener información nueva a partir del procesamiento de la publicada.	Matemáticas	Lo importante de estos ejercicios es que más allá de los resultados numéricos acertados, el alumno sea capaz de darles sentido para comparar y elaborar juicios sobre los datos presentados.

Ejercicio sugerido	Descripción El alumno...	Objetivos Que el alumno...	Materias implicadas	Recomendaciones, revisión o evaluación
Ciencia en el periódico digital	Buscará en las secciones de Ciencia y Tecnología de los medios nacionales o internacionales, notas con los conceptos de "proyectos-niños", "infantil", "experimento escolar", "pensamiento científico" o "ciencia + vida cotidiana" elegirán una de ellas en función de la pertinencia para la clase y la leerán. Buscarán las conexiones con su realidad y, en la medida de lo posible, replicarán los experimentos o los ejercicios de observación descritos en las notas.	Encausará su curiosidad científica a partir de la publicación de notas sobre estos temas. Desarrollará su capacidad para buscar información pertinente usando los recursos propios de cada portal. Construirá sus propias vías de exploración científica a partir de la apropiación de los contenidos expuestos por estos medios donde estén involucrados niños de su edad o proyectos escolares del tipo "construcción de una impresora 3D en la escuela", "niños programan videojuegos", "cómo observar las fases de la luna", "la vida social de los insectos", etcétera.	Ciencias Habilidades digitales	Una sugerencia es que los niños o las cuentas grupales de Facebook o Twitter se conviertan en seguidores de las secciones o blogs especializados en los temas que le hayan interesado al niño (dinosaurios, cultura del agua, entomología, astronomía...). Lo más importante sería que el profesor se consolidara como un apoyo para la implementación de estos recursos, experimentos o exploraciones grupalmente y le den sentido a los resultados, incluso publicando resultados en sus medios.

Ejercicio sugerido	Descripción El alumno...	Objetivos Que el alumno...	Materias implicadas	Recomendaciones, revisión o evaluación
Ortografía y gramática	Buscará en las publicaciones palabras desconocidas y definirlas usando el diccionario en línea de la RAE. Colectará en las notas un número determinado de palabras agudas, graves y esdrújulas, las copiará a un procesador de texto, emparejará el formato y las usará como ejemplos de cada una de las reglas vistas en clase preparando un <i>meme</i>, presentación o fotografía para compartir en línea. Lo mismo puede aplicarse a las palabras de escritura difícil o confusa como las que involucren (g/j; c/s y/z; y/l; v. b; h). Colectará también homónimos y parónimos en los textos referidos y procederá como en el paso precedente. Seleccionará adjetivos empleados en cabezas de notas y hará una lista de sinónimos y antónimos de cada uno de ellos. Buscará errores ortográficos en comentarios de notas, en líneas de Facebook o Twitter, e incluso verá si las hay en el cuerpo de las notas. Buscará verbos, adjetivos, sustantivos y adverbios en las publicaciones y determinará en qué casos se usan más y por qué.	Mejorará sus capacidades de atención a los detalles en la escritura. Practicará las reglas de ortografía vistas en clase. Mejorará su expresión escrita y ampliará su vocabulario. Desarrollará habilidades de interacción digital para el procesamiento de textos e imágenes. Analizará la importancia de la ortografía aun en el mundo digital.	Español	Estos ejercicios podrán hacerse copiando y pegando a un procesador como se indica o bien se podrían realizar sobre copias impresas de las notas o sobre versiones descargadas en pdf de los diarios en caso de que estén disponibles y que pueda usarse el programa de Adobe Acrobat profesional para dibujar sobre los documentos, líneas, subrayados, resaltes o notas. Otra opción puede ser usar capturas de pantalla ("Imp. Pant" o "Prt Scr") sobre las que se dibuje en algún procesador de imágenes (Paint, Photoshop). Los niños más grandes o con mayores habilidades digitales deberían generar memes humorísticos con temas ortográficos para compartir en Facebook, previa revisión de los ya existentes. Podría incluso generarse una competencia entre los memes producidos para ver quiénes obtienen más "me gusta" o "retuits".

Ejercicio sugerido	Descripción El alumno...	Objetivos Que el alumno...	Materias implicadas	Recomendaciones, revisión o evaluación
Personajes, contextos y efemérides	Encontrará, usando los buscadores de cada plataforma, notas que amplíen o actualicen la información sobre determinados acontecimientos históricos o personajes. El maestro guiará al alumno en la búsqueda de temas en función de lo que vaya marcando cada programa particular o la efeméride correspondiente al momento en que se haga el ejercicio. Los periódicos en línea, igual que los impresos, publican con regularidad notas sobre personajes importantes de la historia o nuevos descubrimientos sobre acontecimientos relevantes; sobre todo cuando su conmemoración está cerca. Esto debe aprovecharse para abundar en los datos que se revisen en clase mediante otras vías, sobre todo porque normalmente vendrán acompañados con infografías, videos, líneas de tiempo, mapas explicativos o galerías fotográficas.	Ampliará y contextualizará la información sobre personajes y hechos históricos. Conocerá las implicaciones sociales que estos hechos tuvieron para su vida actual a través de la relevancia que los medios le den al tema y los análisis que aporten respecto a esta significación histórico-social. Entenderá, a partir de la lectura y análisis de información actual, que la historia es una versión determinada por el contexto en que el conocimiento se generó y, por tanto, susceptible de cambiar en función de una nueva perspectiva, nuevos descubrimientos o la revelación de documentos inéditos. Evaluará la relación entre tratamientos diferentes de los hechos históricos en función de la perspectiva propia de un país, un medio o un historiador. Comprenderá cómo se festejan, celebran o conmemoran ciertas fechas en diferentes culturas.	Historia	La recomendación principal en este caso es aprovechar las fechas de los acontecimientos para contextualizar con los nuevos aportes o visiones sobre un hecho o personaje. Deberían dividirse en grupos para explorar la mayor cantidad de medios y perspectivas sobre el asunto dependiendo de su alcance nacional o internacional. Otro ejercicio recomendable es que los alumnos busquen información sobre cómo es actualmente un lugar o institución referida. Al final, el alumno debería contrastar (en caso de que la distancia temporal lo permita) esas informaciones con las obtenidas de los libros de texto y, sobre todo, con las memorias de familiares del alumno a los que entreviste sobre esos hechos, personajes, situaciones y contextos, o bien sobre cómo se vela, conmemora o condenaba un hecho cuando ellos eran niños.
Siglas y acrónimos	Buscará en notas y artículos siglas y acrónimos; distinguirá cuál es cada uno; buscará sus significados y averiguará en qué contexto se usan a qué función social tiene aquello que se refiere mediante estos recursos. Identificará las siglas y acrónimos usados en la cultura digital en el uso lúdico de las redes sociales (LoL, Yolo, BTW, WTF); determinará sus significados y el origen de su uso.	Entenderá las diferencias entre siglas y acrónimos. Apreciará las formas en que se escriben unos y otros según las reglas del español. Ampliará su conocimiento sobre instituciones, fenómenos o grupos referidos mediante estos recursos. Reconocerá el origen de siglas que usa cotidianamente en las redes sociales, contextualizará su utilización y ampliará su vocabulario en inglés.	Español Habilidades digitales	En este caso, si es Wikipedia un gran punto de partida para identificar los significados de cada una de las siglas o acrónimos y una aproximación inicial a sus contextos y funciones. Para profundizar en el conocimiento de instituciones, fenómenos o grupos referidos así deberá irse a las páginas oficiales de cada uno. En el caso de la cultura digital, Wikipedia se vuelve insustituible.

Ejercicio sugerido	Descripción El alumno...	Objetivos Que el alumno...	Materias implicadas	Recomendaciones, revisión o evaluación
Participar y hacerse oír	Comentará las notas revisadas que tengan relación con su comunidad, los niños de su edad, la educación o algún otro ámbito de su interés como los videojuegos, los deportes o los espectáculos, en los espacios correspondientes para la interacción con los lectores. Usará el recurso del <i>hashtag</i> de Twitter para comentar (desde una cuenta individual o grupal creada específicamente para estos ejercicios) en esta red social sobre alguna de las tendencias etiquetadas que sean de su interés o competencia. Elaborará en equipos de trabajo o grupalmente una carta formal al editor de alguno de los medios sobre algún tema específico de la cobertura noticiosa que amerite un comentario crítico o aclaración. Para ello deberá analizar algún tema y su tratamiento por parte del periódico y fundamentar su opinión al respecto y redactarla en una carta que enviará por correo electrónico al medio informativo. Incluso podría tratarse de alguna felicitación por el tratamiento de algún tema destacado.	Realizará el análisis crítico de las notas que abordan temas que tienen relación con su vida o sus intereses y emitirá una opinión al respecto que publicará en el espacio para los comentarios de las notas. Entenderá la naturaleza del <i>hashtag</i> en Twitter y usará este recurso para emitir su opinión o aportación sobre un tema de interés en las redes. Aprenderá a escribir cartas al periódico y ejercitará su derecho ciudadano.	Cívico Español Habilidades digitales	Cuidar la redacción y ortografía de los comentarios. Darle seguimiento a las respuestas del medio y de otros lectores. Discutir previamente en el grupo sobre la pertinencia de los comentarios y los motivos para escribir. Destacando la importancia de participar, hacerse oír y formar parte de las voces que se manifiestan y opinan respecto a un tema de actualidad. Los temas pueden ser tan variados y ligeros como el profesor considere que interese a los alumnos. No tiene que ser algo aburrido y aparentemente importante que los niños o entiendan o no les importe. Partamos de escucharnos y ver qué les interesa así sean los cantantes de moda, los deportes, los videojuegos o las series de televisión. Partir del ejercicio de la libertad de expresión implicará respetar los genuinos intereses de los alumnos.
De cacería	Buscará <i>publirreportajes</i>, <i>inserciones pagadas</i> y otras formas de publicidad incorporada en los medios noticiosos.	Distinga la procedencia de las informaciones para discriminar entre la publicidad inserta o incorporada y la información noticiosa del medio.	Cívico Habilidades digitales	El profesor deberá hacer una investigación previa sobre las nuevas formas de publicidad incorporada e incluso leer las políticas del medio si estuvieran disponibles en la página para ofrecer a los alumnos un marco de referencia para la búsqueda.

Ejercicio sugerido	Descripción El alumno...	Objetivos Que el alumno...	Materias implicadas	Recomendaciones, revisión o evaluación
Construir la noticia	Copiará un titular que le interese y se lo pasará a un compañero para que escriba él la nota sólo a partir de la cabeza. Luego contrastarán lo que escribió cada alumno con la nota original cabeceada y encontrarán diferencias y similitudes. También se hará lo mismo en una segunda etapa con imágenes a las que cada alumno pondrá el mejor pie de foto una vez que se explique qué es, qué tipos hay y para qué sirve el pie de foto.	Entienda y aplique formatos de escritura periodística. Practique la redacción de textos informativos. Desarrolle la capacidad de crear textos a partir de la inferencia. Analice las formas de redacción y estructura de las notas al comparar con las que él escriba.	Español	La construcción de la nota por parte de los alumnos permitirá a los participantes reirse de las disparidades (que podrían llevar a disparates lógicos) entre ella y la nota originalmente cabeceada. Lo interesante del ejercicio será analizar las diferencias y reflexionar sobre su estructura y formato, pero la recomendación es no despreciar el juego y la burla en el proceso porque sería una forma de afianzar las diferencias y potenciar la capacidad creativa de los alumnos. Intervenir, incluso simbólicamente las notas, ofrecerá una oportunidad de relacionarse de otra manera con ellas.

Ejercicio sugerido	Descripción El alumno...	Objetivos Que el alumno...	Materias implicadas	Recomendaciones, revisión o evaluación
Ver para entender	Crear una infografía colectivamente de algún tema de interés público relevante para su equipo de trabajo a partir de la revisión y análisis que haga de las infografías presentadas por los medios digitales y la guía del maestro respecto al uso, conformación y naturaleza comunicativa de este recurso de información visual. Elaborará después una infografía sobre algún tema relevante para la comunidad escolar (la entrega de trabajos finales, las condiciones de aseo personal, cómo funciona la cooperativa escolar, el tiempo asignado para cada materia por día y semana, el número de personas que usan cada espacio deportivo, las materias favoritas entre los miembros del salón o de toda la escuela por sexo).	Analice las características de las infografías publicadas en los medios informativos y contemple las características de este recurso de expresión visual. Desarrolle su capacidad de síntesis y el desarrollo de un concepto para condensar gráficamente relaciones, referencias y proporciones. Practique sus habilidades digitales (de búsqueda, descarga, interacción) orientándolas a un objetivo de comunicación gráfica determinada. Colabore en equipo para construir colaborativamente un mensaje. Planee, ponga en común y pruebe sus recursos de representación (analogías, metáforas o hipérboles visuales) para encontrar la más apropiada, económica y atractiva.	Español Artes Habilidades digitales	Para su elaboración puede emplear programas de diseño gráfico, fotografía o dibujo, si los tienen y han trabajado con ellos; puede emplear recursos en línea como construir infografías*, mapas mentales (c-maps), papeleras colectivas (Linoit, Padlet, Stormboard), presentaciones (Prezi), o, mejor aun, trasladar la infografía a las cartulinas y armarla colectivamente con recortes de papel, dibujos e ilustraciones individuales, objetos tridimensionales, origami, en fin, lo que la imaginación del maestro y los alumnos alcancen a crear. *Al respecto, pueden consultarse las siguientes notas con listas y recomendaciones para realizar infografías en línea: http://es.koskea.net/faq/8683-crear-infografias-online-herramientas-y-buenas-practicas http://anfix.tv/10-herramientas-online-gratuitas-para-crear-infografias-infografia#prettyPhoto

Bibliografía básica y complementaria

Corona, S. (1991). *Agenda infantil. Juegos con el periódico*. México: PIPSA/La Prensa.

Corona, S. (1983). *No sólo para envolver sirve el periódico. Su uso didáctico*. México: Terra Nova.

Costa, J. (1998). *La esquemática*. España: Paidós.

Lamoureux, S. (2007). *La prensa a tu alcance*. España: Oniro.

Serres, M. (2013). *Pulgarcita*, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Enseñar sin asustar¹. Redes Digitales

INÉS CORNEJO PORTUGAL

En los años noventa, algunos autores denominaron a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) como una burbuja que comenzaba a envolver a nuestras sociedades y advertían cómo la tecnología se presentaban de forma advertida e inadvertida en la vida de todos los días. Ciertos especialistas del tema se interesaron en introducir estas técnicas en los procesos educativos. Así, a lo largo de estos años se han elaborado cursos, tutoriales y adecuaciones para que algunas competencias digitales se apliquen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas tecnologías ponen a disposición de los usuarios una gran cantidad de información que permite hacerse a la idea de que hay una “gran biblioteca virtual” a la cual todos, de alguna manera, podemos acceder sin mayor dificultad. No obstante, lo que en realidad se encuentra no es esta “famosa” biblioteca sino un conglomerado de información casi infinito. Los inconvenientes que presenta una figura semejante es la mezcla que existe, en Internet, de información veraz, bien intencionada, falaz, comprobada, distorsionada, manipulada, adulterada, confiable, viciada, prejuzgada, verificada.

Pese a todo, es cierto lo que afirmaban los investigadores en los años 90: la gran burbuja existe, pero qué podemos hacer con ella. ¿Cómo proceder frente al desafío que convocan las nuevas tecnologías de la información en la educación básica si aceptamos que el “doble clic” no genera aprendizaje automáticamente, ni las computadoras y los dispositivos móviles originan por sí solos competencias informacionales? Pese a que no contamos con respuestas concretas para estas temáticas, intentamos aportar rutas para indagar, a manera de registro de búsqueda, sobre un área de interés determinada que

¹ La idea para el título de este trabajo fue tomado de Jacinto Fierro, quien señala que el reto es “Educar sin asustar”, la tarea significa trabajo permanente y sistemático en las escuelas, pero sus resultados pueden marcar la diferencia en situaciones de desastres. Como en el caso del tsunami que azotó Japón en marzo de 2011. Fuente: www.oxfam.org/es/crece/campaigns/health-education/la-prevencion-de-riesgos-comienza-en-la-escuela

sirva de ejemplo para el uso activo y la incorporación creativa de Internet en el salón de clases.

El presente texto es precisamente un intento por acompañar y apoyar a los maestros de educación básica en el uso oportuno y pertinente de estas tecnologías. De esta manera, fuimos construyendo una suerte de método al que denominamos “Enseñar sin asustar”, con el fin de que la relación entre los maestros y la tecnología fuera lo más útil posible.

Decidimos hacer un ejercicio a manera de simulacro y buscamos un elemento que aglutinara la experiencia vivida por los educadores mexicanos. Escogimos la estrategia de búsqueda de información sobre movimientos telúricos de gran intensidad o sismos². Se trata de marcar un camino para ubicar, seleccionar, distinguir y elaborar un manual pertinente y adecuado con medidas de prevención sobre sismos.

“Enseñar sin asustar”

Damos paso a las bitácoras de búsqueda que realizamos para encontrar indicaciones precisas sobre qué hacer frente a un desastre natural como un sismo de gran intensidad. Describimos el procedimiento para localizar en Internet una guía o manual de prevención pertinente en caso de sismo. Dicha búsqueda se utiliza como estrategia didáctica para definir, seleccionar y discriminar cada una de las rutas trazadas y ubicar así información veraz, operativa y útil sobre el tema de interés en las páginas y sitios de Internet.

La apuesta es llevar a cabo un procedimiento determinado y hallar referencias indispensables sobre la problemática de los movimientos telúricos en México y las medidas de prevención adecuadas. Como afirman diversos

2 La escala sismológica de Richter, bautizada en homenaje al estadounidense Charles Richter (1900-1985), es la escala logarítmica más habitual que se utiliza para cuantificar los efectos de un sismo. De acuerdo con esta escala, un sismo tiene un único valor o grado Richter. Debido a su carácter logarítmico, cuando la amplitud del movimiento o energía liberada por el sismo varía por un factor de 10, la magnitud cambia en una unidad. Así, un sismo de magnitud 7 será diez veces más fuerte que un evento de magnitud 6, y cien veces más fuerte que uno de magnitud 5. El sismo más grande, registrado instrumentalmente en el mundo, alcanzó una magnitud momento de 9.5 Richter el 22 de mayo de 1960 en Chile (Recuperado en <http://www.jmarcano.com/riesgos/informa/medirsismo.html>).

autores, “el uso del buscador aparenta ser una práctica exploratoria sencilla: se trata de introducir ciertas palabras clave y hacer un clic para aproximarnos a las fuentes necesarias para acrecentar nuestro conocimiento. Sin embargo, el análisis de las interpretaciones [...] va poniendo de manifiesto la complejidad de esta actividad” (Perelman y cols., 2006 : 21).

Como práctica de acceso exploramos en las páginas de Internet el tema “en México, ¿cuáles son las medidas preventivas en caso de un sismo?” y revisamos, a través de las bitácoras mencionadas, la complejidad o facilidad de esta actividad. Se trata entonces de:

Definir el objetivo de búsqueda. Información pertinente sobre terremotos o sismos de gran intensidad que hayan ocurrido en México durante los últimos cincuenta años. Frente a la amplitud de información y textos que circulan en Internet, ¿qué material quiero encontrar?, ¿cuál es el dato que necesito?, ¿dónde elegir? ¿con qué problemas me enfrento en la búsqueda?

¿Es suficiente con seleccionar o insertar palabras clave para filtrar o acotar los resultados de la búsqueda?, por ejemplo: “terremotos + México + cincuenta años + escuelas + prevención”. ¿Cómo realizo prácticas selectivas de lectura o reviso los criterios de pertinencia y confiabilidad de cada una de los textos o de la información?

Uso de buscadores. ¿Cómo defino el buscador adecuado? *Google*, *Yahoo*, entre otros. ¿De qué manera discrimino o elijo el buscador para la información que requiero? No hay que olvidar que los sitios web son puertas que se abren infinitamente cuando se intenta encontrar información precisa.

Ahora bien, al procedimiento que se realiza para elaborar o desarrollar una determinada búsqueda se le conoce como algoritmo. Entonces, un algoritmo es una secuencia de pasos (o instrucciones) que se ejecutan para alcanzar un objetivo, es una descripción ordenada de un

procedimiento³. ¿Qué es una búsqueda? Un conjunto de instrucciones para obtener un resultado. En el caso de la práctica con los docentes, “Enseñar sin asustar” es el procedimiento de acceso para informarse sobre los sismos y tomar las posibles medidas de prevención que proveen diversos organismos de la sociedad civil y del estado o referencias internacionales.

Las bitácoras de acceso. La bitácora es el diario que lleva un navegante y en el que registra los hechos y datos referentes al rumbo, velocidades, errores, aciertos, peligros que él cree importantes y reseñables sobre los devenires del viaje. La bitácora va marcando la ruta para llegar a un destino. Se registra el rumbo, velocidad, maniobras y demás accidentes de la navegación (Real Academia Española: Diccionario de la lengua española [en línea] Disponible en www.rae.com).

Para realizar esta suerte de método al que bautizamos como “Enseñar sin asustar” dimos instrucciones a cinco jóvenes —tres mujeres y dos hombres con estudios superiores, cuyas edades están entre los 24 y 27 años—⁴, para llevar a cabo la búsqueda en Internet con un objetivo claramente definido: explorar y conocer las medidas preventivas en el caso de un sismo en México. Veamos la práctica efectuada por Alicia:

1. Entré al navegador de mi preferencia (*Safari, Chrome, Explorer, Firefox*).
2. Una vez dentro, usé el motor de búsqueda que me agrada (*Google, Yahoo*, etcétera).
- 2.1 Si la búsqueda es de información de otro país, entonces el motor deberá adecuarse con el prefijo del país que se necesita (.mx= México, .cl= Chile, .ar= Argentina)
3. Pensar las palabras clave que me ayudarán a encontrar la información que requiero. Ejemplos: temblor + profesores; temblor + manuales; temblor + prevención.

³ Pérez y Pérez (2014), exposición de clase.

⁴ Galileo Alcántara, Valeria Bueno, Rebeca Pano, Karla Contreras y Carlos Montero, colaboraron en esta búsqueda.

4. Una vez desplegados los resultados leí la síntesis que presenta cada liga y decidí cuál debo abrir, basándome en mis necesidades.
5. En este caso di clic sobre la cuarta opción y me llevó a: <http://www.achs.cl/portal/trabajadores/Capacitacion/Centro%20de%20Fichas/Documents/como-actuar-en-caso-de-sismo-en-establecimientos-educacionales.pdf>
6. Encuentro un breve manual adecuado para establecimientos educativos.
7. Repito la búsqueda con la segunda opción de combinatoria de palabras: temblor + manuales.
8. El buscador despliega una serie de opciones sobre el tema, leyendo las síntesis decido entrar a la séptima opción, la razón es la fecha 18/10/13. Se entiende por la poca información que se trata de una nota periodística del portal 24 horas.cl (<http://www.24horas.cl/nacional/nuevo-manual-de-onemi-explica-como-actuar-ante-un-sismo-895114>) (*Imagen 1*).
9. Abro la liga y en el tercer párrafo encuentro un vínculo para descargar el manual (<http://repositoriodigitalonemi.cl/web/bitstream/handle/123456789/1577/ManualSismosONEMI2013v.2.pdf?sequence=1>



Imagen 1.



Imagen 2.

nce=5). Me lleva a un manual de 28 páginas, pero entiendo que es creación de una dependencia llamada ONEMI.

- De nueva cuenta abro otra pestaña del buscador y tecleo la palabra Onemi + Chile y me conduce a:

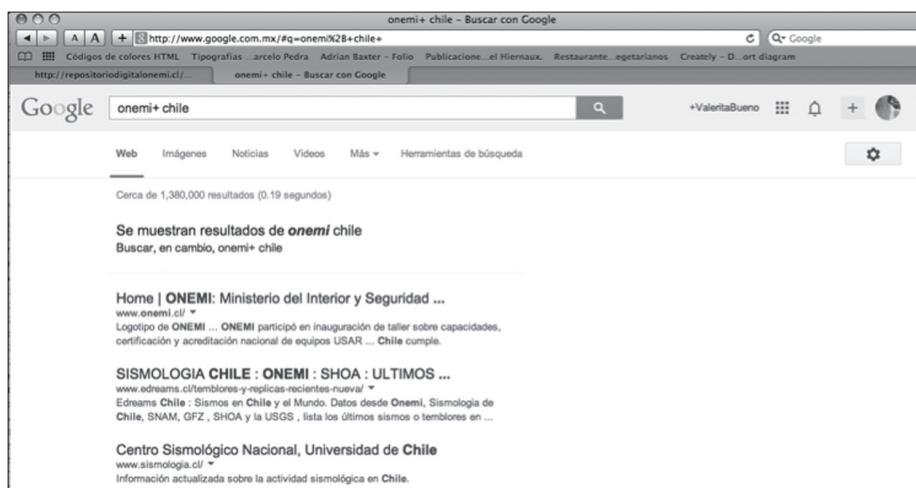


Imagen 3.

11. Despliega una serie de opciones y entró a la primera: <http://www.onemi.cl/>



Imagen 4.

12. Al explorar la página entró en el menú tres “Chile Preparado”: <http://www.onemi.cl/chile-preparado/>
13. Al entrar a este apartado encuentro una serie de rubros con distintos desastres naturales, elijo dar clic en terremotos y me lleva a: <http://www.onemi.cl/terremoto/> (Ver imagen 5).
14. Una vez dentro de la siguiente página, observo un explicativo sobre el fenómeno natural de un sismo. Pero en la parte derecha superior dice “Descargar folleto (pdf)” (Ver imagen 6).
15. Al dar clic en “Descargar folleto (pdf)”, se abre una ventana de explorador nueva y despliega un folleto : <http://www.onemi.cl/wp-content/uploads/2014/05/SISMOS.pdf> (Ver imagen 7).
16. Encontré la información que deseaba. Resta leer el folleto y determinar si me es útil.



Imagen 5.



Imagen 6.

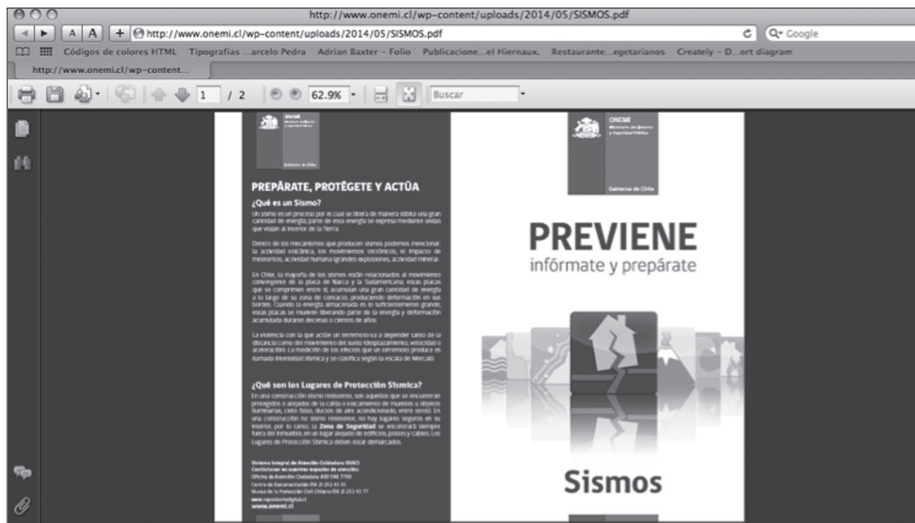


Imagen 7.

17. Fin tentativo de la búsqueda. Tiempo invertido: dos horas.

A diferencia del trabajo de Alicia, la segunda bitácora estuvo dirigida a solicitar información a grupos especializados en atención a damnificados por terremotos; en este sentido, Jorge encontró lo siguiente:

Objetivos:

- *Pedir información a la Brigada de Rescate Topos.* Al ingresar a *Google* e iniciar la búsqueda aparecen una serie de páginas relacionadas con el tema. La primera es la página oficial de los Topos. Al entrar en ella me percaté que no hay una sección que me permita pedir informes. Después de navegar en todo el menú veo que no hay un apartado específico para contacto. Decido acudir a *Facebook* para pedirles la información. Sin embargo, para tener una respuesta debo esperar a que me acepten como amigo. Pido la información en *Twitter*, algunos días después me adjuntan una dirección de correo electrónico para contactarlos. Hace algunas semanas mandé un mensaje y hasta la fecha no he recibido respuesta.

- *Buscar información en la Cruz Roja relacionada con los terremotos.* La búsqueda en *Google* de las palabras Cruz Roja y terremotos me remite a la página que busco. En orden de importancia aparece la Cruz Roja de México, en seguida un video de *Youtube* y, en tercer lugar, la página de la Cruz Roja en Suiza. Al ingresar a la primer opción (Cruz Roja en México) veo que la información es pobre: indicaciones básicas sobre qué hacer durante un sismo. Regreso al inicio e ingreso a mi segunda opción: un video animado en el que se indican los pasos a realizar antes, durante y después de un sismo. La propuesta me parece interesante y original.
- *Buscar en el Observatorio de Cooperación Internacional para el Desarrollo información relacionada con la cooperación internacional y los terremotos.* El motor de búsqueda me dirigió a la página oficial del observatorio. Allí en el buscador, al ingresar “terremoto” aparecieron una serie de documentos relacionados con la ayuda internacional y la manera en que fue gestionada durante el terremoto de Haití. Uno de los documentos hablaba de un plan “SISMIK” para las colonias francesas. Acudo a ella y encuentro una serie de manuales para orientar a la población durante los desastres. Llamó mi atención una serie de videos de dos minutos realizados por los habitantes de Guadalupe. En ellos los pobladores daban consejos para saber cómo comportarse durante los temblores. De esta búsqueda rescato tres tipos de información: la general, la especializada y la inesperada. La información general (qué hacer durante el temblor) es la más sencilla de acceder, sin embargo, de lo encontrado no es la más satisfactoria. La información especializada, al tener un perfil más particular, es mucho más fácil de encontrar. El problema de este tipo de documentos es que no se centran en aspectos inmediatos, son estudios sobre la eficiencia a nivel global de la ayuda internacional. La inesperada fue aquella que no buscaba directamente. La serie de videos pedagógicos SISMIK y el video de la Cruz Roja fueron un incentivo para seguir buscando en *Youtube*. Creo que mi curiosidad fue incentivada por el soporte visual y por la breve duración de los videos,

esto me permitió ver más información sin sentirme saturado por ella.
 Tiempo de búsqueda: una hora cuarenta minutos.

Por su parte Gabriela describe, en la tercera bitácora, el trayecto y sus hallazgos sobre el tema:

Para mi primera búsqueda opté por *Google* y fui a “sismos Japón prevención”. A partir de esos resultados entré al que arrojó como el más importante, de título *Prevención contra los Terremotos*; decidí que sí era una liga confiable pues junto al título de la página se indicaba que era un sitio web oficial. El contenido de la página explica los pasos a seguir durante una catástrofe con ilustraciones sencillas y etapas divididas en Pre, Durante y Post. Las instrucciones son claras y precisas, sin embargo suponen que todas las construcciones son seguras y capaces de soportar movimientos telúricos y esto no aplica en nuestro país debido a que las construcciones están más reguladas después del terremoto de 1985.

Regresé a los primeros resultados y decidí entrar a una nota del periódico español *El Mundo*, de título: *El terremoto de Japón: un desastre, pero un buen ejemplo de prevención y seguridad*. De la nota rescato una idea en donde afirma que existe una relación inversa entre el número de víctimas de un terremoto y la riqueza del país. Es la segunda página que reviso pero sigue prevaleciendo la idea de prevención.

Brinqué de nuevo a los primeros resultados de la cadena “sismos Japón prevención” y entré a la página de *United Explanations*, un sitio dedicado a asuntos internacionales. La entrada *Especial Japón: los sistemas de seguridad contra terremotos y tsunamis en Japón* explica los sistemas de alerta temprana y las vidas humanas que ha salvado esta tecnología.

De nuevo, salté a los primeros resultados y entré a un blog de un español que reside en Japón. Sobre esa página me interesó el punto de vista que seguramente es un poco más compatible con el nuestro por ser iberoamericanos. Aparecen, una y otra vez, las palabras *simulacro*, *educación* y *recuperación*. Debido a la geografía de Japón, la probabilidad del territorio

para sufrir estos fenómenos es alta, por lo cual se ha investigado recurrentemente cómo hacer frente a estas situaciones de riesgo.

Ya había encontrado información de prevención pero no programas específicos que pusieran en marcha en las escuelas. Decidí cambiar la cadena de búsqueda por “japón desastres profesores”. El primer resultado era la entrada de un blog de título, *¿Cómo enseñar a prevenir los desastres naturales en la escuela?* Este texto fue muy rico ya que era la segunda parte de una entrevista de una profesora española a una docente japonesa en donde incluso hay una liga a un video, que aunque no está traducido, ayuda a ver la rápida respuesta de la población infantil. Debido a que indicaba que había una entrega previa de la entrevista, decidí buscar directamente en el blog con la palabra Japón, los resultados arrojaron cuatro entradas más: “El tsunami de Japón. Experiencias de una maestra, Prevención ciudadana de terremotos en Japón, El sistema de alerta temprana en Japón y Entrevista a Erina Kato, profesora de Japón. Efemérides: 11 de marzo de 2011.” Revisé minuciosamente cada entrada y pude identificar que los maestros son la clave en estas situaciones, ya que son los encargados de su grupo y son los tomadores de decisiones. Para esto tienen que seguir un entrenamiento con enfoque preventivo y otro con enfoque reactivo. La organización de las instituciones es fundamental y no hay un lugar público que no cuente con los instrumentos ideales para hacer frente a una emergencia. Aquí ya tenía suficiente información, pero recordé que en los primeros resultados había una página referenciando a la creación de un libro digital para enseñar a la población cómo enfrentar los desastres.

Regresé al resultado de la cadena “japón desastres profesores” y en esta ocasión entré al sitio web del diario más grande de Japón en idioma español, el título de la nota *Desarrollan en Japón libro digital para enseñar a población cómo enfrentar desastres* sólo hay alguna información sobre la creación del libro pero no explican los temas a tratar o la metodología que seguirán para su creación.

Finalmente, regresé de nuevo al resultado de la cadena “japón desastres profesores” para acceder a la página de un doctor peruano que ha ejercido

su carrera profesional en Japón, la entrada *La idiosincrasia japonesa y la actitud ante los desastres* explica cómo los japoneses saben que son un pueblo vulnerable a los desastres, y asimismo, al no tener recursos naturales, como materias primas para la industria y suficiente alimento para la población, conservan un alto grado de cohesión y organización. Saben que tiene que trabajar en grupo y luchar contra la adversidad. Aproximadamente, tardé setenta minutos en revisar todos los *links* anteriormente citados.

La lectura de las bitácoras realizadas por Alicia, Jorge y Gabriela, evidencian que en Internet la búsqueda de información y sus diferentes contenidos se abren a múltiples entradas. Como ya mencionamos, la observación y recopilación de datos se basó en el registro de los criterios de búsqueda que iniciaba con una instrucción específica: medidas de prevención en caso de un sismo en México. Esta instrucción siguió más de una ruta de acción, la tarea empezaba con escribir las palabras clave del objeto de interés en un buscador estándar, mismo que reflejó diferentes caminos para la pesquisa. Una vez realizada la operación localizaron la información que creían relevante y los itinerarios volvieron a multiplicarse.

Así, Alicia exploró y encontró información proveniente de Chile, mientras que Jorge recurrió a la Brigada de Rescate Topos sin mayor éxito, pese a ser un cuerpo especializado y destinado para auxiliar a la población en este tipo de desastres; a su vez, Gabriela requirió y encontró información pertinente en páginas de sitios en Japón. Ubicaron las experiencias de países cuyos terremotos han sido de los más fuertes en las últimas décadas, Haití, Chile y Japón. Posteriormente, acotaron la cadena de búsqueda vinculando, por ejemplo, “Japón, desastres, escuela” y revisaron blogs sobre “cómo enseñar a prevenir desastres naturales en la escuela”.

El ejercicio desarrollado muestra puntos de contacto, particularmente destacamos la realización de cierto tipo de análisis del contenido, previo a la elección definitiva; en este sentido, parece haber elementos de adiestramiento que les permiten detener la búsqueda de información en puntos relevantes para llevar a cabo una mejor selección de contenidos. Jorge, Alicia

y Gabriela fueron saltando⁵, buscando, regresando y brincando páginas en Internet para cerciorarse de que la información era certera y las fuentes confiables —instituciones gubernamentales u organismos no gubernamentales (ONG)—, lo cual es uno de los principales problemas que enfrenta un usuario de Internet. Los datos recuperados de las páginas de dichas instituciones señalaban además una idea fundamental: que existe una relación inversa entre el número de víctimas y la riqueza de un país.

El registro y las búsquedas les permitieron encontrar información general, especializada e inesperada sobre la temática, realizaron rastreos rápidos de lectura hasta hallar información particular y específica sobre el tema. Por su parte, en las sitios de Internet japoneses, se puntualizaba el papel fundamental del profesor en el aula de clase, es él quien tiene que dar las instrucciones y organizar al grupo de alumnos en caso de sismo.

Ahora bien, si trasladamos estos mismos ejemplos —las bitácoras— al ámbito de la capacitación docente en diferentes niveles educativos, es altamente probable que nos enfrentemos con situaciones parecidas. De acuerdo con diversos autores⁶, los principales factores que obstaculizan el uso adecuado de las TIC en el aula por parte del cuerpo docente, tienen que ver con la valoración de los contenidos a los que acceden mediante el uso de Internet, el temor a emplear dispositivos tecnológicos de alto costo, la inseguridad que supone la confrontación con estudiantes que en apariencia dominan el uso de dispositivos e interfaces o el desconocimiento de los programas informáticos que se utilizan en clase.

En virtud de lo expuesto, a continuación desarrollamos “Enseñar sin asustar” como una suerte de recomendaciones para la elaboración del *Manual con medidas de prevención sobre sismos*, por parte del docente en el aula.

Para finalizar, entregamos una breve conceptualización de la red digital para explorar cómo dicho concepto puede resultar operativo en términos de

5 Perelman (2006), menciona dos tipos de lectura: lectura a saltos (brincando), la que se utiliza para obtener una idea general del texto y lectura de barrido que tiene como propósito ubicar una información específica.

6 Lerner, 2012; Gándara, 2012; Cabello, 2012; Casany, 2012; Crovi, 2010, 2011; Peñaloza, García y Meneses, 2013.

las sugerencias formuladas a los docentes para la búsqueda y elaboración del citado manual. Hay que dejar claro que lo expuesto fue sólo un ejemplo para la ejecución de nuestro método. Sin embargo, la idea es que cada docente lo adapte de acuerdo con las necesidades de sus alumnos y de las materias que imparte.

La red digital como sistema de comunicaciones⁷

La red digital es un conjunto de medios, tecnologías y protocolos de intercambio de datos que son necesarios para la permutación de información entre diferentes usuarios interconectados. Es un sistema de comunicaciones que se conforma por tecnologías en formato digital, esta característica lo provee de *ductibilidad* que facilita el trasiego de paquetes de información desde y hacia diferentes puntos, además permite que la información que generan los usuarios sea transportada e intercambiada con mayor facilidad a través de Internet (Incera, 2007).

Los paquetes de información están compuestos de servicios de voz (telefonía), datos (texto e imágenes), música y video principalmente. Estos paquetes codificados son enviados a través de la infraestructura de la red, es decir, del *software* (programas y emisión de señales) y *hardware*, el cual se integra de todos los elementos físicos que contienen y alojan los programas y sus servicios, desde la computadora, los dispositivos móviles hasta el tendido de cables para su funcionamiento.

Las redes digitales, por tanto, operan a partir de procesos de intercambio de información generados entre usuarios y dispositivos para ser transmitidos hacia puntos distintos. Dichos procesos de intercambio son entendidos como procesos de *usabilidad*⁸, es decir, “la facilidad de uso” que permite la manipulación de algún objeto manufacturado para alcanzar un objetivo concreto. De este modo, vinculamos el término con el uso de dispositivos

⁷ Con la colaboración del dr. Esaú Bravo Luis.

⁸ Neologismo proveniente de su significado en inglés: *usability*

electrónicos interconectados, siendo éstos la vía de acercamiento con la red digital pues sus sistemas operativos alojan interfaces de usuario que serán en sentido estricto la puerta de entrada/salida a la red digital.

Así, la red digital se constituye de elementos físicos y virtuales. Los elementos físicos son los dispositivos que permiten ingresar información en formato digital, como son:

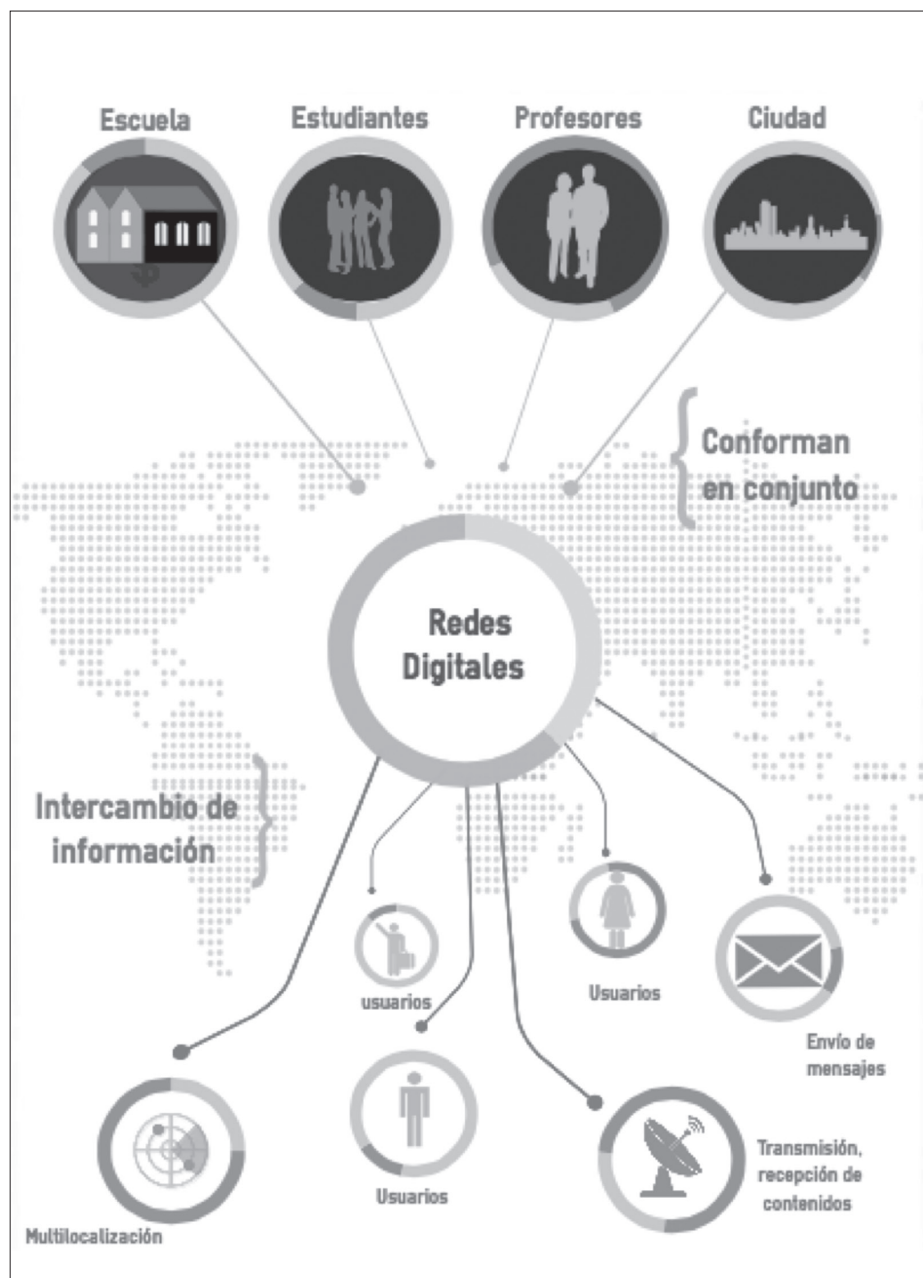
- La computadora
- El teléfono inteligente (*Smartphone*)
- La *tablet*

Los elementos virtuales son las interfaces que facilitan la utilización de los elementos físicos.

Pero ¿qué es una interfaz? La interfaz es la cara visible de la red digital y se presenta como el contenido que aparece en las pantallas de nuestros dispositivos; por ejemplo, cuando utilizamos *Facebook*, se muestra en la pantalla una imagen de inicio que anuncia el servicio que estamos utilizando, en esta pantalla introducimos información y al hacer esta operación, estamos generando contenido en formato digital. La interfaz, por tanto, es el medio directo con el que el sujeto puede comunicarse con un dispositivo, pues mediante su uso, tanto la interfaz como el dispositivo permitirán comodidad y eficiencia para la realización de diversas tareas, potenciando además del desarrollo de acciones concretas de navegación, el enriquecimiento de los canales de la red digital que se usufructúa.

En la siguiente página: Diagrama: Las redes digitales⁹

⁹ Diagrama elaborado por el Dr. Esaú Bravo Luis.



Enseñar sin asustar

Recomendaciones para el docente

- **Cuente con tecnología funcional.** La computadora es un instrumento entre muchos otros. El uso de las computadoras y la conexión a Internet no es suficiente. Tómelos como una herramienta más de trabajo de toda la gama con la que usted cuenta: gis, pizarrón, lápices, plumas, libros, papeles, mobiliario tradicional.
- **Mantenga cierta distancia.** La información que provee Internet no es totalmente confiable. Asegúrese que la información sea certera. Valore y discierna la relevancia de la información a la que ingresa.
- **Genere algún tipo de guía para interpretar la información a la cual accede.** Dele sentido, contexto y conexión a los contenidos.
- **La máquina y el motor de búsqueda no discriminan el contenido encontrado.** Cuestione los argumentos presentados en los sitios de Internet para constatar la validez y relevancia del tema hallado.
- **Las tecnologías son instrumentos operativos y los precios son actualmente acordes a las demandas del mercado.** La tendencia del mercado es que cada vez los productos tecnológicos sean más accesibles y reemplazables.
- **En virtud del ejemplo anterior (las bitácoras), no espere que la información sea completa, usted tiene que elaborarla, armarla e ir estableciendo vínculos entre los *links*.** Tome apuntes (con lápiz y papel) de las rutas trazadas, hasta construir, paso a paso, la información que requiere.
- **Adiéstrese en dos tipos de lectura,** la de reconocimiento (*skimming*) y la de localización (*scanning*), ambas ayudarán a realizar una selección de contenidos de manera más eficiente (Perelman, 2007).
- **Organice su propio Manual con medidas preventivas en caso de sismos.** Combine, discierna, jerarquice e interprete la información encontrada de experiencias similares en países como Japón, Chile, Haití, México, Perú.

- **Tenga presente que no es una tarea exploratoria sencilla, deje que fluya, no abandone la búsqueda.** La localización y el análisis de los resultados manifiestan un cierto nivel de dificultad.
- **Recuerde,** finalmente, que el manual es un texto en movimiento, no es definitivo.

Bibliografía

Domingo, M., Sánchez, J.A., y Sancho, J.M. (2013). Investigar con y sobre los jóvenes colaborando y educando. *Comunicar. Revista científica de comunicación y educación*, 42 (21), 157-164.

doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-15>

Flacón, L. Díaz-Aguado M. (2013). Relatos audiovisuales de ficción sobre la identidad adolescente en contextos escolares. *Comunicar. Revista científica de comunicación y educación*, 42 (21), 147-155.

doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-14>

Goldin, D., Mariana K. y Flora P. (2012). *Las TIC en la escuela. Nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas*. México: Secretaría de Educación Pública /Océano.

Incera J., Cartas, R. y Cairó, O. (2007). Redes Digitales: Presente y Futuro. Laboratorio de Redes Avanzadas, ITAM. Recuperado de <http://allman.rhon.itam.mx/~jincera/IntroRedesDigitales.pdf>

Moreira, M., Gutierrez, A. y Vidal, F. (2013). *Alfabetización digital y competencias informacionales*. España: Ariel.

Perelman, F. (2007). Revista Lectura y Vida. [www.lecturayvida.ar]

Contribución a congreso:

Soto Vergara, P. (2006). *Evolución de la actitud hacia el uso pedagógico de las TIC de los docentes de establecimientos participantes en el Proyecto Escuelas Rurales Interconectadas*. 1er Congreso Internacional de Transformación educativa, México.

Sur, E., Ünal, E. e Íseri, K. (2012). Creencias sobre alfabetización mediática en profesores y estudiantes de Educación Primaria. *Comunicar. Revista científica de comunicación y educación*, 42 (21), 119-127.

doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-11>

Del portafolio al celular. O de cómo llevar el registro de su clase en el bolsillo

JANNY AMAYA TRUJILLO Y ANA XÓCHITL CASTAÑEDA SALCEDO

Algunas de las grandes dificultades que enfrentamos los maestros en nuestra práctica cotidiana son las de lidiar con grandes volúmenes de información. Debemos organizar la planeación programática de aprendizajes esperados, manejar grupos numerosos, mantener comunicación con los padres de familia y realizar reportes acerca del desempeño de los estudiantes.

No en vano la representación visual más recurrente y universal de la figura de los maestros está asociada a un personaje agobiado por el peso de grandes carpetas, papeles, y un grueso portafolio en el que carga registros de asistencia y de tareas, bitácoras de las clases, anotaciones, informes, etcétera. En suma: un maestro es, tradicionalmente, un ser humano “inundado” de papeles. Pero ¿qué pasaría si, en lugar de andar sorteando mareas de papeles, nos atrevemos a navegar en las corrientes de la información digital? ¿Sería posible que en lugar de un portafolio nos animáramos a cargar solamente un celular o una *tablet*?

Este capítulo es precisamente una invitación a transformar nuestro trabajo cotidiano incorporando herramientas que nos permitan trasladar al ámbito digital la información fundamental que gestionamos y necesitamos cada día en nuestro ejercicio como docentes. Incorporarnos activamente al universo digital de nuestros estudiantes no significa solamente seguirlos en la exploración de aplicaciones lúdicas y de entretenimiento, sino también ser capaces de alfabetizarnos digitalmente, poniendo estas herramientas al servicio de nuestro trabajo.

Concretamente, nos proponemos explorar las posibilidades que brindan las aplicaciones diseñadas específicamente para administrar y almacenar la información de nuestros alumnos y la planeación de nuestros cursos. Nos centraremos en la explicación acerca del funcionamiento de una de estas

aplicaciones, y además, sugeriremos algunos trucos y estrategias posibles para su uso en el aula. Comencemos entonces esta travesía que consiste en dejar atrás el portafolio y los papeles, y atrevernos a sustituirlos por el celular o la *tablet*.

I. Una (brevísima) discusión acerca de las aplicaciones para la gestión digital del aula, y de por qué seleccionamos el *Cuaderno del Profesor*

El uso de tecnologías digitales en la educación es cada vez más extendido, y no se restringe solamente a plataformas institucionales implementadas con propósitos administrativos. El acceso creciente a dispositivos electrónicos personales como computadoras, *tablets* o celulares por parte de alumnos y maestros ha favorecido la aparición de diversas aplicaciones que permiten un uso personalizado y diverso de distintas herramientas específicas para la educación.

Algunas de estas aplicaciones fueron diseñadas especialmente para su uso en dispositivos móviles y poseen diversas funciones para la gestión del aula. Estas funciones varían de una aplicación a otra, y van desde el registro de asistencia, captura de evaluaciones, registro personal de alumnos, calendarización de actividades escolares y las bitácoras de clase, hasta la generación automática de reportes o informes. En general, la funcionalidad de estas aplicaciones es bastante desigual —algunas son muy básicas, otras, muy completas— e incluso su disponibilidad varía entre sistemas operativos distintos. Por ejemplo, para el sistema iOS, utilizado en dispositivos de *Apple* como *iPhone*, *iPad* e *iPod*, existen numerosas aplicaciones de este tipo y entre ellas, algunas de las más conocidas son *Teacher kit*, *iDoceo*, *Teachertool one*, *Teacher's Aide* y *Teacher's assistant*. Para el sistema *Android*, utilizado en *tablets* y teléfonos inteligentes de diversas marcas, algunas de las aplicaciones de este tipo más utilizadas son *Cuaderno del profesor*, *Libro del profesor*, *Classroom plan*, *Profesor ayudante Pro2*, y *Teacher planner*¹.

1 En sistemas operativos para computadoras también se pueden encontrar apps similares. Por ejemplo, en el sis-

Sin embargo, la disparidad en cuanto a funciones y facilidades de uso de este tipo de aplicaciones hace evidente la necesidad de fomentar una cultura de diálogo interdisciplinar más estrecho entre desarrolladores, diseñadores y pedagogos, de manera que ellas tributen a un mejor aprovechamiento de las herramientas en relación con las expectativas, necesidades y habilidades digitales de los maestros como usuarios finales.

Otro aspecto importante reside en el desbalance existente entre el grado de accesibilidad económica de los dispositivos electrónicos y la disponibilidad de las aplicaciones en cada uno de ellos: los dispositivos de sistema *iOS* (*iPhone*, *iPad*) son excluyentes por su costo en el mercado, lo que los hace menos accesibles para el salario promedio; sin embargo, la oferta de aplicaciones gratuitas y con funcionalidades completas para la gestión de los cursos es mayor para éstos que la existente para dispositivos móviles con sistema *Android* cuyo precio en el mercado resulta, en cambio, mucho más económico.

Al parecer, los desarrolladores de *software* suelen interesarse más por diseñar aplicaciones completas y gratuitas precisamente para aquellos dispositivos que resultan, por su precio, menos accesibles a los usuarios. Este desbalance implica una dimensión ética, pues supone un acceso desigual a las posibilidades que ofrecen las herramientas tecnológicas, y hace evidentes las complejas dimensiones de la brecha digital.

Teniendo en cuenta estos aspectos dentro del universo de aplicaciones para la gestión del docente, optamos por seleccionar entonces alguna que cumpliera, al menos, los siguientes criterios: 1) que estuviese disponible para teléfonos inteligentes y *tablets* con sistema *Android*, de manera que pudiese ser utilizada en aquellos dispositivos móviles cuyos costos económicos resultan más accesibles en el mercado actual; 2) que fuese una aplicación con versión gratuita, de manera que su costo no se convirtiera en una barrera extra que limitara a los maestros en la exploración de sus potencialidades;

tema operativo OS, algunas de ellas son *Teacher kit*, *Teacher Studio*, y *iTeacherBook*. En Windows se encuentran otras como *Teacherkit*, y *MasteryAssess*.

3) que integrara la mayor cantidad de funciones posibles, es decir, que fuese una aplicación de uso amplio, conformada por herramientas diversas; 4) que estuviera disponible en idioma español; 5) que, preferiblemente, hubiera sido diseñada con la participación y colaboración de docentes; y 6) que contase con páginas y manuales complementarios, de manera que los maestros pudieran aclarar posibles dudas y expandir su uso más allá de las sugerencias brindadas en este capítulo.

Esos fueron los criterios básicos que nos guiaron en la selección de la aplicación que presentamos en este capítulo: *Cuaderno del Profesor (Lite)*. Se trata de una aplicación publicada por primera vez en el año 2012, diseñada —según se especifica en su *Manual de Usuario*— “para sustituir los tradicionales cuadernos del profesor en formato papel que se emplean para gestionar los datos de curso y alumnado”. Fue desarrollada en colaboración con un equipo de maestros de diversas regiones de España, y en sus versiones más recientes ha ido incorporando las sugerencias, demandas y necesidades señaladas por sus usuarios.

Cuaderno del Profesor es una aplicación bastante completa, que cuenta con herramientas diversas para el registro personalizado de tareas, permite gestionar los datos de un número ilimitado de alumnos, tomar asistencia, capturar y calcular calificaciones e integrar matrices de evaluación, así como llevar un registro cotidiano de la clase, entre otras funciones. Además, puede conectarse con otras aplicaciones de uso frecuente entre los maestros como *Dropbox*, *Google Drive* y el *Calendario de Google*, lo que potencializa sus posibles usos entre los maestros. Posee una versión gratuita, *Cuadernos del Profesor Lite*, que es la que abordaremos en este capítulo, e incluso, el costo de su versión de paga resulta más económico que el de otras aplicaciones similares.

No obstante, pese a sus múltiples bondades, vale señalar también algunas de las limitaciones más evidentes de *Cuaderno del Profesor*. En primer lugar, es necesario reconocer que su manejo puede resultar un poco más complicado —menos “amigable”— que el de otras aplicaciones, fundamentalmente de aquellas disponibles para el sistema iOS, que destacan por la

facilidad en el manejo de sus funciones, presentadas de maneras más fáciles e intuitivas. Con respecto a ellas, *Cuaderno del Profesor* ofrece un entorno visual menos atractivo, tanto para la identificación de las distintas acciones y herramientas, como para la representación visual de la información. Además, en su versión gratuita, *Cuaderno del Profesor Lite* limita a dos el número de cursos que podemos gestionar, aunque ésta constituye la diferencia fundamental con respecto a su versión de paga.

Es importante destacar que *Cuaderno del Profesor Lite* es sólo una opción, seleccionada entre otras muchas posibles. Nuestra intención en este trabajo no es presentarla como la única o la mejor herramienta de su tipo, sino como una opción fácil, accesible, “democrática” y viable para uso de los maestros en el proceso de tránsito hacia la organización digital de la información de sus cursos. En este sentido, le invitamos a considerarla como una puerta de fácil acceso a la exploración de otras de las múltiples posibilidades que nos ofrece la digitalización en la gestión de nuestras tareas cotidianas como docentes.

Ahora sí, aclarados todos estos puntos, pasemos entonces a divertirnos. Alistémonos para abandonar nuestros pesados portafolios. Encendamos ahora mismo nuestros celulares o *tablets* y hagamos de la tecnología nuestra aliada.

II. Instructivo en siete pasos para dejar el portafolio en casa: ¿Cómo aprender a utilizar la aplicación?

Paso #1: ¿Cómo encontrar la aplicación e instalarla en su teléfono inteligente o *tablet*?

Para obtener la aplicación, el primer paso necesario es acceder a *Play Store*, la tienda de aplicaciones de dispositivos con sistema *Android*. Una vez que haya accedido a *Play Store*, deberá teclear en el buscador el nombre de la aplicación (*Cuaderno del Profesor*).

Como resultado de la búsqueda podrán aparecer dos versiones de la misma aplicación: *Cuaderno del Profesor* y *Cuaderno del Profesor Lite*. La di-

ferencia entre ambas es que la primera es de paga, y la segunda es gratuita. Aunque la versión *Cuaderno del Profesor Lite* sólo permite gestionar dos grupos, posee las mismas funciones que la versión de paga; nos concentraremos en describir el uso y las potencialidades de la versión *Lite*.

Una vez que haya localizado la aplicación *Cuaderno del Profesor Lite*, deberá descargarla, haciendo clic en el botón de instalación. Después de hacer clic en “Instalar”, se abrirá una pequeña ventana que le solicitará aceptar los permisos de aplicaciones. Es necesario hacer clic en “Aceptar” para poder utilizar la aplicación. No se preocupe, esto no implica ningún riesgo o vulnerabilidad para su *tablet* o teléfono.

Paso #2: ¿Cómo empezar a usar la aplicación?

Una vez que se ha terminado de instalar la aplicación, en la misma pantalla de *Play Store*, le dará la opción de abrirla. Inmediatamente después, le abrirá una ventana de bienvenida, y le recomendará aceptar la importación de datos como ejemplo. Le recomendamos no aceptar la importación, pues a continuación le explicaremos cómo utilizar la herramienta, incorporando sus propios estudiantes, materias y/o grupos, y criterios de evaluación.

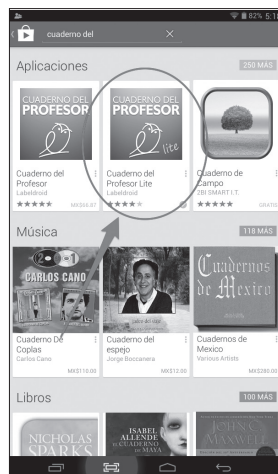


Imagen 1. Captura de pantalla de la búsqueda de la aplicación en el *Play Store*.

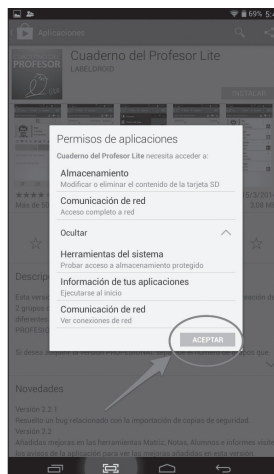


Imagen 2. Captura de pantalla solicitud de permisos de aplicaciones.

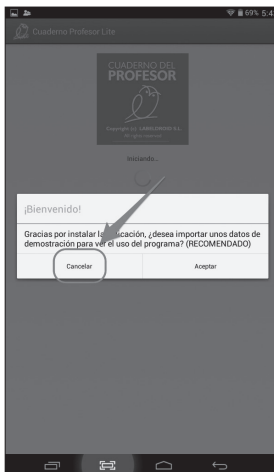


Imagen 3. Captura de pantalla de menú de bienvenida y solicitud de importación de datos.

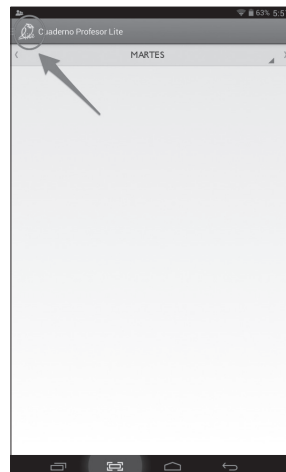


Imagen 4. Captura de pantalla de la aplicación en blanco.

Si no importamos datos de demostración, la pantalla inicial aparecerá en blanco.

En la parte superior izquierda de la pantalla aparecerá el ícono de un búho, que es el botón de acceso al menú general de la aplicación. Para facilitar su localización, este ícono aparece señalado en la imagen anterior (Imagen 4). Este menú general le permitirá administrar los cursos dentro de la aplicación, de acuerdo con sus necesidades específicas.

El menú está compuesto por tres grandes bloques. El primero de ellos contiene cinco herramientas: Horario, Diario del Aula, Asistencia, Calificar, y Matriz. El segundo bloque incluye tres herramientas: Alumnos, Notas, e Informes. El tercer bloque presenta seis herramientas: Diario General, *Google Calendar*, Comunidad CDP (Cuaderno del Profesor), Configuración, *Backup*, y Ayuda.

En este capítulo nos concentraremos en algunas de las herramientas esenciales para el uso de la aplicación. No obstante, al final del texto incluiremos referencias que le permitirán profundizar en las funciones más avanzadas.

Paso 3: Ahora sí, arrancamos: ¿Cómo configurar un curso? Para comenzar a utilizar la aplicación, el primer requisito es editar un curso. Para ello, es necesario entrar al menú principal (ícono del búho), y entrar al menú “Configuración”, señalado en la imagen 5.

Si presiona sobre el menú “Configuración” se desplegará la pantalla que aparece en la imagen 6.

A continuación, deberá presionar sobre la opción editar cursos (ícono de la manzana), y se abrirá la pantalla que mostramos en la imagen 7.

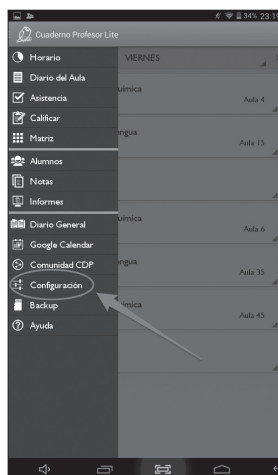


Imagen 5. Captura de pantalla del menú lateral .

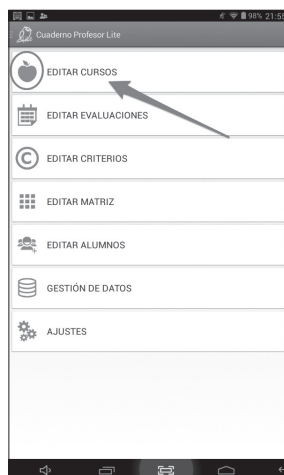


Imagen 6. Captura de pantalla Menú Configuración.

Seguidamente, deberá hacer clic en el botón inferior izquierdo, identificado con el ícono +, señalado también en la Imagen 7, para añadir el curso, e introducir el nombre de su grupo y/o materia. Después de introducir estos datos, hará clic en “Aceptar” para guardarlo. Una vez realizada esta operación, la pantalla de edición del curso quedará como se muestra en la Imagen 8.

Ahora, introduzca todos los criterios necesarios para configurar la gestión de su curso. Por ejemplo, el nivel, el grupo, una etiqueta de color para identificar la clase, la base de cálculo para las medias (nota máxima con la que

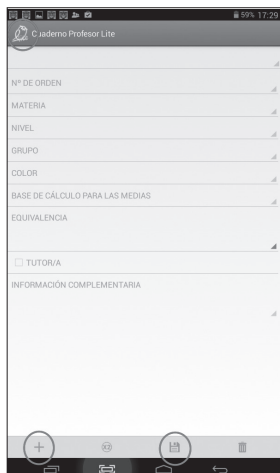


Imagen 7. Captura de pantalla del menú Editar Curso.

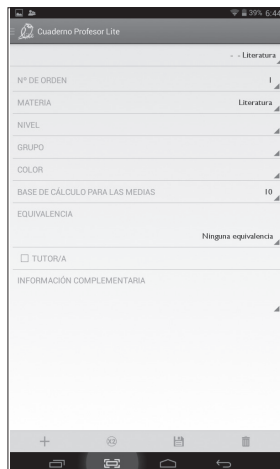


Imagen 8. Captura de pantalla Menú Configuración.

se califica), equivalencias e información complementaria. Para configurar estos distintos criterios, sólo precisará hacer clic en las pestañas triangulares de color gris que aparecen en el extremo derecho de la pantalla.

Es sumamente importante presionar en el ícono del *disquete* después de introducir la información, pues de lo contrario no se registrarán los cambios realizados. Una vez que haya completado estas operaciones, la vista de su pantalla será la que aparece en la imagen 9.

Paso 4: ¿Cómo añadir estudiantes a un curso? Después de configurar el curso, tendrá que regresar al menú principal de Configuración, haciendo clic en el ícono de retorno (ícono del búho). Para añadir estudiantes al curso creado, accederá a la opción Editar Alumnos, y dará clic en el ícono +, que se ubica en la parte inferior izquierda de la pantalla. De este modo, usted podrá introducir los datos de los estudiantes, como se muestra en la imagen 10.

Seguidamente, proceda según la secuencia que se muestra a continuación, en la Imagen 11. Primero, será necesario seleccionar el alumno o los alumnos que se han añadido, (acción 1) y hacer clic en el ícono del menú inferior (acción 2) que se señala en la imagen siguiente. Aparecerá la opción

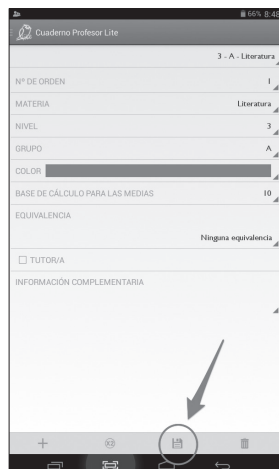


Imagen 9. Captura de pantalla de “Curso editado”.



Imagen 10. Captura de pantalla de “Crear alumno”.

de añadir el o los estudiantes seleccionados al curso que acaba de configurar (acción 3).

Paso 5: ¿Cómo personalizar la información del estudiante? Para añadir información al registro de los estudiantes, será necesario hacer clic sobre el nombre del alumno que desee editar. Se abrirá una pantalla en la que aparecen el nombre y apellido del estudiante, un espacio en el que podremos capturar una foto, etiquetas con diferentes figuras y colores, y además, una pestaña para añadir “Información personal” y otra para “Información complementaria del estudiante. “

Haciendo clic sobre la pestaña de “Información personal”, podrá añadir datos en diferentes campos, como la fecha de nacimiento del estudiante, el nombre de su tutor, datos de contacto, entre otros. Para editar estos distintos campos, bastará con hacer clic sobre cada uno de ellos, e introducir la información correspondiente. No olvide guardar la información al finalizar.

Una vez que haya introducido estos datos, se podrán visualizar como se muestra en la imagen 13.

La pestaña de “Información Complementaria” le permitirá crear cam-

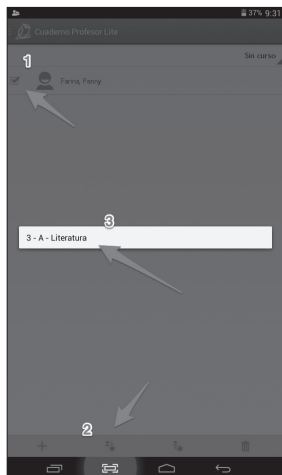


Imagen 11. Acciones para añadir estudiante(s) a un curso.

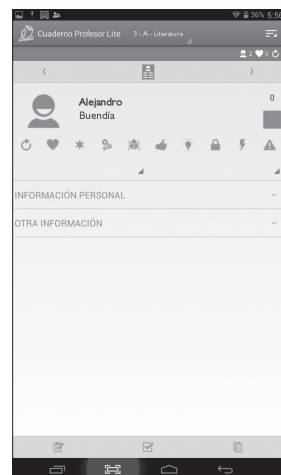


Imagen 12. Captura de pantalla del registro personal del alumno.

pos personalizados, según los criterios que usted, como maestro, considere útiles para su gestión del curso. Para añadir estos nuevos campos, sólo debe hacer clic en el ícono triangular de color gris que aparece en el extremo derecho, e ingresar el nombre del campo y la información necesaria.

Además, podrá añadir una foto del estudiante, presionando sobre el ícono que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla, justo al lado del nombre y los apellidos del estudiante. De este modo podrá tomar una instantánea del alumno desde la cámara de su dispositivo, o bien seleccionar una fotografía ya guardada.

Después de optar por una de estas dos alternativas, podrá visualizar en el registro personal del estudiante su foto, como se muestra en las imágenes 16 y 17.

Paso 6: ¿Cómo agregar calificaciones? Para ingresar evaluaciones de los estudiantes, será necesario regresar al menú principal de la aplicación, presionando el ícono del búho. Una vez en el menú principal, deberá hacer clic sobre la pestaña “Configuración”, y acceder a la opción de “Editar Evaluaciones”. Para agregar una nueva evaluación bastará con presionar sobre el ícono

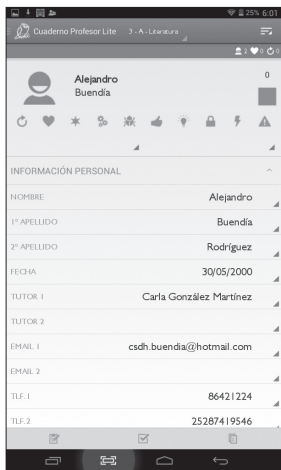


Imagen 13. Captura de pantalla de información personal del estudiante (editado).

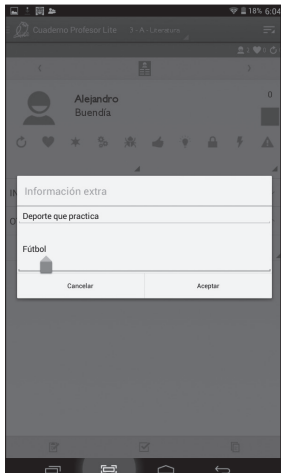


Imagen 14. Captura de pantalla de Campos personalizados.

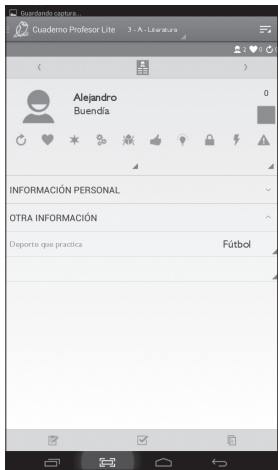


Imagen 15. Captura de pantalla de información personal del estudiante (editado).

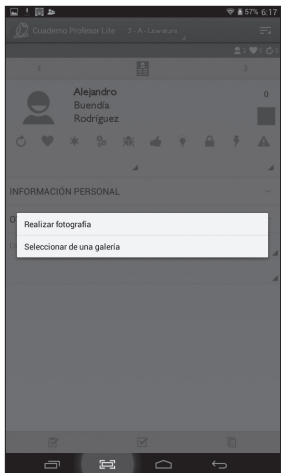
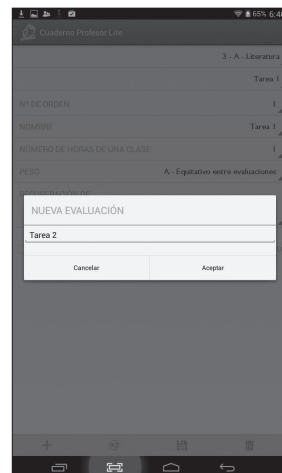
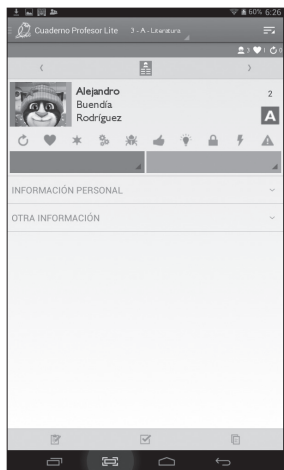


Imagen 16. Captura de pantalla de “Crear alumno.”

+ en la parte inferior izquierda de la pantalla. Se abrirá una pequeña ventana en la que deberá ingresar el nombre de la nueva evaluación.

Cuando haya ingresado el nombre de la nueva evaluación, también podrá modificar algunos criterios como su peso o porcentaje en la evaluación total de la materia, el tiempo planeado para realizarla, entre otros.

Paso# 7: ¿Cómo tomar asistencia? Diríjase al menú principal de la aplicación, presionando nuevamente el ícono del búho. Una de las herramientas

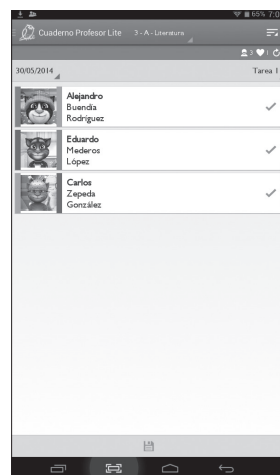
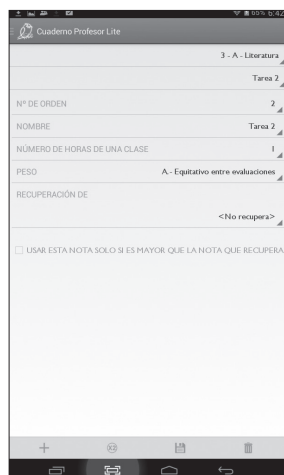


Imágenes 17 y 18. Captura de pantalla de cómo añadir una nueva evaluación.

que se desplegará en el menú lateral es la de “Asistencia.” Haga clic sobre esta opción, y se desplegará una pantalla como la que se muestra a continuación, con la información de la fecha, y la lista de los alumnos inscritos en el grupo. Es importante tener en cuenta que, automáticamente, se asignará como asistentes a la clase a todos los estudiantes.

Para marcar una ausencia, usted deberá dar un clic sobre el ícono de la palomita de asistencia que aparece a la derecha del nombre de cada uno de los estudiantes. Para registrar un retardo, deberá hacer dos clics en ese mismo ícono. Las siguientes imágenes muestran el registro, así como los distintos tipos de asistencia.

Ya ha completado los siete pasos necesarios para hacer uso de las herramientas imprescindibles de su nueva aplicación. Aunque *Cuaderno del*



Imágenes 19 y 20. Capturas de pantalla de la lista y los tipos de asistencia.

Profesor Lite incluye otras funciones más complejas, que podrá explorar más adelante, en este punto usted ya conoce sus utilidades fundamentales. Ya está listo para comenzar a utilizarla como instrumento de gestión digital de toda la información imprescindible para su práctica como docente. Ahora, atrevámonos a imaginar un poco más, y a pensar juntos para qué más puede servirnos todo esto.

III. Algunos trucos para divertirse, reflexionar y organizar

Aprender a utilizar la aplicación es sólo el primer paso. Una aplicación —es importante recordarlo— es sólo una herramienta, o un conjunto de herramientas. Y serán útiles sólo en la medida de los usos que hagamos de ellas. Utilizar productivamente estas herramientas implica no sólo la habilidad para dominar sus funciones, sino también la disposición para su apropiación creativa. Somos nosotros —nuestras habilidades, nuestras necesidades, y nuestra imaginación— quienes modelamos su verdadera potencialidad y utilidad.

Nuestros alumnos de educación primaria o secundaria son usuarios expertos de las tecnologías digitales. Muchos de ellos serían capaces de impartirnos sesudas lecciones acerca de cómo utilizar un dispositivo electrónico, o de cómo usar tal o cual aplicación. Sin embargo, utilizar *más* tecnología no debe tomarse como equivalente de utilizarla *mejor*. Una queja recurrente entre maestros y padres de familia suele destacar el hecho de que, si bien muchos niños y adolescentes poseen dispositivos costosos y sofisticados, el uso cotidiano que hacen de éstos no trasciende la esfera lúdica y de entretenimiento.

La primera y más evidente objeción a esta postura reside en el divorcio que establece entre aprendizaje y entretenimiento. Jugando, chateando y compartiendo contenidos en redes sociales nuestros estudiantes están desarrollando competencias que, difícilmente, conseguiríamos incorporar en salones de clases tradicionales, apelando a estrategias también tradicionales.

Sin embargo, la segunda objeción atañe directamente al rol de los educadores en la formación de habilidades digitales en los estudiantes. Nuestro papel en este contexto debería consistir no tanto en una reacción, en un “ponernos al tanto” de qué hacen y cómo los estudiantes con sus dispositivos electrónicos, sino sobre todo en ser capaces de participar activamente en la modelación de sus prácticas de uso.

La alfabetización digital sólo es posible allí donde el maestro se ha apropiado activa y proactivamente de este nuevo alfabeto y de esta nueva gramática; allí donde el niño pueda apreciar que la tecnología digital es parte no sólo de su ecosistema lúdico, sino también un componente esencial de su ecosistema educativo; allí donde el alumno pueda observar cómo el medio digital es parte de la práctica cotidiana del maestro; y allí donde se le invita a que explore nuevas formas de trabajo y nuevas maneras de aprender a través de las pantallas. El uso educativo, creativo y productivo de las tecnologías se predica también —y sobre todo— con el ejemplo: “si la maestra lo usa, yo también puedo hacerlo”; “si la maestra utiliza esta aplicación, yo también puedo usar otras herramientas similares”.

Cuaderno del Profesor es, obviamente, una aplicación para maestros, con funcionalidades muy específicas, enfocadas en el registro y la gestión digital de la información necesaria para el docente en el manejo de sus cursos. Sin embargo, es posible expandir su uso, y hacer de ella no sólo un aburrido registro de clases, sino también un organizador eficaz y un instrumento para la integración digital de (y con) nuestros estudiantes.

3.1. Trucos para identificar a (e identificarnos con) los estudiantes

Es el primer día de clases. Tiene un salón de treinta niños, todos tan diferentes y todos tan parecidos. Morenos, rubios, altos, bajos, sonrientes, enfurruñados. Resulta casi imposible distinguirlos a todos, identificarlos en la multitud. Y, sin embargo —lo sabemos— nada podrá salir del todo bien hasta que usted no sepa quién es exactamente cada uno de ellos.

La aplicación le permitirá introducir sus datos oficiales, pero el acercamiento personal con el estudiante puede ser una excelente estrategia para ir conociéndolos e identificándolos mejor.

- **Truco #1: Juguemos a las *selfies*.** Haga un círculo en medio del salón, y pídale que vayan junto a usted para poner una cara a sus nombres. Cédales su teléfono o *tablet* para que tomen una foto de sí mismos, tal y como desean ser vistos y recordados por usted durante todo el curso. La palabra *selfie* es un anglicismo ya bastante popular en nuestro idioma para denominar los autorretratos tomados con teléfonos inteligentes o *tablets*. Este tipo de fotografías conforman la mayor parte de los contenidos generados por los usuarios en redes sociales como *Instagram*, *Facebook* o *Twitter*.

Probablemente, usted haya leído o escuchado algunas críticas severas, que observan en esta tendencia una forma exacerbada de narcisismo social, una espiral en ascenso de individualismo vanidoso, o una necesidad imperiosa de hacernos visibles en el flujo indetenible y constante de imágenes e información. Sin embargo, visto de un modo más complejo, las *selfies* son, sobre todo, descripciones de uno mismo, (auto)

expresiones acerca de cómo nos vemos, de cómo quisiéramos vernos, de cómo queremos ser vistos por otros. Este tipo de fotografías pueden ser, entonces, ejercicios de construcción y proyección creativa de nuestra propia identidad como sujetos ².

Desde esta perspectiva, un ejercicio como éste puede contribuir no sólo a la creación de un registro visual del alumno, sino también a su integración como parte de un grupo, a la construcción y proyección de la propia identidad por parte de los estudiantes, e incluso, al fomento de inquietudes estéticas y competencias de expresión en lenguaje visual.

- **Truco 2: ¿Quiénes somos?** Para continuar con el ejercicio de (auto) descripción e identificación de nuestros alumnos, podemos pedirles también que escriban en nuestra *tablet* o teléfono la respuesta a dos preguntas: *¿Quién soy?* y *¿Qué dice esta foto acerca de mí?*.

Para poder incorporar las respuestas a estas preguntas será necesario que habilite un campo en el registro de Información Complementaria del estudiante, como explicamos en el Paso 5 del apartado anterior. El ejercicio puede tomar tiempo, pues implicará que el alumno reflexione acerca de estas dos interrogantes, y además, introduzca personalmente la información en el dispositivo electrónico del maestro. Se puede solicitar a los estudiantes que limiten sus respuestas a un número determinado de palabras, para agilizar un poco la dinámica de trabajo.

La elaboración de esta (auto) descripción por parte de los estudiantes nos permitirá conocerlos mejor, identificar sus intereses, motivaciones y/o situaciones personales. También puede estimular en ellos una reflexión acerca de sí mismos. Por último, la pregunta referida a su propia *selfie* puede servir como base para propiciar también una discusión pos-

² Por ejemplo, los invitamos a visitar <http://selfiecity.net/>, una investigación cuyo objetivo central consistió en analizar y comparar las poses y expresiones de las *selfies* en cinco países diferentes. Cada región presenta características particulares que los diferencia del resto. Una *selfie* en el aula también puede ser un buen detonante para incentivar procesos de investigación y reflexión.

terior acerca del lenguaje visual y fotográfico, y fomentar competencias en este sentido.

3.2. Trucos para organizar y visualizar la información

Cuando trabajamos con grupos numerosos, uno de nuestros principales retos como maestros es el de mantener actualizada y sistematizada la información acerca de nuestros estudiantes, de las tareas asignadas, las evaluaciones obtenidas y otro sinfín de detalles. Además, en muchos casos necesitamos integrar a nuestros registros observaciones y evaluaciones cualitativas, que nos permiten elaborar un cuadro más completo acerca de nuestros alumnos. Los trucos que le sugerimos a continuación constituyen, en realidad, recursos para tratar de no perder el rumbo y navegar eficazmente entre tantas informaciones diversas.

- **Truco #3: Colores con sentido.** La aplicación nos permite incorporar etiquetas de distintos colores a la ficha personal de cada uno de los estudiantes. El truco más básico de organización sería, entonces, asignar sentidos diversos a algunos de esos colores, de manera que puedan funcionar como resaltadores o ubicadores visuales de la información. Por ejemplo, si asignamos a la etiqueta de la izquierda el significado de “Comportamiento en el salón”, y al color morado el sentido de “Comportamiento satisfactorio”, podemos ubicar visualmente, desde el registro general, aquellos alumnos que cumplen o no con este requisito. Podrán utilizarse solamente dos etiquetas de colores, pero usted podrá decidir qué aspectos o categorías prefiere visualizar de este modo. Para evitar confusiones, le sugerimos que elabore un código sencillo, en el que deje registrado el sentido que le ha otorgado a cada etiqueta (izquierda y derecha), y qué significado le ha dado a los colores seleccionados.
- **Truco # 4: Los íconos son medallas.** Además de las etiquetas de colores, la ficha personal del estudiante contiene una hilera de íconos diversos —corazones, estrellas, focos, escarabajos, engranajes— que pueden ser

utilizados también como marcadores cualitativos acerca de los alumnos. Al igual que en el caso de las etiquetas de colores, usted podrá dotar de sentido a esos íconos, atribuyéndoles significados específicos, y podrá utilizarlos en la gestión de la información de los estudiantes.

Una idea sencilla, que le permitirá además integrar a los alumnos y reconocer sus distintas competencias y actitudes consiste en asignarles a todos estos íconos un valor de reconocimiento, y convertirlos en una especie de medalla que se otorgará semanalmente a aquellos que se hayan destacado en determinadas esferas o actividades.

Así, por ejemplo, el ícono de corazón puede servir para identificar a aquellos que hayan tenido un comportamiento solidario y amistoso con sus compañeros; el ícono del escarabajo puede convertirse en una medalla para aquellos que hayan tenido un comportamiento ecológico destacado; el ícono de los engranajes a aquellos que hayan destacado por su laboriosidad en el cumplimiento de las tareas semanales, etcétera.

Esta información puede ser compartida en el salón en un mural o papelógrafo que elaboren los propios estudiantes, aunque el historial de reconocimientos semanales quedará registrado en la aplicación. Para hacer más estimulante el proceso se podría “premiar” simbólicamente a los estudiantes que consigan alcanzar todos los íconos a lo largo del curso.

Algunos consejos útiles para sacar mayor partido de su nuevo registro digital

Hasta aquí, hemos procurado compartir una guía básica para avanzar en el proceso de migración de nuestros archivos en papel hacia el registro digital de nuestros archivos de clases. Sin embargo, esperamos —aspiramos— a que éste sea sólo el comienzo, que se invente nuevos trucos, y que se atreva a avanzar un poco más allá en el uso de ésta y otras aplicaciones. A continuación compartimos algunos consejos que consideramos útiles, o al menos,

algunas prácticas que han resultado útiles para nosotras mismas, también maestras y *migrantes digitales* como usted.

Primer consejo: Juegue con la aplicación, poséala, hágala suya...

Un requisito fundamental para aprovechar al máximo las posibilidades que otorga ésta o cualquier otra aplicación consiste en atreverse a explorarla, a conocerla, a jugar con ella. Piense con cuánta rapidez los niños y adolescentes pueden aprender a jugar un nuevo videojuego ¿cómo lo hacen? Divirtiéndose. Equivocándose. Descubriendo... Los juegos —pensamos— no son asuntos serios. Y en la aparente trivialidad del juego nos atrevemos a intentarlo todo, a equivocarnos en todo, y a intentarlo todo nuevamente.

La esencia de este primer “consejo” es, entonces, la siguiente: piérdale un poco el respeto y el temor a la tecnología. Juegue con su aplicación y entusiásmese con ella como los niños con sus nuevos juegos. Divértase usándola, reconociéndola, explorándola. Sólo así conseguirá apropiarse de ella, hacerla “suya”.

Segundo consejo: Explore su vinculación con otras herramientas...

Una vez que se sienta cómodo utilizando *Cuaderno del Profesor*, explore algunas de sus funciones más avanzadas, específicamente su vinculación con otras herramientas. Así podrá expandir y potencializar su uso.

Por ejemplo, utilizando los vínculos de su aplicación con su servicio de correo electrónico o *Skype*³, puede enviar sistemáticamente reportes de asistencia, evaluación o de cualquier otro tipo a los padres de familia. Además, vinculando esta aplicación con servicios de almacenamiento virtual —en la “nube”— como *Dropbox*⁴ y *Google Drive*⁵ podrá exportar la información contenida en su aplicación, guardar copias de seguridad de sus datos, y

3 Servicio de videollamadas y mensajería en línea para usarse en televisión, computadora, teléfono móvil, *tablet* o incluso teléfono de casa. <http://www.skype.com/es/>

4 Almacenamiento en línea (“nube”) para resguardar archivos o multimedia. <https://www.dropbox.com/>

5 Almacenamiento en línea (“nube”) de la paquetería de Google para resguardar archivos y multimedia además de acceder a una paquetería de oficina nativa de Google. <https://drive.google.com> Vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=wKJ9KzGQq0w>

gestionarlos de modo más eficiente. Si conecta esta aplicación con su *Calendario de Google*⁶, podrá administrar más eficazmente su agenda de trabajo, integrando su calendario de clases y actividades.

Si ya es usuario habitual de estas otras aplicaciones, el proceso será sencillo. Si aún no las conoce, anímese a poner en práctica (otra vez) el consejo anterior.

Tercer consejo: Amplíe su aplicación, hable sobre ella con otros colegas, discútalas, critíquela...

La apropiación de las tecnologías digitales tiene también una dimensión discursiva: al convertirnos en sus usuarios construimos sentidos y discursos sobre ellas. No se quede callado; intégrese a la conversación: comparta sus opiniones acerca de la aplicación con otros colegas. Valórela. Critíquela. Comparta experiencias. Enseñe a otros y aprenda de los otros.

Puede hacerlo *off-line*, en diálogo con sus colegas de la escuela en que trabaja. Puede hacerlo *on-line*, en foros virtuales, en *Facebook*, en *Twitter*⁷. Haga sugerencias, exija a los desarrolladores de la aplicación, pregunte a los usuarios. Por favor, ¡participe!

Cuarto consejo: Abandone la aplicación, múdese, explore otras opciones...

Una derivación —lógica y deseable— del proceso de apropiación de las tecnologías digitales y de la participación en la conversación social acerca de ellas es, precisamente, la avidez por conocer y explorar nuevas herramientas. Así que siéntase libre: busque usted mismo otras opciones de herramientas similares, iguales o mejores. Actualícese. Manténgase abierto a las sugerencias de otros colegas. No se conforme. Migre hacia otras aplicaciones. Cámbiese y vuélvase a cambiar. Y no se olvide nunca de jugar con ellas.

6 Calendario en línea ligado a la cuenta de correo de Google. <https://www.google.com/calendar/>

7 La cuenta oficial de Twitter de la aplicación es: @cuadernoprofe y en Facebook: <https://www.facebook.com/pages/Cuaderno-del-Profesor/146902885511698>

Fuentes complementarias:

Manual de Usuario de la aplicación:

Cuaderno del Profesor v.2.2 <https://docs.google.com/document/d/1R8invFZ8k2OX0sSMZJGWPxkBbSrtePJd1M-t9s4zHkE/edit>

Tutorial en *You Tube* de la aplicación:

Cuaderno del Profesor: https://www.youtube.com/watch?v=b65tMtbGg_g

Algunas aplicaciones de este tipo para computadoras:

iOS:

Teacher kit: <http://www.teacherkit.net>

Teacher Studio: <http://www.lomation.com/teacherstudio/>

iTeacherBook: <http://iteacherbook.com/>

Windows:

Teacherkit:

<http://apps.microsoft.com/windows/en-us/app/teacherkit/073e6ad7-d717-413f-9530-7d072b1863da>

MasteryAssess:

<http://apps.microsoft.com/windows/es-mx/app/masteryassess/5a09c47b-be40-41aa-b100-23821e2d1550>

***Facebook* en la escuela: planteamientos y replanteamientos del espacio público virtual**

JULIO CUEVAS ROMO Y MYRIAM REBECA PÉREZ DANIEL

En el año 2004, Mark Zuckerberg, estudiante universitario en Harvard, creó *the Facebook* como un proyecto de comunicación entre estudiantes de esta institución y, en apenas un día, más de mil personas se hicieron usuarios. No fue la primera red social en Internet y, ni siquiera, la primera creada por Zuckerberg. Pero, irónicamente, su diseño de exclusividad¹ fue lo que la hizo popular y la distinguió del resto, pues las relaciones e interconexiones entre los espacios físicos universitarios reales se vieron fortalecidas y potencializadas por la red².

Esta característica, aunada a diversas estrategias de mercado, ha sido lo que ha dotado a *Facebook* de gran éxito cuando se abrió al público en general. *Facebook* permite a grupos afines (por lazos familiares, por similitud de gustos o por opiniones políticas o religiosas) crear sus propios grupos exclusivos para compartir información de forma aparentemente privada, sin importar la distancia geográfica existente entre los miembros. Estas nociones de exclusividad y privacidad son, creemos, las que han hecho de *Facebook* un proyecto exitoso.

Pero, ¿qué es *Facebook*? *Facebook* es, en sí, un *software* ejecutable desde la red virtual, diseñado para crear espacios de interacción semi-privados para los usuarios. Son éstos quienes, al aceptar entre sus contactos a otro usuario, van conformando grupos virtuales, cuya “exclusividad” parece determinada por ellos. Cada usuario genera una lista de contactos ante quienes hace visibles o públicas noticias, opiniones, fotografías, *links* a páginas de Internet, artículos o videos, a través de un espacio virtual denominado “muro”.

1 Era imposible en un inicio ser usuario sin un correo electrónico de alguna universidad.

2 Se recomienda consultar la película “La red social” (*The social network*) del año 2010 y dirigida por David Fincher, que aborda el origen de *Facebook*.

Este espacio visible al grupo de contactos promueve la noción de exclusividad y privacidad de la que ya se ha hablado. Sin embargo, estas nociones son relativas, pues cada usuario genera sus propias listas de contactos y dichos contactos tienen la autorización de ver las publicaciones del usuario, aun cuando las haga en “muros” de contactos que no pertenecen al grupo.

Así, las publicaciones que se hacen en el propio “muro” o en los “muros” de nuestros contactos, son visibles para nuestros contactos y, si nuestros contactos interactúan con nuestras publicaciones haciendo comentarios o señalando que les gusta, serán también visibles para los contactos de nuestros contactos. Por ello, las interacciones se potencializan en comunidades aún mayores por una red de redes tejida por los propios usuarios, a partir de la selección de los perfiles conocidos que hace que sean, al fin de cuentas, públicas y abiertas. La característica principal de *Facebook*, entonces, es que ofrece a sus usuarios una noción de privacidad y exclusividad que en realidad no posee, pero la impresión de dicha noción sí determina y configura las posibilidades de interacción entre sus usuarios.

Aun así, *Facebook* tiene potencial como espacio de interacción. En este capítulo se explora su potencial educativo. *Facebook*, de hecho, nace como una experiencia de comunicación entre universitarios, aunque después de unos años, al posicionarse como la red social más popular y con el mayor número de usuarios, su vínculo académico se desvaneció. Es pertinente replantearse qué usos escolares podría tener. Para ello, resulta necesario analizar las características que posee como espacio virtual, sus potencialidades y limitaciones, así como sus posibles riesgos.

Para analizar sus características, Sued (2010) propone la noción de “dimensión arquitectura”. Ésta refiere a una analogía de los espacios públicos virtuales, como el *Facebook*, con las construcciones arquitectónicas de los espacios públicos en el mundo real. La forma en que los edificios públicos están contruidos y distribuyen sus espacios determina nuestra conductas ahí.

Se puede pensar, por ejemplo, en cómo la construcción y distribución de espacios en los hospitales, plazas comerciales o escuelas, determina nuestras interacciones en esos espacios; desde el conjunto de personas con las que

podemos relacionarnos, el tipo de intercambios y la duración de éstos. De ese mismo modo, la arquitectura de *Facebook* (es decir, su *software*), también restringe nuestra conducta en el espacio virtual.

¿Qué implicaciones tiene esta arquitectura? Para empezar, la accesibilidad es tan simple que, posiblemente, gran parte del éxito de esta red social también se debe a ella, pues factores como la edad, por ejemplo, dejan de ser factor de limitación. Así, tienen cuenta activa tanto niños de ocho como sus abuelos de 80 años. Tampoco el factor económico o cultural es una limitante. Y esta poca y casi nula restricción de acceso, es precisamente lo que empieza a configurar las interacciones en este espacio público: cualquier persona que así lo desee puede generar un perfil.

Para poder ejemplificar este punto y describir, posteriormente, el resto de las características “arquitectónicas” de este espacio virtual, se ofrece a continuación una breve guía para acceder a *Facebook*. La pantalla de bienvenida (www.facebook.com) es muy similar a la que aparece en la apertura de cuentas de correo electrónico, pidiendo precisamente nuestro correo electrónico y la contraseña que asignamos para acceder a nuestro perfil en el caso de que ya tengamos cuenta, o bien, pidiendo datos muy concretos como los que se muestran en la imagen 1. Es indispensable contar con una cuenta de correo activa, pues cualquier notificación de la actividad en Facebook nos llegará precisamente a ese correo.

La creación del perfil es el siguiente paso cuando hemos abierto una cuenta. En este espacio, la red social nos permite poner datos que posteriormente podrán consultar nuestros contactos (amigos). Entre estos datos se encuentra, en primer lugar, nuestro nombre, el cual puede ser real, ficticio o referir a un grupo o colectivo (que podría ser adecuado en caso de abrir un perfil con el nombre de una materia o el de una escuela). A diferencia de la creación de correos electrónicos, en *Facebook* no hay restricción para la asignación del nombre, aun cuando ya haya perfiles con el mismo nombre asignado. En el ámbito escolar se recomienda asignar un nombre que nuestros contactos puedan reconocer y que, profesionalmente, no nos ponga en apuros.



facebook

Correo electrónico o teléfono Contraseña **Iniciar sesión**

☐ No cerrar sesión ¿No puedes iniciar sesión?

Facebook te ayuda a comunicarte y compartir con las personas que forman parte de tu vida.

Abre una cuenta

Es gratis y lo será siempre.

Nombre Apellido

Correo electrónico

Vuelve a ingresar el correo electrónico

Contraseña nueva

Fecha de nacimiento

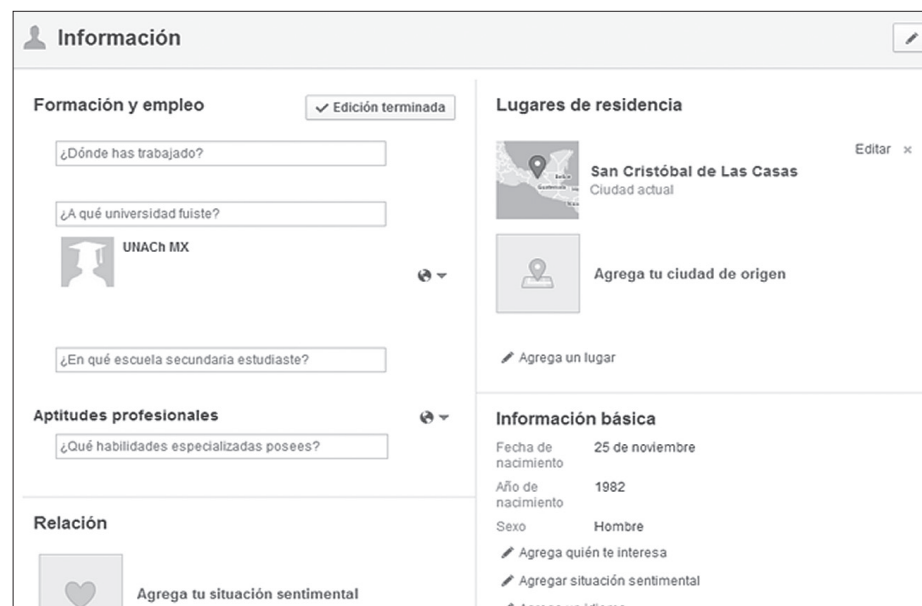
Día Mes Año (Por qué tengo que proporcionar mi fecha de nacimiento?)

☐ Mujer ☐ Hombre

Al hacer clic en Abrir una cuenta, aceptas las Condiciones y confirmas que leíste nuestra Política de uso de datos, incluido el uso de cookies.

Abrir una cuenta

Imagen 1.. Pantalla de entrada a www.facebook.com.



Información

Formación y empleo ✓ Edición terminada

¿Dónde has trabajado?

¿A qué universidad fuiste?

 UNACH MX

¿En qué escuela secundaria estudiaste?

Aptitudes profesionales

¿Qué habilidades especializadas posees?

Relación

 **Agrega tu situación sentimental**

Lugares de residencia

 **San Cristóbal de Las Casas** Ciudad actual Editar ✕

 **Agrega tu ciudad de origen**

 **Agrega un lugar**

Información básica

Fecha de nacimiento 25 de noviembre

Año de nacimiento 1982

Sexo Hombre

 **Agrega quién te interesa**

 **Agregar situación sentimental**

 **Agrega un idioma**

Imagen 2. Datos específicos, editables en todo momento con el ícono de lápiz en la esquina superior derecho.

Además del nombre, el perfil contiene otros datos como formación y empleo, escuelas a donde se asistió, lugares de residencia, fecha de nacimiento, número de teléfono, sitio web, una breve reseña biográfica llamada “acerca de mí” e, inclusive, si la persona se encuentra en una relación sentimental y qué tipo de relación es (noviazgo, matrimonio, soltero o soltera).

La mayoría de estos datos son opcionales, pero es importante tomar en consideración que, con todos ellos, se va definiendo el perfil que será mostrado en este espacio y que, independientemente del tipo de amigos con los que nos contactemos y el grado de confianza que tengamos con ellos, esta información, a final de cuentas, será de carácter público. ¿Qué queremos que se sepa de nosotros? ¿Cada uno de estos datos puede ser accesible a cualquier persona, aun cuando no la conozcamos y no sepamos qué hará con esa información? Para decidir qué datos poner, se puede tomar en cuenta la función con la que se elabora el perfil; si se ha optado por darle un uso educativo, será mejor evitar plasmar datos de índole personal y familiar. La “arquitectura” de *Facebook*, sin embargo, está diseñada de tal forma que, mientras más datos se aporten al perfil, más “visible” se vuelve, pues la plataforma, a través de su programación, facilitará y sugerirá nuevos contactos a partir de las coincidencias en la información con otros perfiles. Se sugiere tener en cuenta esto.

Esto permite preguntarse, entonces, ¿qué tipo de contactos deseamos tener? ¿Con quién deseamos interactuar? La sugerencia vertida aquí, al proponer un uso educativo de esta plataforma, es que se definan aquellos datos que nos posibiliten contactarnos con los otros actores escolares (estudiantes, colegas, padres de familia) y con otros perfiles que nutran el objetivo educativo del perfil (instituciones, autores, bibliotecas, colectivos, etcétera). Si el perfil se construye en torno a una materia o a una institución educativa, los intereses vertidos tendrían que estar ligados al nivel educativo, temática de interés, lugar de influencia, etcétera. Otra posibilidad es que se generen dos perfiles: uno para uso personal y otro como herramienta educativa.

Otro elemento importante del perfil es la fotografía o imagen. Existen dos posibilidades de colocar fotografías para personalizar la cuenta. La primera, que corresponde a *foto de portada*, la cual se mantiene como fotografía

grande y fija, sólo podrá ser vista si alguien quiere acceder a todo nuestro perfil, pero invisible cuando estamos interactuando con otros contactos. Y la *foto de perfil*, quea parecerá en todo momento y que es la que acompañará todas nuestras interacciones y con la que seremos ubicados en la red social. En ambos casos, las fotografías pueden cambiarse constantemente.

El perfil está conformado, actualmente³, por cuatro columnas principales distribuidas a lo ancho de la pantalla. La primera columna (izquierda), es la que posee nuestra información y que se irá alargando conforme seamos más activos en la red, por ejemplo cuando tengamos más aficiones agregadas o una mayor cantidad de grupos de interés donde participemos.

La segunda, la de mayor tamaño y llamada “muro”, es donde se muestran todas las interacciones públicas, es decir, las que son visibles a todos nuestros contactos y a los contactos de éstos. Este es, en sí, el espacio público virtual. En este espacio es en donde podemos publicar. Las publicaciones pueden consistir en textos escritos al momento, fotografías, imágenes, *links* (enlaces) que direccionen a otras páginas o a videos a través de *Youtube*⁴ o algunas otras plataformas de video. Los textos publicados al momento suelen ser, en su mayoría, opiniones. Los textos no tienen, hasta el momento, restricciones en cuanto al número de caracteres, aunque se sugiere que sean breves por la rapidez con la que fluye la información. Estos comentarios se irán desplazando hacia abajo a medida que otros publiquen sus propios comentarios. Por ello, también se sugiere que sean contundentes y claros.

Estas opiniones también definirán el carácter del perfil. Una opinión informada y fundamentada suele ser de verdadero interés y utilidad para nuestros contactos. Una opinión dada al calor del momento puede generar molestia, extrañeza o confusión. Por ello, se sugiere opinar dentro del campo de dominio de nuestros intereses. Dichos intereses no suelen estar tan dispersos, por lo que se suele emitir opiniones sólo sobre campos muy concretos. Al tener una intención educativa en la generación de un perfil, lo

3 Esta composición por columnas ha sufrido modificaciones en los últimos años y es probable que siga sufriendo modificaciones.

4 El sitio en la red de mayor uso para compartir y visualizar videos. Actualmente propiedad de Google Inc.

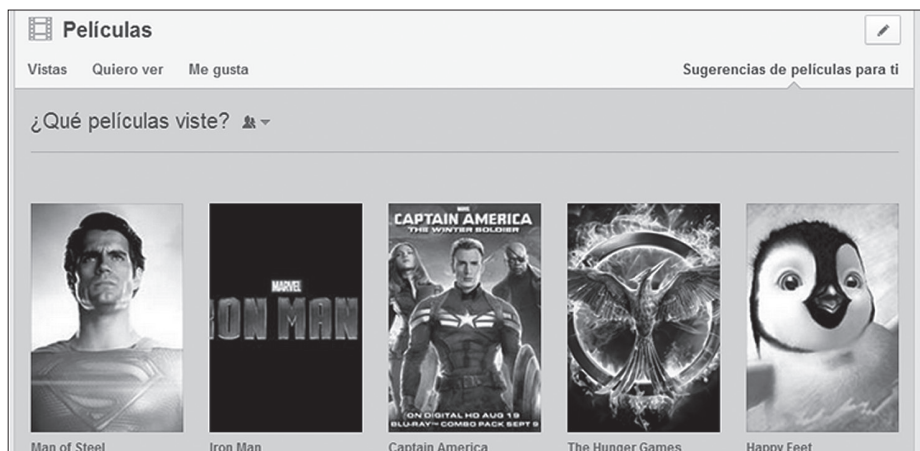


Imagen 3. Información adicional que puede uno mostrar centrándose en preferencias (películas, libros, programas de tv, biografías, restaurantes, entre otros). Esta información también es editable en todo momento con el mismo ícono superior derecho.



Imagen 4. Ejemplo de portada de perfil que corresponde al creado por Ecich AC Educación Ciencias. Foto de perfil en el recuadro pequeño, en este caso no hay foto de portada y las posibilidades de editar tanto las fotos como nuestra información se ubican a la derecha en dos recuadros pequeños de color gris.

preferible es acotar los temas de opinión a los que estén ligados a la materia o al ámbito educativo o, incluso, a campos generales de interés universal.

En todo caso, el criterio sobre qué es lo que resulta pertinente publicar debe estar ligado a la responsabilidad que se pueda asumir sobre lo dicho. Las opiniones vertidas en el muro pueden ser vistas no sólo por nuestros contactos, sino por los contactos de los contactos y los contactos de esos

contactos. Es decir, por personas que podemos conocer o con quienes no tengamos ningún vínculo. ¿Lo dicho afecta a terceros? ¿Puede sostenerse ante cualquier persona? ¿Puede resultar válido o interesante para otros? Al fin, la responsabilidad que acarrea toda publicación es la misma que se tiene al participar en cualquier espacio público.

En la tercera columna, posiblemente la menos utilizada, se encuentra llena de sugerencias de contactos, recordatorios de cumpleaños o eventos que realizan quienes ya son nuestros contactos y algo de publicidad vinculada a los intereses manifestados en nuestro perfil. La cuarta columna, la ubicada en el extremo derecho, se divide en dos por una delgada línea negra. La parte superior nos indica la actividad reciente de nuestros contactos (si han comentado algo o han señalado que alguna publicación les gusta), mientras que la parte inferior enlista a los contactos que se encuentran conectados en ese momento, por lo que se puede iniciar una chala con ellos a través de una aplicación muy similar al desaparecido *Messenger* de *Microsoft*. Es este espacio del *chat* el que genera con mayor fuerza la noción de privacidad, pues lo que se comenta aquí sólo llega al contacto específico seleccionado y no se hace público (a menos que no conozcamos bien a la persona con quien dialoguemos en el *chat* y ésta haga público lo que ahí se dijo).



Figura 5. Las cuatro columnas de Facebook y los íconos de notificación en la barra azul superior.

Además, encima de estas cuatro columnas y en el extremo derecho, dentro de la barra azul, nos encontramos con los tres íconos de aviso. El primero (ícono de personas) se activa en color rojo cuando alguien ha solicitado ser nuestro contacto (depende de nosotros aceptar el contacto, dejar pendiente la decisión o bien, rechazarla); el segundo ícono se activa en color rojo cuando tenemos un mensaje personalizado (en el *chat*) y el tercer ícono (con un planeta tierra) se activa cuando tenemos una notificación de que alguien ha interactuado (comentando o dando “me gusta”) con alguna de nuestras publicaciones en el muro. Hay un cuarto ícono (figura de candado) que nos permite salir de nuestra cuenta, lo cual resulta vital si consultamos nuestro perfil en una computadora de uso público. De no hacerlo, corremos el riesgo de que alguien acceda a nuestra cuenta al marcharnos. En este último ícono, también, podemos crear nuestros propios eventos o cambiar la configuración de nuestra cuenta o la contraseña, algo muy útil cuando sospechamos que alguien pudo haber entrado a la cuenta sin nuestra autorización.

Retomando a Sued (2010) y su analogía “arquitectónica”, existen en el espacio virtual de *Facebook* elementos que denomina “transparentes”, es decir, visibles al público desde el exterior. En esta plataforma, estos elementos “transparentes” tienen que ver con el plano individual (la foto del perfil o la propia información personal). Es este tipo de datos los que se tienen que editar a conciencia. Existen, por otra parte, otros elementos con menor “transparencia”, es decir, aparentemente más privados, como las interacciones a través del *chat*. Estos espacios semi-transparentes, acorde a la noción de “arquitectura” de Sued (2010), son en realidad más riesgosos, pues pueden generarnos cierto grado de confianza a partir de la noción de privacidad, que nos impulse a hacer publicaciones que en condiciones de mayor visibilidad no haríamos.

Es necesario que estos espacios de menor visibilidad o de mayor privacidad se utilicen, aun, con mayor conciencia. La sensación de privacidad suele estimular a los usuarios a lanzar opiniones impulsivas que después pueden generar polémica y que pueden llegar a hacerse públicas si, como se dijo



Imagen 6. Ejemplo de un perfil institucional y las opciones para eliminar (menú amigos) y dejar de seguir (botón siguiendo).

anteriormente, no se conoce a la persona con la que se establece una plática en el *chat*. Por eso se sugiere establecer contacto por este medio sólo con gente que se conoce en el mundo real. Es muy distinto usar el espacio del *chat* para interactuar con los colegas de nuestra institución sobre asuntos de trabajo, por ejemplo, que interactuar con gente afín a una película, libro o equipo deportivo. Ésta podría ser una charla mucho más “amena” pero, a la vez, mucho más riesgosa si no conocemos en realidad a la persona con quien interactuamos, ni restringimos que tipo de información es la que ponemos en sus manos.

En el caso de abrir una cuenta institucional será importante tener en cuenta quién tendrá el control del perfil. Como en todo espacio público, la voz institucional tiene un peso distinto al de la voz individual. Al nombrar la cuenta con el nombre de la institución, se pierde de vista al sujeto que opera la cuenta. Por ello, en este tipo de cuentas en particular se debe evitar emitir opiniones personales, pues en el espacio público aparecerán validadas por la institución. ¿Y si la opinión choca con la imagen institucional, sus valores y principios? Esto, ciertamente, puede generar conflictos mayores. Por otra parte, en el caso de las cuentas institucionales, se debe tomar en cuenta que otros usuarios pueden crear perfiles con el mismo nombre de la institución,

generando confusión sobre cuál es el perfil oficial. Lo recomendable es que se ponga un nombre que permita reconocer la cuenta como oficial y que dicha cuenta unifique a las creadas por otros miembros de la institución.

Con el nombre, los datos, la imagen y las publicaciones, se define, al fin, el perfil. Hecho esto, se puede trabajar con mayor detalle la privacidad de nuestra cuenta. Por ejemplo, al poner el cursor sobre los nombres de nuestros contactos, podemos ver su imagen acompañada de tres opciones menús desplegables: amigos, siguiendo y mensaje. La última opción se utiliza para iniciar una conversación por *chat* con ese contacto. En la opción de “Amigos”, es posible acceder a otras configuraciones de relación, en la que incluso se puede impedir que dicho contacto vea nuestro muro sin borrarlo (opción bloquear). En la opción de “Siguiendo”, puede seleccionarse “Dejar de seguir” para que las publicaciones de este contacto no aparezcan en nuestras notificaciones, de nuevo, sin necesidad de que lo borremos. Esta última opción, por cierto, no es visible para el contacto en cuestión (es decir, no tiene forma de averiguar que no recibimos sus notificaciones). En un caso más extremo, pero necesario a veces, podemos eliminar por completo a cualquier contacto (opción eliminar de mis amigos).

Para un uso educativo, una de las herramientas con mayor potencial en esta red social es la creación de grupos. Estos grupos tienen, relativamente, un alto grado de privacidad (al menos, mucho más que el muro o que algunas conversaciones en el *chat*), puesto que quienes participan en dicho grupo están convocados bajo un objetivo común, en este caso, de índole académica. Cualquiera puede crear un grupo desde su propio perfil e invitar a ciertos contactos en específico (conformando un grupo cerrado) o, incluso, incluir perfiles que ni siquiera figuren en nuestra lista de contactos (conformando un grupo abierto). El grupo, a fin de cuentas, estará conformado por los usuarios que hayan aceptado la invitación.

Para crear un grupo se debe buscar en la columna de la extrema izquierda la opción de “Crear grupo”. En esa misma columna, aparecen enlistados los grupos a los que pertenecemos (los hayamos creado nosotros o no). La opción “Buscar nuevos grupos” nos lleva a encontrar grupos afines a nues-



Imagen 7. Ejemplo de la columna izquierda en donde aparecen los grupos conformados y la opción de “crear grupo”.

tros intereses ya establecidos por alguien más y que son de carácter “abierto”. La opción “Crear grupo” es para iniciar el grupo nosotros. El ícono que acompaña cada grupo, incluyendo el que podemos crear, es totalmente personalizable.

Al darle clic a la opción “crear grupo”, se despliega una pantalla en donde podemos definir sus características: nombre, miembros y tipo de privacidad. Una vez constituido como espacio grupal, el grupo funciona como un blog colectivo en donde todos los miembros pueden compartir, aquí sí, documentos en *Word*, *PowerPoint*, *Excel* o pdf, además de las otras opciones tradicionales del *Facebook* (opiniones, fotografías, *links*, videos).

Todo lo publicado en el “muro” del grupo puede ser descargado por sus miembros. En este sentido, es importante tener cuidado con lo que se publica o sobre los acuerdos que se tienen en el grupo acerca de qué hacer con lo que se publica, sobre todo cuando se trata de documentos de trabajo inacabados o que aún no han sido publicados. El riesgo mayor es que, de nuevo, los miembros del grupo distribuyan los documentos a sus propios contactos

Crea un nuevo grupo

Nombre del grupo

Miembros

Privacidad

- ☐ **Abierto**
Cualquiera puede ver el grupo, quién pertenece a él y lo que publican sus miembros.
- ☒ **Cerrado**
Cualquiera puede ver el grupo y quién pertenece a él, pero solo los miembros pueden ver las publicaciones.
- ☐ **Secreto**
Solo los miembros ven el grupo, quién pertenece a él y el contenido que publican otros miembros.

[Más información sobre la privacidad de los grupos](#)

Imagen 8. Opciones de configuración al crear un grupo (abierto, cerrado o secreto).

sin el consentimiento del autor, exponiéndolos al plagio o a la censura. Por ello, como en todo grupo de trabajo, habrá que tener reglas compartidas que definan el manejo de los documentos. Este reglamento deviene, irremediablemente, del acuerdo común. Es decir, no hay opciones predeterminadas por el *software* que definan esto.

Otra herramienta muy útil para el ámbito escolar es el de la creación de páginas (localizable en la misma columna izquierda bajo el nombre de “Crear página”). Todas las páginas son públicas, es decir, son visibles para todos los usuarios, incluso los que no pertenecen a nuestra lista de contactos. En este formato se genera un nuevo “muro” en el que es posible hacer publicaciones en torno a un tema, bajo las mismas opciones tradicionales (opiniones, *links*, fotografías y videos).

Aquí no es posible subir archivos editables (*Word*, *Excel*, *PowerPoint*). Se asemeja más a los sitios web, en donde la información es sólo visible, pero no se puede descargar, manipular o modificar. Sin embargo, los usuarios sí pueden interactuar con el contenido: pueden comentarlo (aunque el creador



Imagen 9. Subir archivos compartidos (*Word* o *pdf*) además de fotos y opiniones, ventaja educativa de los grupos.

de la página puede borrar los comentarios que no sean de su agrado), compartirlo en sus muros (sin restricción) o señalar que les gusta (haciendo la página visible a todos sus contactos). En este formato de página, los usuarios no son receptores pasivos. Por el contrario, su actividad en ella determina su popularidad y éxito.

Para las páginas, pues, no hay miembros participantes sino seguidores (un usuario puede señalar que le gusta la página, mientras que quien la crea no tiene control sobre quién la debe seguir), quienes recibirán notificaciones de cada publicación hecha en la página. Al igual que en el espacio público, la popularidad de una página depende del número de seguidores. Aún cuando hay limitaciones en los formatos de publicación (pues se excluyen los archivos editables), su ventaja como medio de difusión es insuperable. ¿Qué deseamos difundir, entonces, desde el ámbito académico? ¿Qué información le parecerá útil, interesante o relevante?

Un atractivo del formato de página es que se pueden crear alertas sobre algún eventos a realizarse. La alerta consiste en una invitación que se les hace

a nuestros invitados a un evento particular (con lugar, hora y fecha específica a ejecutarse). Cuando el evento se aproxima, una especie de alarma les recuerda a nuestros contactos.

Como se ha visto, las herramientas y sus visualizaciones de *Facebook* no son estáticas; por el contrario, los diseños y posibilidades cambian constantemente en afán de seguir vigente entre los usuarios. Según Sued (2010), lo que distingue a *Facebook* es, precisamente, su capacidad para adaptarse a las necesidades de los usuarios, incluyendo la necesidad de generar espacios de interacción en los que tengan la ilusión de tener el control. En esta mutabilidad del *software* radica, también, su potencial como herramienta educativa. ¿Qué espacios de encuentro son necesarios para el aprendizaje? ¿Qué información resulta útil que podamos compartir? ¿Quiénes son los destinatarios reales? En fin, el caso es que con un objetivo educativo, la maleabilidad de los espacios puede jugar a nuestro favor.

Y, como todo espacio de interacción, el objetivo que lo estructura no debe perderse de vista. La “arquitectura” de *Facebook*, a través de la noción de “privacidad” y “exclusividad” puede generar en el usuario la ilusión de control, como si estuviera en un cuarto de espejos, en donde puede controlar lo que hace y decide porque sólo él lo ve. Esta ilusión puede ser riesgosa. En parte porque el usuario puede manipular lo que publica, de tal manera que le refleje lo que quiere ver y no lo que es en realidad. Puede generar una identidad falsa, inexistente. Y en el juego de sostener esa imagen, estar conectado y publicado puede resultar adictivo. Ciertamente, la configuración de los perfiles puede generar la posibilidad de la ficción: ser lo que queremos ser, vernos como deseamos que nos vean. Pero en esa ilusión se puede perder cualquier otro objetivo.

Al proponer un uso educativo de este espacio se sugiere centrar la dinámica de la interacción en el objetivo de aprendizaje y no en los sujetos y su imagen pública. Es decir, enfatizar un interés común, que genera comunidad, en vez de priorizar la individualidad. Al priorizar la meta del aprendizaje, los contenidos, las opiniones y las imágenes adquieren un sentido compartido y no de carácter autorreferencial. Visto así, *Facebook* podrá convertirse en un



Figura 10. Ejemplo de página de la Maestría en Derechos Humanos de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. El menú es muy similar al perfil personal.

espacio que invitará al diálogo y al trabajo colaborativo, ideal para generar experiencias de aprendizaje más allá del aula.

Es probable, ciertamente, que muchos adolescentes y jóvenes limiten su participación en este espacio virtual, si en él existe la posibilidad de encontrarse con sus profesores, sus padres o sus vecinos. Al hacerlo, provocarán una nueva configuración de la “arquitectura” virtual, en la que encontrarán nuevas medidas para generar espacios opacos en los que puedan ocultarse de la vista de la generación adulta. Y *Facebook* dejará de ser el lugar de encuentro que ahora es. A pesar de esta inevitable e impredecible evolución a futuro, sigue siendo necesario para quienes estamos involucrados en procesos educativos aprender a usar esta herramienta y ser conscientes de sus implicaciones. ¿Cómo usamos esta red social?

Bibliografía

Sued, G. (2010). Pensando Facebook, una aproximación colectiva por dimensiones. En Piscitelli y cols. *El proyecto Facebook y la posuniversidad* (pp. 59-70). España: Ariel.

Viralizar los propios memes

DASSAEV GARCÍA HUERTA

Existe un fenómeno de la cultura digital que últimamente está ganando notoriedad. Se trata de los memes de Internet, o sólo memes. Probablemente usted ya ha escuchado hablar sobre ellos o los ha visto cuando se conecta a Internet, especialmente si es usuario de redes sociales como *Facebook* y *Twitter*. Al escuchar la palabra “meme” tal vez le vengan a la mente fotografías divertidas de gatos y perros con un texto sobrepuesto a manera de subtítulos; la frase “ola ke ase” acompañada por una llama (el animal) poco agraciada, o imágenes que critican o se burlan de algunos políticos o personajes del cine y la televisión. Si no es así, y la palabra no hace sonar una campana, este capítulo tiene como propósito explicar lo que son, así como hablar de las posibles ventajas que pueden ofrecer para el trabajo en el aula. Se busca que aquellos maestros que no estén muy al tanto de las tendencias del mundo virtual, no se sientan desconcertados al escuchar hablar a sus alumnos sobre los memes de Internet, o al verlos utilizándolos en *Facebook* o alguna otra plataforma virtual que sirva como herramienta digital para la clase.

Los memes se han vuelto una de las tendencias y prácticas más populares en Internet, especialmente entre las páginas de redes sociales. Incluso han captado la atención de los medios de comunicación tradicionales, como el periódico y la televisión, que en ocasiones suelen reportar lo que sucede en estas páginas, dando así notoriedad a situaciones que bien pudieran pasar desapercibidas para la mayoría de nosotros. Algunos recordarán el caso en el que la conductora de televisión Laura Bozzo fue criticada por la periodista Carmen Aristegui y usuarios de redes sociales por utilizar la tragedia del huracán *Manuel* en septiembre de 2013 para darle publicidad a su programa, o la polémica que surgió alrededor de la actriz y cantante Lucero después de que una revista de espectáculos publicara una foto, donde ella y su novio posaban junto a una cabra montés que cazaron; ambos sucesos desencadenaron una serie de imágenes creadas por usuarios de Internet,

que criticaban y se burlaban del comportamiento de Laura y de Lucero. Usaban, por ejemplo, una fotografía editada de Laura Bozzo en distintos escenarios trágicos para que pareciera que también estuvo ahí “ayudando”, o fotografías de cachorros con un texto que se lee “Mi mamá dice que si no duermo... viene Lucero”.

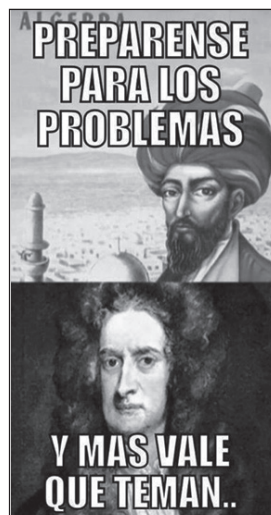
El término meme proviene de la biología evolutiva. Fue acuñada por Richard Dawkins en su libro *El gen egoísta* (1993) para hablar de la entidad replicadora (que puede crear copias de sí misma) capaz de desempeñar un papel comparable al genético en la transmisión de las palabras, las ideas, las creencias, las tendencias y las actitudes. Actualmente la palabra meme se ha distanciado un poco del concepto original y hoy en día se usa para referirse a contenidos o ideas “virales” o “contagiosas”, metáfora popular usada para describir el comportamiento de estos contenidos, por la sorprendente velocidad con la que circulan en Internet o son pasados de persona a persona a través de las redes sociales.

Es difícil dar una definición rigurosa de lo que es un meme, ya que este concepto se desarrolló de forma independiente en las comunidades virtuales y su significado se ha ido formando con su uso. Básicamente es un elemento cultural visual que se populariza en Internet a través de su uso y propagación, pero otras definiciones lo describen como: “Un término popular para describir el rápido consumo y propagación de una idea particular presentada como un texto escrito, imagen, lenguaje ‘movimiento’ o alguna otra unidad de ‘cosa’ cultural” (Knobel y Lankshear, 2007 : 202):

“una práctica o broma de moda (como una forma humorística de agregar texto a fotografías de gatos) que se vuelve ampliamente imitada” (Burguess, 2008; 1); o bien, partes o elementos muy contagiosos y comúnmente humorísticos de la cultura digital o de Internet (frases graciosas, imágenes ridículas con texto, videos virales, etcétera) que son “creados, encontrados y compartidos por usuarios de Internet que usualmente pertenecen a comunidades *on line*” (Chen, 2012 : 7).

Más que una herramienta digital, los memes son recursos visuales (la herramienta digital sería el *software* o plataforma para crearlos). Los memes llaman la atención de los usuarios de las redes sociales, en su mayoría jóvenes, y ayudan a promover contenidos gracias a sus mensajes e imágenes llamativas, usualmente humorísticas. El uso principal que pueden tener en el aula no difiere mucho de esto último. Al tratarse de elementos populares entre los jóvenes, los memes pueden usarse como material visual de apoyo para enriquecer y hacer más entretenido y provechoso el contenido que se aborda en clase.

Para una clase de literatura puede presentarse una imagen del libro *Cien años de Soledad*, de Gabriel García Márquez con el meme “*forever alone*” editado en la portada del libro. Una clase de matemáticas puede amenizarse con un chiste al respecto, tomando por ejemplo una imagen del libro de álgebra de Aurelio Baldor y una imagen de Isaac Newton, editados junto con la frase “*prepárense para los problemas... y más vale que teman...*”; como un juego de palabras sobre la dificultad del álgebra y cuyo humor se encuentra en la referencia que hace a una frase popular del *Equipo Rocket*, villanos de la serie animada *Pokemon*.



Probablemente el mayor límite para comprender y usar los memes es que requieren, en muchas ocasiones, que el usuario esté al día con las innovaciones o últimos fenómenos e iconografía que circula en Internet. Para poder entender la broma de un meme se necesita tener conocimiento sobre algún evento o suceso, otros memes o el elemento cultural al que se está haciendo referencia, y existe la posibilidad de que alguno o más alumnos no conozcan el meme utilizado o el contenido del que hace referencia. Por ejemplo, lo más probable es que el chiste sobre álgebra que mencioné anteriormente, sólo será entendido por aquellos que saben quién es Isaac Newton y han visto o conocen la caricatura de *Pokemon*. En cambio, del libro de García Márquez es más sencillo de entender, pues si bien el rostro del meme *forever alone* es de los más famosos, y aunque no se conozca de dónde proviene, uno puede descubrir sin mucha dificultad que se trata de una expresión de tristeza relacionada con la soledad.

Una de las formas para evitar este desconocimiento es navegar en las páginas de recopilación y/o creación de memes, ya que suelen tener archivos de los más populares y recientes. A partir de ahí puede deducir el uso y significado del meme por el contexto y las frases utilizadas; para evitar malentendidos, simplemente diríjase a algún buscador en línea como *Google* y teclee el nombre del meme para buscar su origen, uso y significado. Existen muchos sitios en Internet donde se pueden encontrar memes. Una búsqueda rápida en *Google* arrojará cientos de resultados. Sin embargo, hay que tener cuidado: algunos de los sitios no serán del todo apropiados para los estudiantes por el contenido gráfico o verbal. Algunos memes son ingeniosos y divertidos, pero otros son ofensivos y de mal gusto, por lo que es recomendable investigar las opciones existentes y seleccionar cuidadosamente el material que desea llevar al aula.

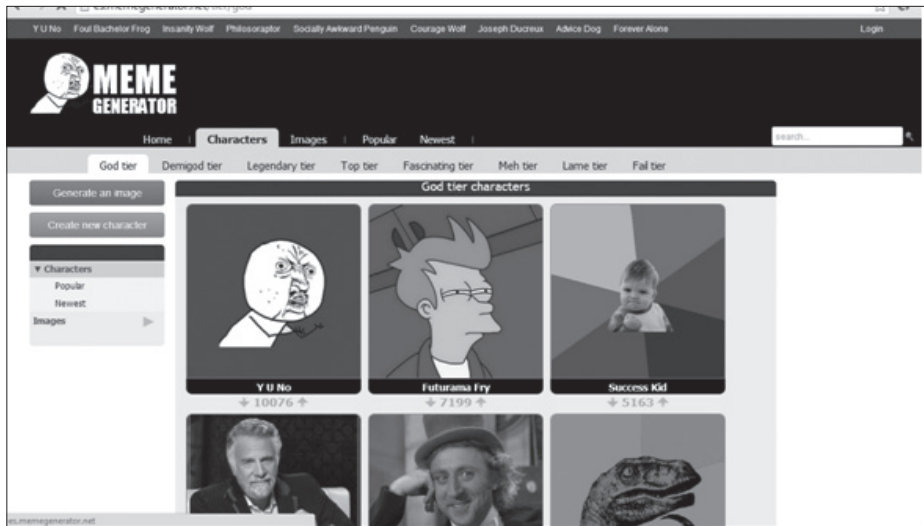
Otra opción, además de buscar memes, es crearlos uno mismo. Son relativamente sencillos de hacer. En Internet abundan *software* y aplicaciones para elaborarlos. La mayoría sólo requieren agregar texto a una imagen fija, mientras que otros, más elaborados, demandan conocimientos sobre programas de dibujo o edición como *Mspaint* o *Photoshop*. A continuación

presento algunos sitios web y aplicaciones que puede utilizar para crear memes usted mismo, junto con un instructivo para crearlos.

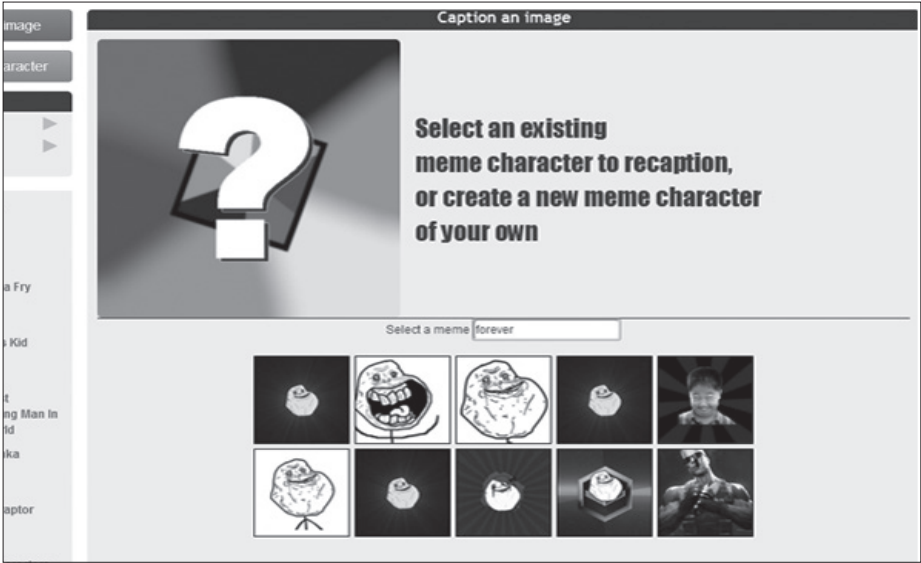
Memegenerator.net es una de las páginas de creación de memes más usada en el mundo. Esta herramienta *online* permite editar una imagen de forma sencilla. Para hacerlo debe seleccionar la opción “*Generate an image*” (generar una imagen) y elegir una imagen preestablecida. Para buscar una imagen determinada, se debe teclear el nombre del meme buscado y la página mostrará las plantillas existentes relacionadas con él.

Únicamente debe seleccionar la imagen buscada y llenar los espacios en blanco al lado de la imagen con las frases a escribir. Al terminar se da clic en “*generate*” (generar) y el meme está listo para ser guardado en la computadora o para publicarlo en las páginas de redes sociales.

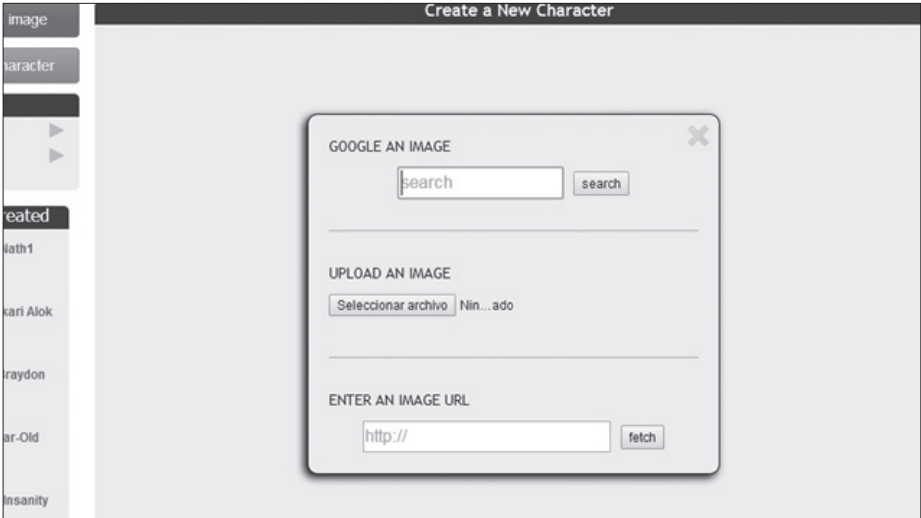
Si se siente limitado por el número de plantillas de memes disponibles en esta herramienta (más de mil), o si quiere dar rienda suelta a su creatividad, la página también permite crear memes propios y no sólo agregar texto a los ya existentes. Al seleccionar la opción “*Create new character*” (crear nuevo personaje), la página permite buscar imágenes de Internet, descar-



Memegenerator.net



gar una imagen o fotografía que se tenga guardada en la computadora, o descargar una imagen mediante su *URL* y con ellas es posible fabricar un meme.





Si no se siente cómodo utilizando una página en inglés, otra alternativa es la página www.memegenerator.es. La forma de crear memes de esta página es casi idéntica a la anterior, se elige la opción “Crear” y se selecciona la plantilla deseada; no obstante, este sitio cuenta con ciertas limitaciones. Sólo posee 53 personajes a elegir y para utilizar imágenes diferentes deben descargarse directamente de la computadora.

Otra herramienta digna de mención es el creador de memes o “*meme builder*” de la página cheezburger.com. Es uno de los sitios de humor más grandes de Internet. Sus visitantes pueden ver, crear o mezclar temas y memes, y compartir sus imágenes favoritas. Su creador de memes cuenta con decenas de miles de imágenes a escoger, siendo la mayoría de ellas fotografías de animales.

Se puede limitar la búsqueda de imágenes al seleccionar los temas existentes: superhéroes, gatos, perros, otros animales, celebridades, historia, memes, ciencia-ficción y *pokemon*; o bien, escribir el nombre de la imagen buscada o su contenido en el buscador y seleccionar la opción “Search” (buscar). Este creador es probablemente uno de los más completos y dirige la creación de memes por medio de tres sencillos pasos.

El primer paso es la selección de la imagen. Esta puede ser una de las miles que tiene el sitio para escoger, o bien se puede descargar una propia que se tenga guardada en la computadora. El segundo paso es subtitular la

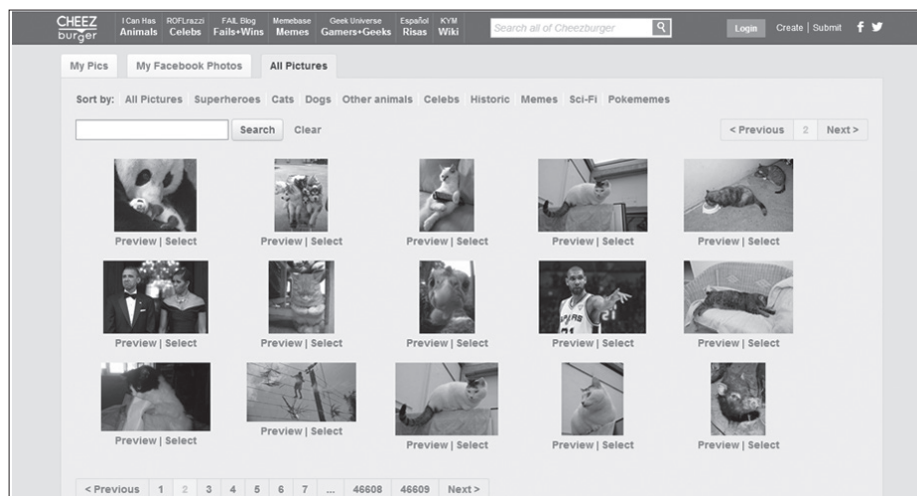
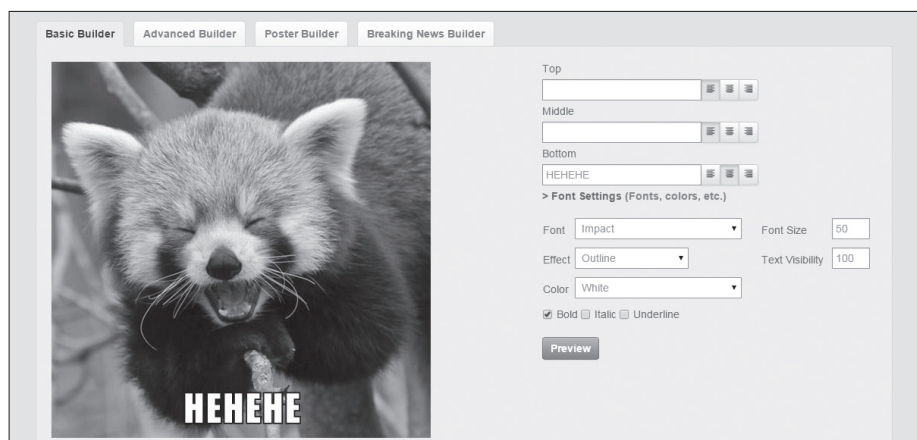
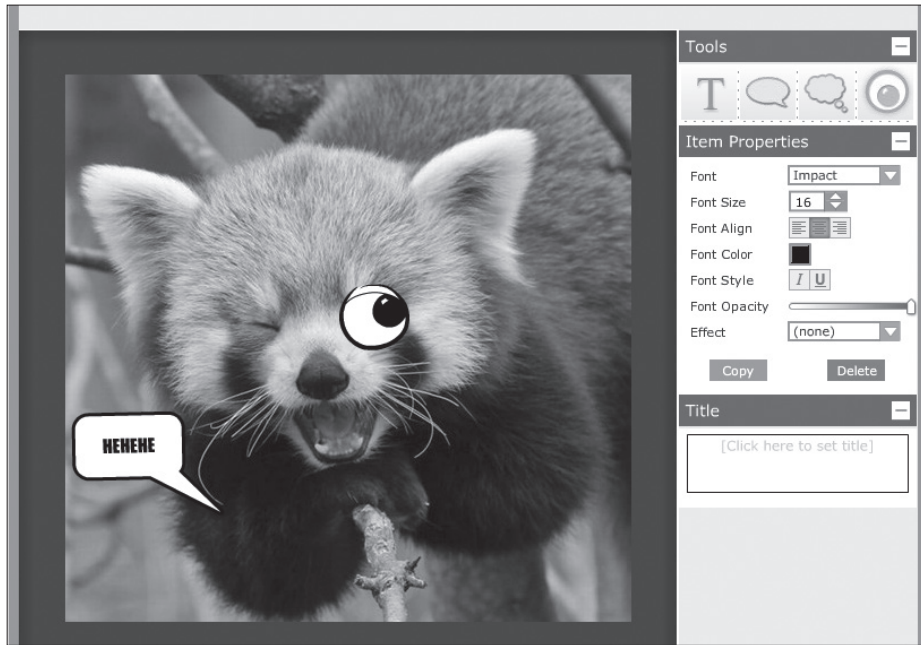


imagen o añadirle texto. Para ello la herramienta ofrece cuatro formatos: el creador básico, el creador avanzado, el creador de posters y el creador de boletines de noticias.

El creador básico sólo permite agregar texto en las partes superior, inferior y media de la imagen; alinearlos, y escoger el tipo de fuente, color y efecto.



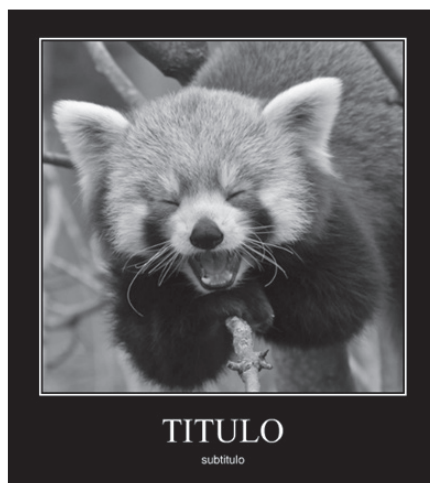
El creador avanzado permite prácticamente lo mismo, pero agrega la opción de crear cuadros de diálogo y nubes de pensamiento.



Nuevamente, el creador de pósters y boletines de noticias permite hacer las mismas modificaciones a la imagen, con la excepción de que esta opción muestra las imágenes de la siguiente manera (ver imagen en la página siguiente).

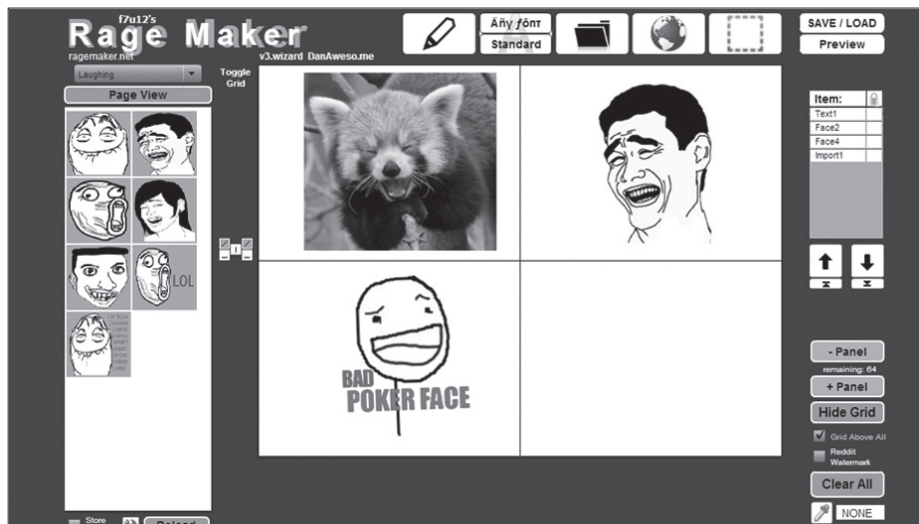
Una vez lista la imagen, el paso final es guardarla (con el nombre propio si se desea el crédito por su creación, vea la imagen en la siguiente página).

Otra plataforma un tanto diferente es *Ragemaker.net*. A diferencia de las anteriores, *Ragemaker* permite construir viñetas cómicas llamadas comúnmente “*Rage Comics*”. Los *Rage Comics* son una serie de cómics creados por usuarios de Internet para contar historias o experiencias propias y cómicas. Cuentan con un repertorio de personajes que van desde rostros mal dibujados (por ejemplo, *Troll Face*) a copias de rostros de celebridades (*Yao*



Ming). Todos parecen estar hechos usando un *software* simple de dibujo y trazando los contornos de color negro contra un fondo blanco. Cada una de estas “*rage faces*” o “*reaction faces*” representan una reacción y/o sentimiento, generalmente de forma exagerada para explotar el atractivo cómico de éstos, y son tan variadas que pueden cubrir casi todo el espectro de reacciones y emociones humanas existentes e incluso hay una “*reaction face*” para casi todo tipo de risa: de diversión (*LOL Face*), malvada/traviesa (*Troll Face*), desdeñosa (*Yao Ming Face*) y otras.

Para crear una viñeta propia hay que seleccionar las imágenes a utilizar y moverlas a la posición deseada. Se pueden elegir de las existentes en la base de datos que están divididas según su espectro de emoción: *laughing* (risa), *angry* (enojo), *surprised* (sorprendido), etcétera. Esta herramienta también permite descargar una imagen directamente de la computadora (ícono de la carpeta) o de Internet por medio de su *URL* (ícono del planeta tierra). Para agregar texto a la viñeta hay que seleccionar el ícono que dice “*Any font*” y “*Standard*”. Se puede dibujar cualquier cosa con la herramienta de pluma al seleccionar el ícono del lápiz. Permite recortar fragmentos de las imágenes o copiarlos con el ícono del cuadrado punteado; se puede controlar la extensión de la viñeta al agregar o quitar paneles en la opción que se encuentra en el extremo infe-



rior derecho. Por último, una vez completo el *comic*, restaría guardarlo con la opción “*Save/load*”. Existen más herramientas de creación de memes, pero incluí sólo aquellas que, a mi parecer, son las mejores, más sencillas de usar y de acceso gratuito.

Usos posibles en el aula

Ya mencioné que al tratarse de elementos populares entre los estudiantes, los memes pueden usarse como material visual de apoyo para enriquecer y hacer más divertido y ameno el contenido que se aborda en clase. Sin embargo, existen otros posibles usos para la educación.

Como decía, la mayoría de los estudiantes ya conocen los memes, conocen sus personajes y significado, entienden el lenguaje metafórico y simbólico que hay detrás de ellos y sirve para darles contexto. Por lo tanto, una de las razones para utilizar memes de Internet es para hablarles a los estudiantes en su mismo “idioma” o práctica. Al utilizarlos de manera apropiada en el aula, los estudiantes se sentirán cómodos, aumentando su atención, motivación y creatividad.

Mediante la creación de memes como actividad, se puede motivar o ayudar a los estudiantes a expresar sus ideas, emociones y opiniones de manera simple, concisa y entretenida, en especial en los casos donde es difícil para los estudiantes organizar y transmitir sus ideas a los demás.

Por último, pueden ayudar a promover la creatividad y el pensamiento crítico. Una posible actividad sería pedirles a los alumnos que armen un meme sobre algún suceso o personaje histórico. Por ejemplo, Napoleón y Hitler con la frase “Invade Rusia en invierno, dijeron...será divertido, dijeron”. Los memes no tienen como único propósito el divertir mediante chistes, bromas y juegos de palabras. Muchos de ellos contienen temas o información de comentario social: personas preocupadas por un correcto comportamiento ciudadano, de activismo social y críticas y denuncias políticas y sociales. Los memes de este tipo pueden ser un excelente punto de partida para llevar a cabo análisis y debates sobre los temas e información que contienen.

No debemos ignorar el potencial que tienen los memes para la educación. Al tratarse de una tendencia popular entre los jóvenes, sería un desperdicio no tomar ventaja de ella para impulsar atención, motivación, participación y creatividad entre los estudiantes. No se trata sólo de un montón de imágenes aparentemente bobas, son formas de producción de cultura y expresión creativa.

Bibliografía (empleada y complementaria)

Burgess, J. (2008). "All Your Chocolate Rain Are Belong to Us?" Viral Video, YouTube and the Dynamics of Participatory Culture. En: (Editor no especificado) *Video Vortex Reader: Responses to YouTube* (pp. 101-109). Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Chen, C. (2012). The Creation and Meaning of Internet Memes in 4chan: Popular Internet Culture in the Age of Online Digital Reproduction. *Habitus*, Spring 2012, 6-19. Recuperado de: [http://www.yale.edu/habitus/habitus_design_6.625_\(3\).pdf](http://www.yale.edu/habitus/habitus_design_6.625_(3).pdf)

Dawkins, R. (1993). *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Barcelona: Salvat.

Knobel, M. y Lankshear, C. (2007). Online Memes, Affinities, and Cultural Production. En: *A New Literacies Sampler* (pp. 199-228). New York: Peter Lang. Recuperado de <http://literacyandtech.pbworks.com/f/Text.pdf#page=209>

Vélez H., Ivanhoe, J. (2012). Las memes de Internet y su papel en los medios de comunicación mexicanos. En *Memoria del XXIV Encuentro Nacional de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación*. Saltillo: Universidad Autónoma de Coahuila.

La fotografía como instrumento en el aula: un ejercicio visual en tres tiempos

CITLALLI GONZÁLEZ PONCE

Las imágenes han acompañado el desarrollo del hombre a través de la historia, y se han empleado para múltiples fines: comunicación, ciencia, arte, educación. Cotidianamente estamos rodeados de ellas, en diferentes dimensiones, presentaciones y con diversas finalidades. Gracias sobre todo a la fotografía, la imagen circuló en infinidad de contextos. Ahora, el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación ha potencializado y democratizado su realización, pues dispositivos que utilizamos a diario como el teléfono celular cumplen muchas tareas, entre ellas, la captura de imágenes fijas o en movimiento.

Cada vez más, nuestras formas de comunicación son visuales, de ahí la importancia de tener una alfabetización en este sentido. Hace casi un siglo László Moholy-Naghy (Valery, 2011) dijo que el analfabeto del futuro no sería el iletrado sino el que no entendiera de fotografía. Hoy día, todos las hacemos, no ha sido necesario tomar clases para ello, porque la tecnología nos ha facilitado esa tarea. Sin embargo, hace falta mucho más que oprimir un botón para entender del tema y comprender lo que implica la comunicación visual.

La comunicación dialógica (Bajtín, 2008) establece que los seres humanos nos comunicamos a través de un repertorio limitado de enunciados establecidos; de lo contrario, la comunicación no sería posible. De ahí que los enunciados visuales (Corona, 2006, 2007), como la fotografía, no tienen mucho margen de acción, de proponer nuevas formas de estructuración pues si se hace, es muy probable que no sean entendidos. No obstante, las formas de comunicación cambian, los paradigmas visuales se mueven a través de los tiempos (Hamilton, 1997), a cada época le corresponde una forma determinada de representarse con imágenes, enmarcada por las posibilidades

técnicas, el contexto histórico y las formas de comunicación vigentes, de ahí que podamos comprender, al verlas, una foto de revista, una publicitaria, de prensa, una de museo, una foto *pa'l face* o una *selfie*.

Siguiendo este planteamiento, entendemos en esta propuesta que las fotografías se construyen y que en la medida en que lo concienticemos seremos consumidores de imágenes más hábiles. Para esto, una manera de ejercitarnos es observando y haciendo fotografías.

Entre las ventajas que ofrece Internet destaca la posibilidad de acceder, de forma inmediata y desde un mismo lugar, a infinidad de contenidos de todas partes del mundo, por ello es importante identificar las posibilidades que esto nos brinda para enriquecer el trabajo en la escuela.

La propuesta que presento, más que utilizar una aplicación específica, intenta mostrar las posibilidades de la fotografía digital como herramienta en el aula y su vínculo con algunos espacios en la red como las galerías fotográficas. A partir de una experiencia particular, expongo un ejercicio en tres tiempos que se detalla más adelante.

Actualmente hay muchos sitios en línea para almacenar, compartir y editar imágenes que en general funcionan bajo la misma lógica, mi intención tampoco es hacer una lista de ellos, sino ejemplificar con uno, *Flickr*, la aplicación de la fotografía para el trabajo en clase. La elección de *Flickr* se sustenta en dos razones: su acceso gratuito y su popularidad. *Flickr* es un sitio en Internet que hospeda imágenes y videos de sus usuarios. Las imágenes pueden ser organizadas en álbumes y etiquetadas con palabras clave que permiten su agrupación con las de otros usuarios que tienen la misma temática. Además se pueden formar grupos y foros.

En este panorama, el trabajo con fotografías en el aula ofrece posibilidades interesantes, entre ellas:

- El trabajo con imágenes es multidisciplinar por lo que podemos proponer ejercicios prácticamente sobre cualquier temática y en todas las materias.
- Permite un mayor acercamiento con el tema trabajado al obligar a una

reflexión sobre qué es, qué implica y de qué maneras se puede representar.

Actualmente hay una gran variedad de dispositivos como celulares y *tablets* que traen integrada una cámara fotográfica o bien, existen diversas opciones de cámaras portátiles de bajo costo, por lo que es muy fácil que los alumnos accedan a alguna de estas opciones para hacer fotografías. Ya no se necesitan equipos especiales, sofisticados o costosos para hacer fotografía.

En los sitios *web* para compartir imágenes podemos acceder a fotografías de todo el mundo, lo que permite a los alumnos ampliar sus horizontes y conocer lo que se realiza en otros continentes. Además, estas plataformas utilizan lógicas similares lo que posibilita que trabajemos con la opción que mejor nos acomode. Contienen seguros para proteger a los niños de imágenes agresivas o inapropiadas mediante filtros. Con los niños use el más alto.

El mundo virtual y la tecnología son un binomio, se mueven en conjunto. En el momento en el que cambian las necesidades de los dispositivos de creación de imágenes, cambiará también su almacenamiento y uso en la red. Con ello no debemos de estar temerosos de que se modifique algo y nos altere el resultado. Cuando pase, que sin duda pasará, nos moveremos por inercia con el cambio, por lo que no es inútil que aprendamos ahora a utilizar este tipo de recursos, es una carrera que iremos corriendo, lo importante es empezarla.

Armaz galerías virtuales permite una buena organización para el maestro en cuanto a las temáticas y materias abordadas, con uno o con diversos grupos y de una o de varias escuelas que, además, pueden interactuar al compartir sus imágenes, experiencias y opiniones acerca de los trabajos que están realizando y las formas de abordaje que muestran otros alumnos.

Vivimos en un mundo en el que cada vez más nuestras formas de comunicación son visuales, de modo que comprenderlas mejor y colaborar con la educación visual de los alumnos es una enseñanza que sin duda será de las mejores que podamos transmitirles.

En el contexto de una clase de arte habrá ciertos elementos del lenguaje fotográfico que será indispensable que los alumnos utilicen como el enfoque, el encuadre, la composición o el manejo de la luz; no obstante, en ejercicios de otras materias sería deseable que también los utilizaran, no porque el objetivo sea que se conviertan en expertos fotógrafos sino porque contribuye a su educación visual el entender ciertos elementos propios del lenguaje fotográfico.

La imagen por sí misma no nos servirá de nada si no propiciamos el diálogo y la reflexión en torno a ella; la fotografía nos da un pretexto perfecto para hablar a propósito de *algo*, no sólo del tema en sí, sino del contexto y de la experiencia que se vivió al momento de realizarla, lo que brindará una manera más completa de abordarlo.

Del mismo modo, colgar las imágenes en las galerías será un trabajo infructuoso si no propiciamos la interacción de los alumnos en la plataforma. No sólo al contar su experiencia en la creación de imágenes, sino opinando sobre las de sus compañeros, dando impresiones generales y operando la subida, etiquetada y organización de las fotos. De lo que se trata es que la experiencia educativa sea activa e integradora.

Algunas limitantes que podemos encontrar son:

- La tecnología no funciona por sí misma. Aunque sin duda cada vez es más fácil capturar imágenes con múltiples dispositivos, los aparatos no se manejan solos, hay que saber indicarles qué hacer y para ello, antes, debemos saber qué queremos que hagan, qué es lo que nosotros queremos mostrar con nuestras imágenes; de ahí que es importante el análisis de las imágenes, pues entre más entendamos las que nos rodean, conoceremos mayores elementos que nos ayuden a comunicarnos de manera eficiente. El hacer clic no es sinónimo de hacer una fotografía.
- El uso de filtros de seguridad es indispensable, tanto en los buscadores como en las plataformas para almacenar y compartir imágenes. Aunque los administradores tienen restricciones claras sobre el material que se puede o no publicar, siempre se corre el riesgo de encontrar material

inapropiado, sobre todo para los niños más pequeños. Si bien se restringe la información a la que un usuario puede acceder con un filtro de alta seguridad, siempre es preferible extremar precauciones y revisar continuamente los materiales visuales que pueden ver los alumnos. Del mismo modo, al momento de configurar las cuentas que se utilizarán, hay que restringir el acceso a los materiales publicados, de modo que las interacciones se den con usuarios identificables, con compañeros de otros salones o de otras escuelas con las que se trabaje en conjunto.

- Las plataformas *web* cambian continuamente, tanto los servicios que ofrecen como su diseño, por lo que intentar memorizar la ubicación de los íconos de acceso en las pantallas sería un error, lo que debemos hacer es intentar comprender la lógica de su funcionamiento y, sobre todo, no tener miedo a equivocarnos. Todas las acciones que realicemos tienen un regreso, así que si cometemos un error, habrá manera de solucionarlo.

Ejercicio visual en tres tiempos

Desarrollaré esta propuesta a partir de la experiencia con un grupo creado *ex profeso* en un taller desarrollado en enero de 2014 en el Museo de la Filatelia, en la ciudad de Oaxaca, con niños de entre 7 y 14 años. Este taller no se desarrolló en el contexto escolar, pero sí se trabajó con un lineamiento temático: la Botánica. Los ejemplos mostrados pertenecen a ese ámbito. A partir de esta experiencia se desarrolla la propuesta para trabajar en el aula.

El ejercicio consta de tres tiempos: identificación y análisis, realización y exhibición de resultados. Cada etapa tiene características y objetivos particulares que expondré a continuación.

I. Identificación y análisis: revisión de fotografías en Internet

La propuesta es organizar al grupo en equipos de al menos tres alumnos, y que puedan compartir una computadora con acceso a Internet. El propósito de la primera parte es analizar con cuidado las imágenes que observamos co-

tidianamente en múltiples soportes, y para ello nos ayudaremos de Internet. La intención es que los alumnos identifiquen ciertos marcos o estructuras visuales, por ejemplo el tipo de encuadre y el acomodo dentro de él de cada uno de los elementos que conforman la imagen: una vista panorámica de las montañas o los edificios de la ciudad, un plano general de una mesa rodeada de niños en el que destaca, por el enfoque, la altura de uno de ellos respecto a los otros y la ubicación central dentro del cuadro, una niña que parte un pastel o bien un acercamiento a unas manos entrelazadas con enfoque en la argolla del dedo anular. La forma de presentar estas imágenes no sólo son clichés, sino una forma de gramática visual socializada (es decir, aceptada y conocida) sin la cual muy probablemente el mensaje no sería entendido.

La idea es que se revisen fotografías en cualquier buscador de imágenes de Internet bajo ciertas palabras que se relacionan con el tema previamente acordado. En el ejemplo que utilizo para ilustrar, se trabajó a propósito de la botánica, de ahí que las palabras relacionadas que se utilizaron para realizar las búsquedas fueron: botánica, naturaleza, paisaje, bosque, campo, flora, flores, etcétera.

Para realizar el ejercicio la sugerencia es organizar equipos de tres personas y asignarle a cada equipo una computadora con Internet. El maestro guiará el ejercicio al frente del grupo, pero el hecho de estar en equipos permitirá una interacción y diálogo cercano entre alumnos.

Desarrollo

A) Ir al buscador de imágenes de *Google*; <http://www.google.com/> (o el que prefiera).

B) Escribir las palabras Fotografía + Botánica (tema a trabajar, vea las imágenes en la siguiente página).

C) Analizar las imágenes arrojadas por la búsqueda. Las siguientes preguntas resultan una guía para la discusión:

- ¿Qué tipo de imágenes hay (dibujos/ilustraciones/fotografías)?
- ¿Los elementos que hay en las imágenes nos resultan conocidos, familiares, desconocidos?

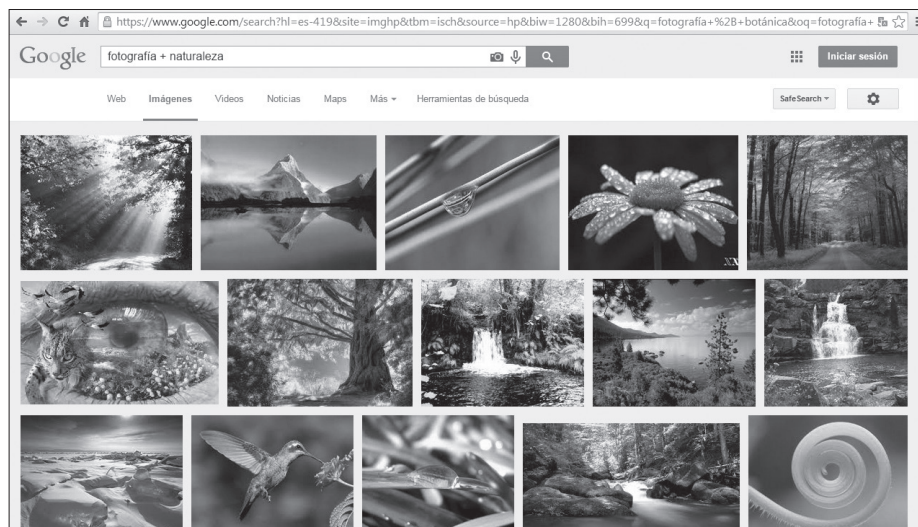


Imagen 3. Captura de pantalla de búsqueda de imágenes de palabras relacionadas con el tema.

- ¿Cuáles elementos son importantes en las imágenes?
- ¿Cómo se resaltan los elementos importantes en las imágenes?
- ¿Hay variedad en la forma de fotografiar o sólo en el contenido de las imágenes?

D) Repetir el paso II y III con la lista de palabras relacionadas con el tema, vea la imagen 3.

El objetivo de este ejercicio es que los alumnos se den cuenta de cómo se construyen las fotografías y qué elementos intervienen al momento de hacerlas. Con la guía del maestro se propiciará una reflexión a partir de las opiniones emitidas por los alumnos sobre lo observado: cuándo se muestran encuadres abiertos o cerrados, cuáles son los elementos principales y cómo se hacen resaltar, por ejemplo, a través del enfoque, del encuadre, del contraste, del color... Se debe analizar cada elemento que compone la fotografía para entender que todos ellos, por minúsculos que parezcan, son una elección al momento de realizarla y ayudan a que el mensaje visual *diga* determinada cosa. De ahí que un paisaje nos enseña la generalidad, una vista, un espacio abierto y en cambio una fotografía de

flores nos mostrará los pétalos de la flor, el tallo, el centro, la particularidad de su forma.

Después de observar las imágenes, la encomienda para los alumnos será realizar sus propias fotografías sobre el tema a trabajar, con propuestas creativas, siendo conscientes de lo que desean mostrar con ellas.

II. Realización: construcción de fotografías. En mi contexto, en nuestro contexto, en uno por descubrir

El objetivo en este segundo tiempo es que los alumnos tomen fotografías sobre el tema a trabajar y lo hagan en tres momentos: el primero como tarea, de modo que los alumnos buscarán en su entorno elementos propios que les permitan reflexionar y construir imágenes sobre el tema trabajado. Para ello se valdrán de una *tablet*, cámara fotográfica o del teléfono celular. La finalidad es que construyan sus propuestas con una visión más consciente de lo que se puede hacer y decir a través del lenguaje fotográfico. En el ejemplo citado, los alumnos tomaron fotografías de los elementos de botánica que encontraron: las plantas de su casa, los huertos de sus vecinos, el jardín de su barrio, de los árboles de su manzana.

Un segundo momento del ejercicio será en el plantel escolar, las fotografías se realizarán en los pasillos, en las canchas, en los jardines, en las aulas, en todo lugar en el que puedan hacer fotografías a propósito del tema



Imagen 4. Visita al Jardín Etnobotánico de Oaxaca. Taller construyendo fotografías, MUFI.

trabajado. Lo interesante será ver cómo en el espacio compartido, con los mismos elementos, cada alumno tendrá una forma particular de fotografiar los objetos.

El tercer momento será en una visita a algún lugar que se relacione con el tema. Una salida fotográfica es un buen ejercicio no sólo para realizar imágenes, es un pretexto para conocer espacios a los que muchos alumnos en otras condiciones quizá no asistirían y será una experiencia enriquecedora para todos, ya que pueden aprender de primera mano sobre el tema que se está tratando. El descubrimiento vendrá al observar qué elementos del nuevo contexto son interesantes para los alumnos y cómo los resaltan a través de sus fotografías.

En el taller que impartí, la visita se realizó al Jardín Etnobotánico de la ciudad de Oaxaca, en donde los niños pudieron conocer muchas especies que no habían visto antes y, por supuesto, fotografiarlas cuanto y de las maneras que quisieron.

III. Resultados: disposición de galería virtual

Un trabajo arduo viene al elegir las mejores fotografías que haya realizado cada alumno, no porque no sean buenas todas, sino porque es necesario pasar por un filtro, de lo contrario el ejercicio se volverá interminable.

En el momento en que finalizan los tiempos de toma de imágenes se les indica a los alumnos que deberán escoger la mejor que hayan logrado en cada tiempo, en casa, en la escuela, en el paseo, de modo que cada alumno expondrá tres imágenes. Los criterios para la selección serán la calidad técnica (que tenga buena luz, que no esté movida) y que el contenido refleje de alguna manera el tema que eligieron. Para realizar su selección pueden ayudarse de la opinión de sus compañeros y profesores.

Cada alumno llevará sus tres imágenes en un dispositivo portátil *USB* para subirlas a la galería virtual. El ejercicio es muy simple, sólo conectan su dispositivo de captura de imágenes a un equipo de cómputo y copian las imágenes en la computadora o bien en el *USB*. Habrá alumnos con acceso a dispositivos más avanzados que podrán hacer directamente el paso de las

imágenes de su celular o *tablet* a la red, sin embargo, la operación anterior es el estándar de acción.

Teniendo ya las imágenes seleccionadas, se reunirán nuevamente por equipos para trabajar en una computadora, en la plataforma de la galería de imágenes que estará lista con la cuenta que previamente abrió el profesor. Esta plataforma permite utilizar la misma cuenta desde varios equipos de cómputo simultáneamente.

El profesor explicará y guiará de forma general sobre cómo se suben las imágenes, pero cada equipo será responsable de cargar las de sus integrantes, llenando además los espacios que son requeridos para cada fotografía: el título de la imagen, una breve descripción, las etiquetas de la imagen para después colocarlas en el álbum de su salón.

En la tarea de asignar etiquetas, sería bueno un trabajo previo con los alumnos sobre cómo hacerlo, y en el momento que elijan sus mejores fotografías preguntarles: ¿qué nos muestra la imagen? ¿qué elementos hay en ella? ¿qué palabra podría acercarnos a su contenido?, y después pedirles que asignen al menos tres etiquetas por foto.

Una vez terminado el ejercicio, los alumnos podrán ver en su galería las imágenes de sus compañeros, analizarlas y comentarlas, no sólo verbalmente en el aula, también tienen la posibilidad de escribir comentarios en las fotos que ellos elijan. La idea es que se vea reflejado el aprendizaje que tuvieron sobre el tema.

Pasos para que el profesor abra una cuenta en *Flickr*

1.- Ir a la página <https://www.flickr.com/>. En el menú superior aparece a la derecha y a la izquierda “Iniciar sesión”, si lo hace desde la izquierda, abrirá la pantalla para registrar un nuevo usuario y si opta por el de la derecha seguirá la secuencia que se muestra a continuación, vea imagen 5 en la página siguiente.

2.- En la parte superior derecha de esta pantalla aparece el espacio “Iniciar sesión” para que escriba su nombre de usuario y contraseña si ya



Imagen 5. Captura de pantalla de la página principal de Flickr.

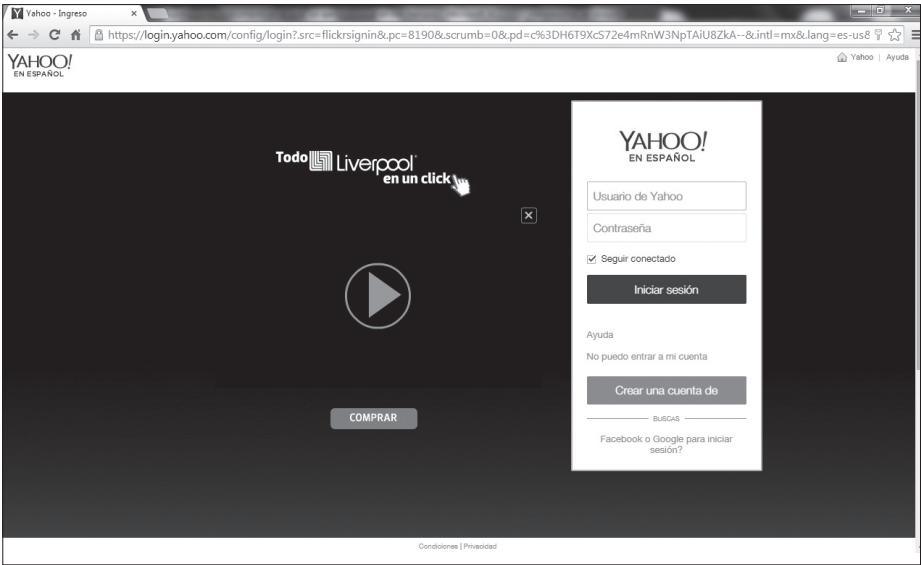


Imagen 6. Pantalla de Inicio de sesión o Creación de una nueva cuenta.

Registro de Yahoo

YAHOO! MEXICO

Regístrate

español (México)

Nombre

Apellido

Usuario de Yahoo @yahoo.com.mx

Contraseña [Mostrar contraseña](#)

+52 Número de celular

Cumpleaños día Mes año

☐ Hombre ☐ Mujer

+52 Núm. recuperación opcional Relación

Acepto las Condiciones de Yahoo y la Privacidad.

[Crear cuenta](#)

Imagen 7. Captura de pantalla de la página de registro de *Flickr*.

tiene una cuenta de *Yahoo*; si no es así, debajo de esto se muestra el botón “Crear una cuenta nueva”. Vea imagen 6 en la página anterior.

3.- Al dar clic en “Crear una cuenta nueva”, parecerá una nueva pantalla

Registro de Yahoo

YAHOO! MEXICO

Verificación

Prueba otro código | Código en audio | Ayuda

VIGJ4A6

Escribe el código

[Enviar código](#)

Imagen 8. Captura de pantalla de la página de verificación del registro en *Flickr*.

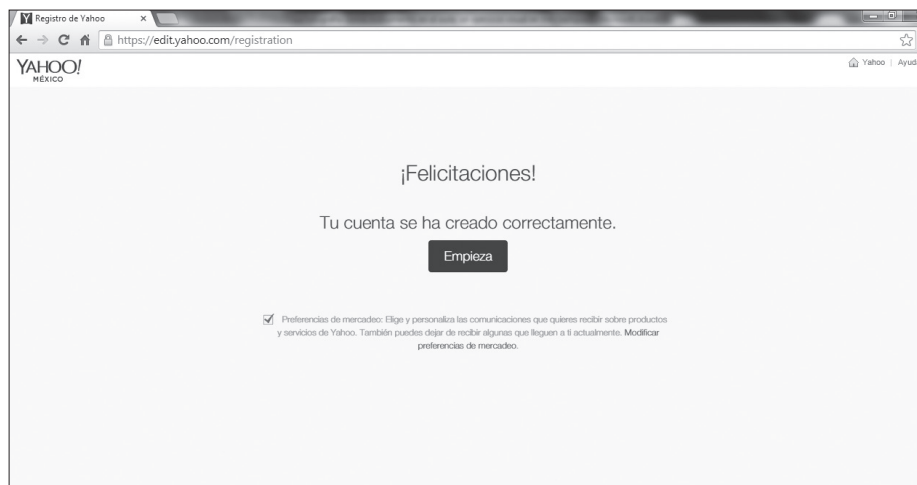


Imagen 9. Captura de pantalla de la página de confirmación de creación de cuenta en Flickr.

en la que habrá que llenar todos los espacios vacíos con nuestra información personal; una vez realizado, en la parte inferior de la página oprimimos el espacio “Crear cuenta”. Vea imagen 7 en la página anterior.

4.- Aparecerá una nueva pantalla en donde introduciremos, en el espacio en blanco, una clave de verificación que la página nos proporciona. Una vez hecho, damos clic en “Enviar código”. Vea imagen 8 en la página anterior.

5.- Aparecerá entonces un mensaje avisando que nuestra cuenta se ha creado y damos clic en la opción “Empieza.” Imagen 9.

6.- Enseguida viene una página de bienvenida en la que el sistema nos sugiere el nombre de usuario con el que apareceremos, el cual podemos cambiar o aceptar dando clic en la opción “Siguierte”. Vea imagen 10.

7.-La nueva página nos da la sugerencia de vincular nuestra nueva cuenta con alguna que tengamos en *Facebook*, si queremos lo hacemos o simplemente elegimos la opción “Llévame a Flickr”. Vea imagen 11.

8.- En este momento ya tenemos nuestra cuenta abierta y lista para subir las imágenes que deseamos. Para subir imágenes, ubicamos el menú superior, presionamos sobre la opción “Tú” y se desplegarán siete opciones a las que podemos acceder: *Galería, Álbumes, Mapa, Favoritas, Expos,*

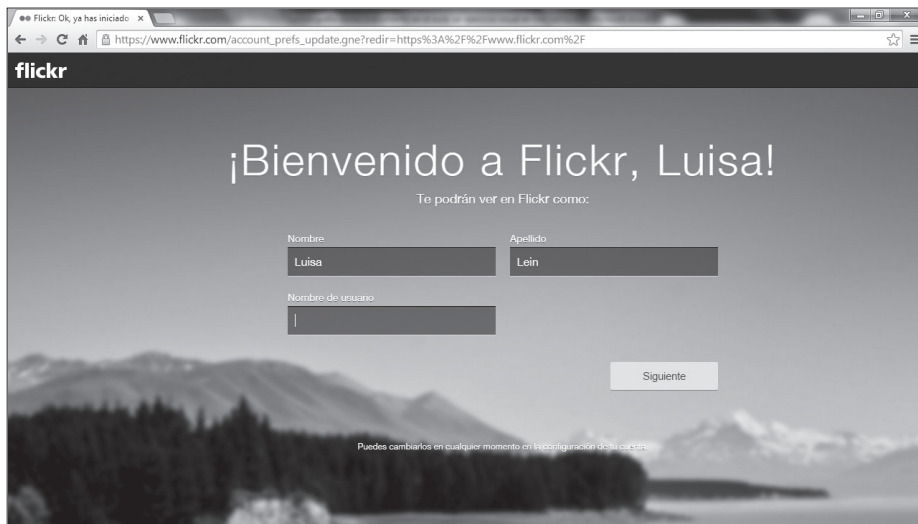


Imagen 10. Captura de pantalla de la página de bienvenida a la plataforma *Flickr*.



Imagen 11. Captura de pantalla de la página de vinculación de cuentas con otras redes sociales y Flickr.



Imagen 12. Página de inicio de la nueva cuenta de Flickr.

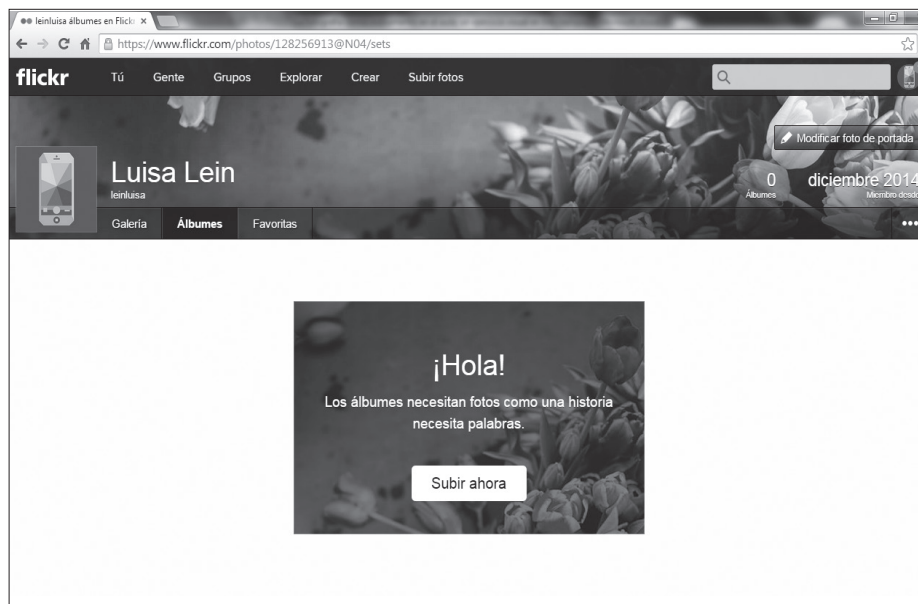


Imagen 13. Captura de pantalla de la página de la galería de Flickr.

Actividad reciente y Organizar. Iremos a la primera: *Galería*. Vea imagen 12.



Imagen 14.. Captura de pantalla de la opción para elegir las imágenes de la galería.

Aparecerá una nueva página en la que, debajo de nuestro nombre de usuario, encontramos un menú. Para subir las imágenes podemos entrar a la opción *Galería* o *Albúmes*. Empezaremos por la opción *Albúmes*, al seleccionarla viene el mensaje al centro de la pantalla para subir las imágenes. Vea imagen 13 en página anterior.

Enseguida, aparece una nueva pantalla en la que habrá que acceder a la opción *Elegir fotos y video*. Vea imagen 14.

Se establece entonces un vínculo con el equipo en el que estamos trabajando, con esto, elegimos de cualquier carpeta de la computadora (mis documentos, escritorio, descargas...) o celular la imagen que utilizaremos. Una vez elegida, seleccionamos “Abrir”. Vea imagen 15 en la siguiente página.

El archivo será cargado y en la nueva pantalla aparecerán, del lado izquierdo, varias opciones que habrá que ir llenando: la primera corresponde

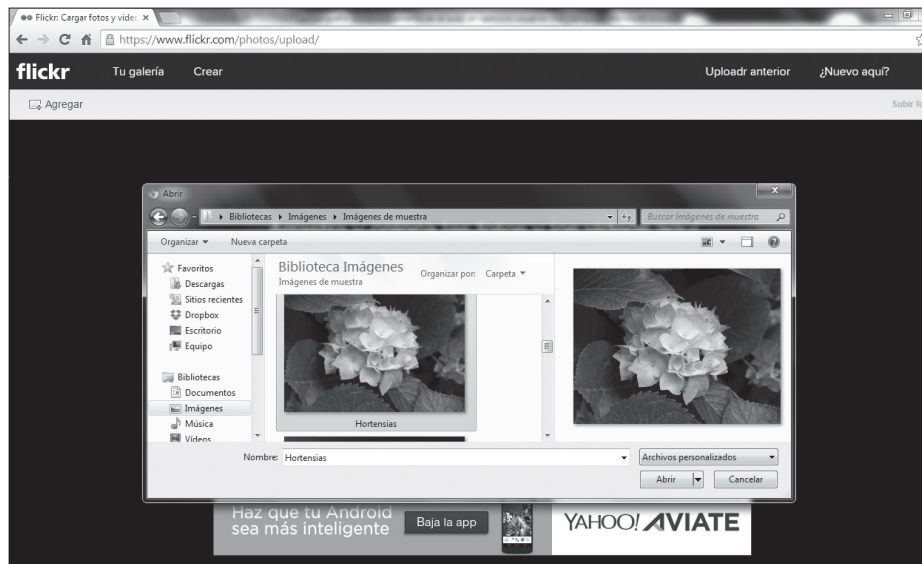


Imagen 15. Pantalla de selección de archivos.

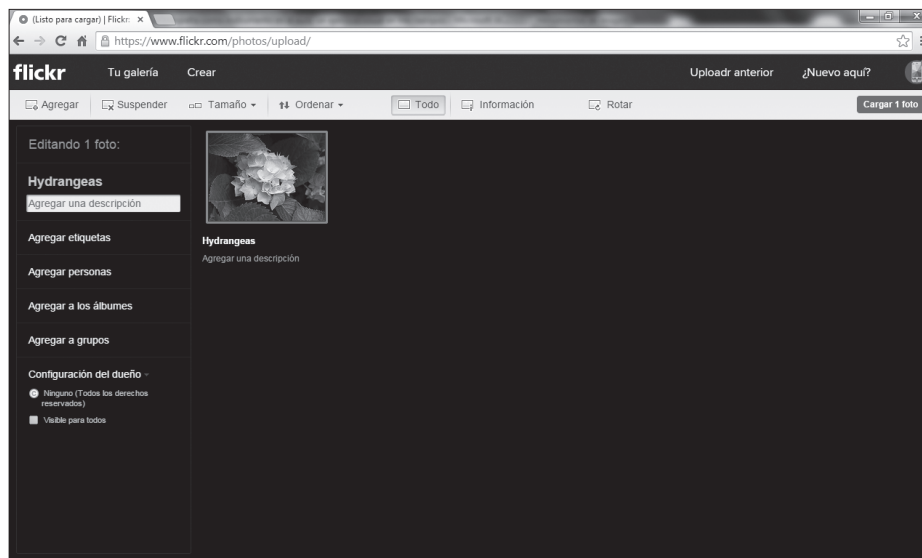


Imagen 16. Pantalla de archivo seleccionado e información requerida.

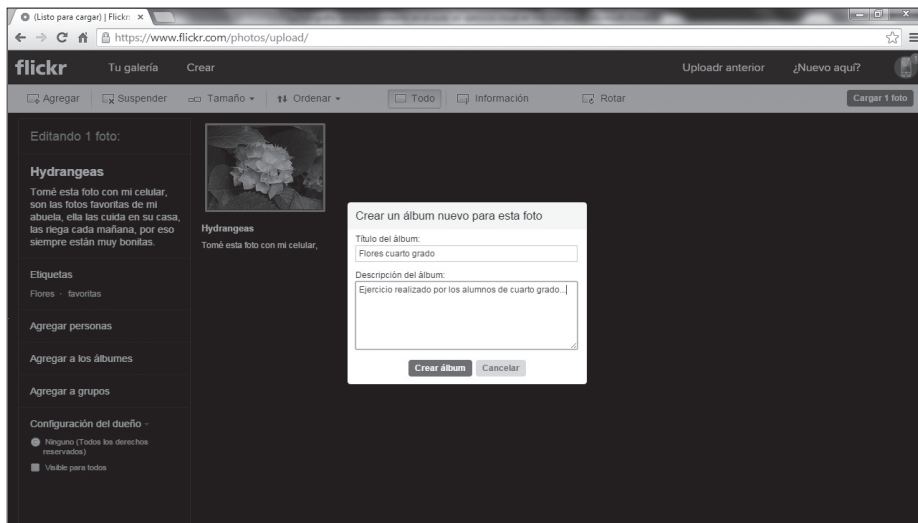


Imagen 17. Pantalla de creación de Álbum.

a una breve descripción de la imagen; debajo, se agregarán las etiquetas, que son palabras clave que permitirán clasificar la imagen para ubicarla en búsquedas posteriores que se realicen en esta plataforma. Vea imagen 16.

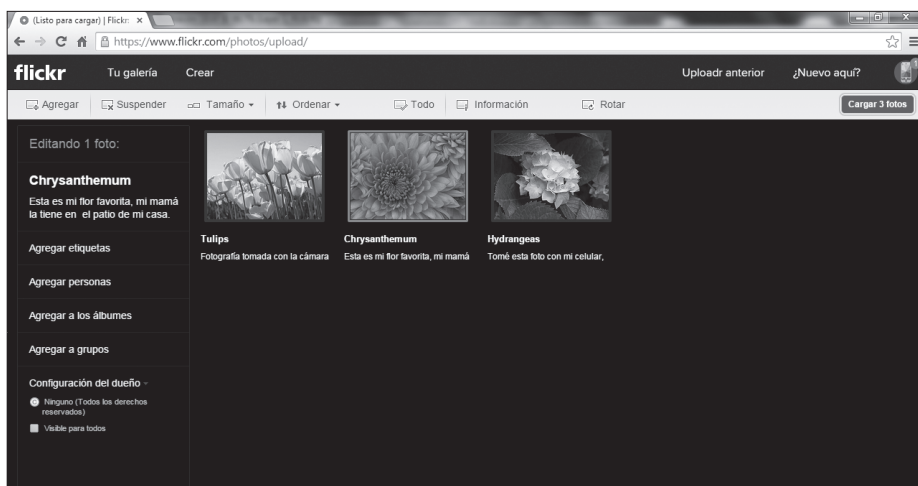


Imagen 18. Pantalla Carga de fotografías.

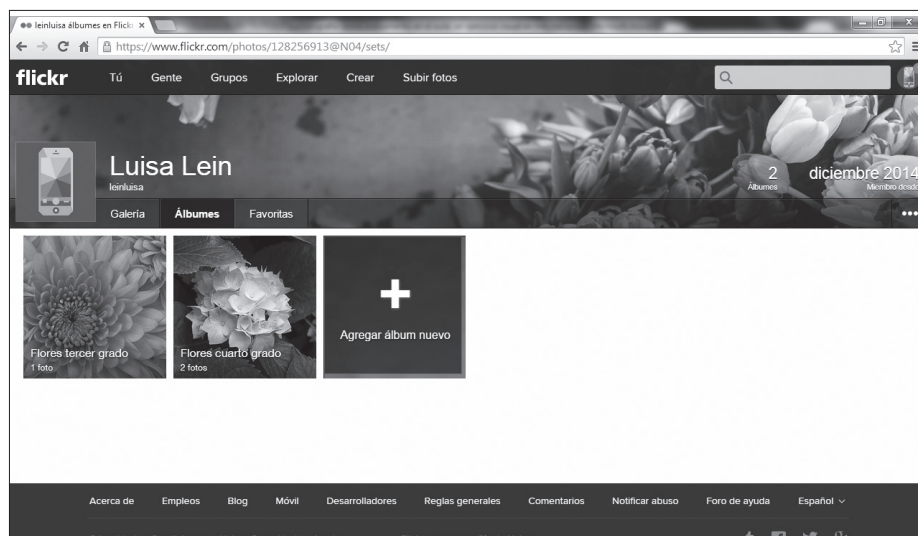


Imagen 19. Pantalla de visualización de álbumes

Una vez completa la información anterior, se pasa a la línea “Agregar a los álbumes” y creamos en el que estará inserta la fotografía, poniendo el nombre y su descripción. Vea imagen 17 en la página anterior.

Se repite la operación por cada fotografía que subiremos. Una vez cargadas todas las imágenes, en el menú superior del lado derecho seleccionamos “Cargar fotos”. Vea imagen 18 en página anterior.

De este modo tendremos nuestras imágenes en la carpeta que les corresponde. Podemos crear tantos álbumes como queramos. Imagen 19.

El procedimiento para hacer comentarios a nuestras imágenes o a cualquiera de la comunidad *Flickr*, es dando clic en la imagen que nos interesa, con ello se desplegará la información de la imagen, la redactada por el autor y en el extremo inferior derecho la información técnica (dispositivo utilizado, apertura del lente, sensibilidad, etcétera), en el extremo inferior izquierdo, aparece el espacio en el que es posible escribir comentarios para después publicarlos. Vea imagen 20.

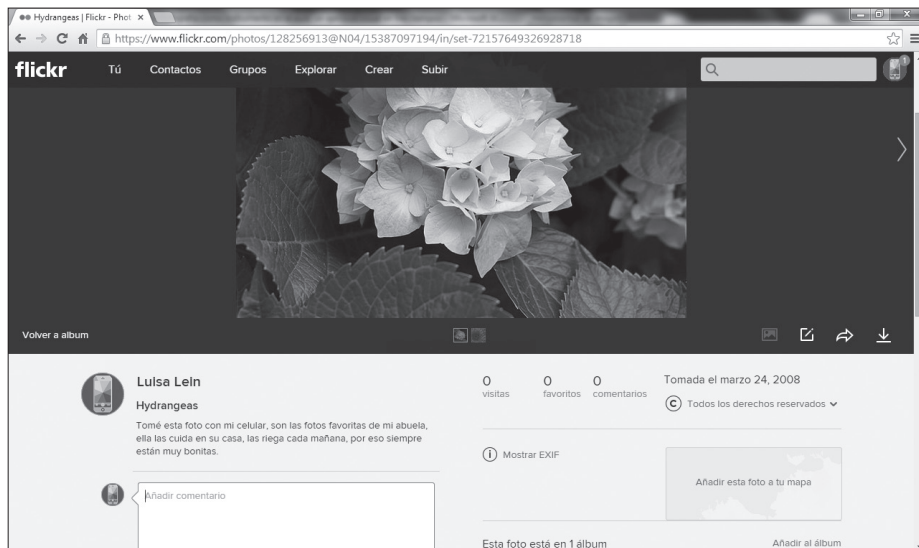


Imagen 20. Pantalla de visualización de álbumes.

Algunas sugerencias para relacionar los contenidos del programa de clase con la fotografía

Como ya mencioné al inicio de este texto, mi propósito ha sido presentar a la fotografía como un recurso que se puede vincular con infinidad de contenidos de distintas materias y niveles, es por ello que para finalizar mencionaré algunos temas concretos del programa de la SEP para diferentes grados escolares con sugerencias para realizar ejercicios.

Tercer grado de primaria. Materia: La entidad donde vivo

En tercer grado de primaria se imparte el tema, dentro de la materia titulada *La entidad donde vivo* que me parece particularmente interesante para desarrollar actividades con fotografías. Voy a iniciar con un ejemplo para el planteamiento de la materia en el que se distingue: el lugar, el medio, la región, el paisaje y el territorio. Siguiendo el esquema del ejercicio visual en tres tiempos, iniciaríamos con una búsqueda de imágenes por cada término,

ayudados de características propias de él, como medio rural o medio urbano, región económica, región urbana, región cultural, o bien, paisaje urbano, paisaje natural, paisaje desértico, bosques, etcétera.

En el segundo tiempo, la toma de fotografías, los alumnos crearán imágenes de cada término atendiendo a las diferencias de los conceptos que habrán discutido previamente en clase, de modo que realizarán imágenes de cómo se puede representar cada uno.

En el tercer tiempo, el montaje de galería virtual, los alumnos subirán una fotografía por cada término trabajado. Organizarán las imágenes por álbumes de cada uno: Álbum Paisaje, Álbum Lugar, Álbum Región, de modo que en cada carpeta podremos observar sus concepciones sobre ellos. En el espacio que tienen para hacer la descripción de la imagen, deberán escribir una pequeña reflexión a propósito del término. En las etiquetas de las fotos pueden poner palabras relacionadas con su entidad, por ejemplo, Cerro de la bufa o Paisaje zacatecano, o bien, Guadalajara, en el caso de un paisaje urbano; con ello, los alumnos estarán contribuyendo también a la difusión de imágenes de su entidad pues cuando algún usuario de la comunidad de *Flickr* teclee estas etiquetas entre las imágenes arrojadas estarán las de los alumnos.

Tercer grado de primaria. Materia *La entidad donde vivo*. Bloque I. Componentes naturales de la entidad

En este caso, los alumnos pueden hacer un listado visual de los componentes naturales de su entidad, clasificarlos y resaltar si hay alguno que sólo exista en su localidad y no en el resto de la entidad, al tiempo de contemplar para qué podrían utilizarse esas imágenes.

Tercer grado de primaria. Materia *La entidad donde vivo*. Bloque I. Características y actividades de la población en mi entidad

Otro ejercicio puede ser pedir a los alumnos que identifiquen las actividades económicas de los integrantes de su familia y que soliciten en sus casas las fotografías que tengan sobre ello.

Los alumnos tomarán fotografías de las fotografías de su familia, eso como primer tiempo del ejercicio, después harán fotografías a las personas que trabajan en la escuela en sus diferentes actividades, a los profesores, a los administrativos, a los encargados de la cooperativa, a los jardineros. En el tercer tiempo se puede realizar una visita a una empresa o taller en el que se realice alguna actividad económica representativa del estado, por ejemplo, a una fábrica automotriz de ser el caso, o el espacio donde se desarrolla la actividad económica principal de su comunidad.

La organización de la galería virtual puede ser bajo el título, “Actividades económicas de la población de mi entidad a través del tiempo”, de modo que al estar acomodadas todas las fotografías podamos ver imágenes de las familias de los alumnos, de la población actual y hacer una reflexión en torno a eso.

Quinto grado de primaria. Historia. Bloque 2. Comiendo a mediados del siglo XIX

En el material educativo digital de este bloque, se pide a los alumnos que ayuden a Toribio Acosta, un reportero que está haciendo un artículo sobre la comida a mediados del siglo XIX e invita a los alumnos a que hablen sobre la alimentación en una población de México y lanza la pregunta ¿Cómo es la alimentación en tu ciudad o comunidad?

Con esta pregunta pueden trabajar los alumnos y hacer fotografías sobre ello; primeramente, hacer el análisis de cómo se acostumbra fotografiar la comida, qué es lo que muestran las imágenes en la red de la comida de su estado. Para fotografiar, pueden empezar por qué es lo que comen en sus hogares, qué acostumbran desayunar, comer o cenar; después, qué es lo que comen en casa de sus amigos, qué es lo que se come en la escuela, en las fiestas y finalmente se realiza un paseo a un mercado para fotografiar la comida.

Algunas opciones de organización de los álbumes virtuales serían: comida casera, comida típica, comida exótica o fusionada, o bien, ¿qué se desayuna en mi ciudad? ¿Cuáles son los platillos típicos en mi estado? O mi comida favorita.

Quinto grado de primaria. Historia. Bloque 2. Libertad de expresión

En el material educativo digital de este apartado, habla de algunos términos que podrían trabajarse también visualmente con los alumnos, es decir, que ellos construyan imágenes para representarlos. Se puede partir de algunas preguntas como: ¿qué es la libertad de expresión? ¿Qué son las libertades políticas? ¿Qué es la democracia?

Será interesante ver cómo representan estos conceptos, qué es lo que saben, entienden y relacionan con ellos. En cuanto al paseo fotográfico, puede hacerse al archivo histórico, el material educativo digital lo menciona para que se consulte el desarrollo de la prensa, así que puede ser un buen ejercicio, quizá no para fotografiar los documentos (es muy probable que no les permitan hacerlo debido a los cuidados que deben tener con el material), pero pueden documentar la salida y visitar la fototeca del propio archivo histórico.

Segundo de secundaria. Formación Cívica y ética I. Tolerancia para vivir en armonía

Una serie de acciones que deben calificar los alumnos de acuerdo al grado de tolerancia que prestarían se enlistan en el material educativo digital que corresponde a este tema. La propuesta para hacerlo con fotografías sería que los alumnos realizaran un glosario visual de acciones a propósito de la tolerancia; de este modo, los alumnos pueden pensar qué es y no es tolerable en su casa, con sus amigos, en su comunidad, en la escuela, en la relación con sus padres o con sus maestros. El ejercicio lo puede replicar el profesor con varios grupos a los que les imparte la misma clase o bien, proponerlo a otros profesores de modo que los alumnos puedan acceder a los glosarios visuales de otros compañeros, comparar galerías y opinar sobre lo que es tolerable y no para otros jóvenes de su edad.

Tercero de secundaria. Español III. Concordancia entre sujeto y el verbo en oraciones compuestas

En el ejercicio propuesto en el material educativo digital para este apartado, el personaje, Cristobal, que vive en la selva de Baja California, plantea una

serie de problemas que se viven en su entorno, así como acciones a algunos problemas que lo aquejan, partiendo de un pequeño texto pide a los alumnos localizar el verbo, el sujeto y la persona gramatical, y más adelante, quién realiza las acciones y qué acciones.

Para complementar este ejercicio una opción puede ser que los alumnos elaboren una serie de fotografías que titularán “Acciones cotidianas”, que, como su nombre lo indica, serán acciones que se realizan diariamente en sus espacios. Cada alumno creará un álbum con su nombre “Acciones cotidianas/Laura” en dónde subirá su serie y en la descripción de cada una escribirá la oración que le corresponde: “Isabel desayuna mientras termina su tarea”, “Me gusta el espagueti pero prefiero comer arroz”, “Cada noche voy a comprar pan cuando mi mamá prepara la cena”. Al hacer la revisión de los álbumes, el profesor y los alumnos pueden verificar si las oraciones que describen a las imágenes son del tipo requerido en el ejercicio y si no, que algún compañero escriba una opción correcta.

Puntos finales

Como hemos visto, los grados, las materias y los temas que podemos desarrollar o complementar con la fotografía son infinitos y las posibilidades que brindan las plataformas web para trabajar con imágenes son múltiples, así que ejecutando ejercicios similares a los propuestos, la experiencia educativa será mucho más vivencial.

Es imposible dar una receta para seguir el trabajo con imágenes en el aula pues el límite lo pone el docente y su imaginación. Lo que considero más relevante de trabajar con imágenes es que no sólo se está abordando el tema de la materia que corresponde; se está contribuyendo de alguna manera con la educación visual de los alumnos, tan importante en la sociedad de la imagen en la que vivimos, de la que todos hablamos pero de la que nos preocupamos poco por entender.

En este sentido creo que puede servir inventar una receta propia o al menos intentarlo. Pensar en un esquema de lo que un ejercicio con fotografía me puede brindar. Si tengo claro cuáles son los objetivos de cada

apartado será más fácil y tendrá mayores posibilidades de éxito. Una forma de saber si un ejercicio con imágenes es el adecuado para abordar algún tema es respondiendo a la pregunta ¿qué aprendizajes podemos conseguir con la fotografía que por otros medios no? Si tenemos clara esa respuesta, sin duda la fotografía será una excelente opción.

Crear actividades fotográficas en las que se relacionen materias y actividades escolares es una buena forma de trabajar también, pues involucramos a otros profesores, otros contextos y damos un plus a las actividades escolares que de cualquier forma se tienen que realizar en un ciclo escolar.

En la misma línea, trabajar en coordinación con otros maestros puede ser enriquecedor, pues se pueden compartir contenidos, hacer revisiones de lo que otros alumnos están trabajando con fotografía y entre alumnos establecerán contacto, comentando y opinando sobre las imágenes que han publicado, siempre en un ambiente de respeto.

Como vimos en los ejemplos anteriores, complementar los ejercicios de los materiales didácticos a los que se tiene acceso puede ser una técnica acertada ya que permite un abordaje más completo o reforzará elementos que se consideren importantes.

Al trabajar con las imágenes en línea, haga relaciones con otras plataformas, redes sociales, blogs, toda aquella que considere permitirá sacar mayor provecho al trabajo que ya está realizando.

Por último, diviértase y aprenda usted también. Se dará cuenta que el mayor aprendizaje será el propio al observar lo que son capaces de hacer los alumnos con un dispositivo fotográfico en la mano.

Bibliografía

Bajtín, M. (2008). *Estética de la creación verbal*. Argentina: Siglo XXI.

Hamilton, P. (1997). Representing the social: France and Frenchness in post-war humanist photography. En Hall, S. (Comp.). *Representation: cultural representation and signifying practices* (pp. 75-150). Inglaterra: SAGE publication.

Corona, S. (2006). La fotografía indígena en los rituales de la interacción social. *Comunicación y Sociedad*, 6, 91-104.

Corona, S. (2007). Fotografías de indígenas. 150 años de visibilidad “correcta”. *Versión*, 20, 77-98.

Valery, P. (2011). El centenario de la fotografía. En Benjamin, W. *Pequeña historia de la fotografía*. Madrid: Casimiro.

Bibliografía recomendada

Alonso, M. y Matilla, L. (2001). *Imágenes en acción. Análisis y práctica de la expresión audiovisual en la escuela activa*. España: Akal.

Bausch, P. y Bumgardner, J. (2006). *Flickr Hacks: Tips & Tools for Sharing Photos Online*. Estados Unidos: O'Reilly. .

Joseph, M., Amparo F., Belén C. y cols. (2003). *La educación visual y plástica hoy. Educar la mirada, la mano y el pensamiento*. Barcelona: GRAÓ.

Marta, B. (2003). *Figuras, formas, colores: propuestas para trabajar la educación plástica y visual*. Barcelona: GRAÓ.

Ewal, W. (2001). *I wanna take me a picture*. Estados Unidos: Beacon.

González, L. (2007). *Fotografías que cuentan historias*. México: Conaculta/Lumen/INAH.

Lazotti, L. (1983). *Comunicación visual y escuela: aspectos psicológicos del lenguaje visual*. España: Gustavo Gili.

Mendoza, M. (2007). *Nacho López y los oficios*. México: INAH.

Mendoza, M. (2008). *Tina Modotti. Las formas y las líneas*. México: INAH.

Priego, P. (2009). *Los espacios de Winfield Scott*. México: INAH.

Santos, M. (1998). *Imagen y educación*, Argentin: Magisterio del Río de la Plata.

Siri, L. (2000). *Internet: búsquedas y buscadores*. Argentina: Norma.

De cómo *Twitter* entra en el salón de clase

JUAN CAMPECHANO Y LIZETTE CAMPECHANO

Educar es un acto comunicativo. Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) abren una nueva potencialidad al lenguaje para comunicar y transmitir información, por lo tanto para educar.

En la actualidad, la posición de la escuela y de muchos docentes ante el uso de teléfonos inteligentes, *tablets* y computadoras portátiles, resalta como la invasión de la privacidad de lo que ocurre dentro de los salones de clase o en el peor de los casos como una amenaza. Los docentes consideran que los alumnos pueden burlarse, mal informar o agredir a los alumnos por estos medios. Sin embargo, los dispositivos móviles que permiten conectarse a Internet, a las redes sociales y comunicarse al instante son una realidad, y los padres de familia, la escuela y los maestros no pueden ignorarlos ni excluirlos del proceso educativo. Creemos que es posible aprovechar su potencial. Según la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) ocho de cada 10 niños de padres internautas usan Internet, principalmente en las escuelas, para la búsqueda de entretenimiento y en promedio se convierten en internautas a los 10 años (AMIPCI: 2014). Por ello este capítulo parte del supuesto de que el uso de los dispositivos y sus modalidades no es ni bueno ni malo, y que su utilidad está relacionada con el uso que el usuario le dé. Evidentemente, en este capítulo se enfatiza un uso educativo, un auxiliar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.

¿Qué es *Twitter*?

Fundado en 2006, *Twitter* es una red social de difusión que permite a las personas y organizaciones compartir públicamente mensajes breves de forma instantánea en todo el mundo. Se puede acceder a este servicio en Internet a través de twitter.com, desde diferentes dispositivos móviles y a través de mensajes de texto. *Twitter* está disponible en más de 35 idiomas y cuenta con

más de 200 millones de usuarios activos cada mes. *Twitter* explícitamente menciona que sus servicios no se dirigen a personas menores de 13 años. Si un usuario advierte que un niño ha facilitado datos personales sin consentimiento por parte de sus tutores, se puede enviar un correo a privacy@Twitter.com para que *Twitter* haga lo necesario para borrar dicha información y dar de baja la cuenta del niño. Se puede consultar información adicional para padres y adolescentes en la página: <https://support.Twitter.com/articles/20169210-consejos-de-seguridad-para-padres>.

Twitter es una plataforma creada para expresar y leer los mensajes de otros usuarios, ya sea de manera inmediata o consultando mensajes pasados. Cada uno de estos mensajes se le denomina *tweet* o tuit en su versión castellanizada. Los tuits están conformados por no más de 140 caracteres (letras y espacios) aunque en ellos también se puede compartir fotografías, vídeos, *links*, *hashtags* y mensajes directos. El nombre de usuario o el “alias” en *Twitter* está formado por una arroba (@) y el alias, por ejemplo @lizcampe, @PoliciasGDL, etcétera. Cada vez que alguien utiliza el alias con la arroba de ese usuario, grupo o compañía, el destinatario del mensaje podrá verlo en sus notificaciones. Se pueden contestar los mensajes que lanzan estas per-



Imagen 1. Interfaz de *Twitter*.

sonas (*reply*), también retuitearlos (RT) que es reenviar este mensaje a los seguidores, algo como cuando uno reenvía un correo, pero aquí se reenvía a todos, por ejemplo, a mis seguidores. Eso hace que se conformen redes y los mensajes en *Twitter* puedan amplificarse a diversas audiencias. Hay una estrella debajo de los tuits y al hacer clic en ella se marca como “favorito”. Todos los tuits que se marcan como favoritos se pueden consultar en la lista de favoritos que se construye automáticamente en su perfil de *Twitter*. Además la persona es notificada por medio del correo electrónico si su tuit fue marcado como favorito.

Un usuario tiene *followers* o seguidores y también puede seguir o hacerse *follower* de otras cuentas. En el perfil de cada usuario puede clicar en donde aparece “Seguir” o “Follow” y así comenzar a recibir los tuits que esa cuenta emita en el *time line* o línea de tiempo, que es donde se despliegan todos los mensajes que emiten las cuentas que uno sigue. No es necesario que sea recíproco para poder leer los tuits de cuentas públicas. Existe la posibilidad de mantener el nivel de privacidad y tener cuenta pública o privada. En el caso de la privada sólo los usuarios que hayan sido aceptados por la cuenta podrán ver sus tuits. Aunque mi cuenta no sea pública yo puedo ver los tuits de cualquiera que tenga la privacidad pública; si mi cuenta es pública, todos podrán ver los tuits que emita aunque no sean mis seguidores. Sin embargo, un usuario tiene que seguir a otro para que sus tuits salgan en el *time line*; si no sigue al otro usuario y quiere leer sus tuits, puede acceder a ellos si son públicos pero tendrá que buscar al usuario, el perfil de la persona o el tuit en un buscador que tiene la plataforma.

Un *hashtag* se crea utilizando el signo número o el “gatito” (#) seguido de una palabra que haga referencia a un tema, o que englobe un tópico, un concepto o una situación. Por ejemplo *#MeGustaSaber*, *#YoSoy132*, *#México*, *#Foro2014*. Su función es agrupar todos los tuits emitidos utilizando ese *hashtag*, de tal manera que todos los que lo utilicen en una cuenta pública pueden hacer llegar sus tuits a quienes lo consulten, o leer todos los mensajes públicos lanzados con ese *hashtag*. Esto ayuda a organizar rápidamente a gente en torno a una temática específica o a un acontecimiento.



Imagen 2. En la parte superior se tiene el menú principal. En las notificaciones se pueden ver los tuits que han sido marcados como favoritos, los nuevos seguidores, los retuits a los tuits que generados por la cuenta. En “Mensajes” se consultan los mensajes privados o directos. “Descubre” muestra tuits que conforman *trending topics*. Se observa un buscador donde se puede ingresar un tema o nombre de usuario para buscar qué contenidos hay al respecto en *Twitter*. Y hay un botón que nos ayuda a abrir una ventana para tuitear. Debajo de este menú superior, en la columna de la izquierda se observa la numeralia de la cuenta, y se puede acceder a quiénes se sigue y quiénes son los seguidores. Abajo se despliegan los *Trending Topics* o *Trends* a manera de lista sin mostrar tuits que los conforman. La columna del centro en la barra superior se puede tuitear al escribir ahí también. Debajo de esa barra se encuentra el *Time Line* y ahí van apareciendo los tuits de las cuentas que se siguen o tuits patrocinados (anuncios). De acuerdo a los contenidos que consumimos en la columna de la derecha se nos recomiendan cuentas para seguir.

En *Twitter* existe la posibilidad de enviar un mensaje directo a un usuario específico, y que no pueden leer los demás, es privado aunque la cuenta sea pública. Se envía de manera instantánea y puede ser consultado por el destinatario en ese momento o posteriormente. Para que un mensaje sea directo se agrega D y un espacio antes del usuario. Actualmente *Twitter* ofrece la opción de compartir la ubicación geográfica al momento de publicar un tuit. Es preferible que los niños no opriman el botón de geolocalización,

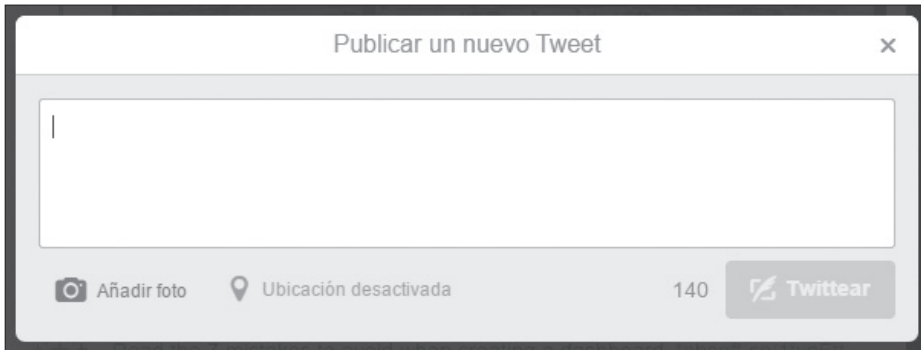


Imagen 3. Ventana para publicar un nuevo tuit, al dar clic en “Añadir foto” se abre otra ventana que nos ayuda a seleccionar una imagen de nuestros archivos o la posibilidad de tomar una. Se ve también la posibilidad de agregar la ubicación y finalmente, al terminar de escribir, se presiona “Twittear” para que el mensaje se publique al momento.

ya que esto puede ayudar a localizar fácilmente, en un mapa, dónde se encuentra la persona al momento de tuitear. Finalmente, un *Trending Topic* (TT), *Trend* o Tendencia se origina cuando un *hashtag* o usuario es tuiteado por muchos usuarios en un mismo periodo de tiempo, lo que genera un volumen alto de menciones en cierto lugar y lo convierte, por lo menos en *Twitter*, en el tema del momento en esa ciudad o país, aunque se pueden generar TT mundiales.

Twitter ayuda a compartir contenidos de manera rápida y breve, no sólo a una red pequeña de usuarios, también puede expandirse con el recurso del retuit o del *hashtag* donde los mensajes pueden llegar a personas que no son del círculo cercano de un usuario específico. A veces, la brevedad de los mensajes puede ser un defecto, pues no permite discusiones profundas y bien argumentadas a menos de que se envíen varios tuits, pero generalmente se pierde el hilo de la conversación y/o el interés de los usuarios. Además, las “tormentas” que genera a partir de una gran cantidad de menciones respecto a un tema, si bien pueden ayudar a mostrar descontento o apoyo a ciertas causas o grupo, también pueden tener consecuencias muy negativas para personas que comienzan a ser agredidas, más cuando son niños o ado-



Imagen 4. Ejemplo de cómo se va sumando la información sobre el hashtag #Yosoy132

lescentes que no tienen herramientas para lidiar con el *bullying* virtual o el acoso sexual. Incluso políticos o artistas han cerrado sus cuentas de *Twitter* por las agresiones virtuales (comúnmente conocido como *trolleo*) que han recibido. En niños puede tener consecuencias fatales. Otro problema, como todo en Internet, es la exposición a posibles contenidos visuales o escritos

no aptos para su edad. Aunque pueden supervisarse las cuentas que sigue al consultar el apartado “siguiendo”. Si los padres de familia no tienen acceso a la cuenta, paradójicamente es mejor que el niño o adolescente tenga su cuenta como pública, para así poder supervisar las cuentas que está siguiendo y los contenidos que genera, comparte o consulta. Si hay cuentas que están molestando a un usuario pueden bloquearse, el problema reside cuando son demasiadas cuentas y mensajes lo cual hace que se desborde la capacidad para bloquear. Por ello es preferible cerrar la cuenta. Si bien uno puede borrar un tuit que emitió, se tiene que estar muy consciente que cualquier persona con acceso a ese tuit pudo haber hecho un “*screenshot*” o guardado la imagen y quedar de manera permanente en algún medio electrónico; en otras palabras, queda la evidencia. De esto también hay casos en figuras públicas pero también en escuelas o comunidades donde las personas que emitieron un tuit con palabras o imágenes, que después borraron, quedaron expuestas a la luz pública con consecuencias negativas para su reputación, su trabajo o su autoestima. Es una ruleta rusa: su mensaje puede pasar desapercibido o puede crear un revuelo inimaginable.

Usted como maestro o padre de familia aproveche la oportunidad no sólo para conocer los tipos de situaciones que experimenta su hijo/alumno en línea, sino también para identificar soluciones y fomentar el razonamiento analítico. Haga preguntas como las siguientes: ¿Cuáles son las características de *Twiteer*? ¿Cuáles son las similitudes y las diferencias con otras herramientas como *Facebook*, *WhatsApp*? ¿Con quién comparte esta información? ¿Puede confiar en todas las personas que ven la información disponible en su cuenta de *Twitter*? ¿Son usuarios reales, por qué sí, por qué no? Cuando escribe un tuit ¿Cómo se podría interpretar su tuit? Hay que pensar antes de tuitear.

Con base en sus características y posibilidades, ¿cómo puede emplearse en educación?

Twitter puede utilizarse para el desarrollo de competencias en el lenguaje, lectura, escritura, síntesis, análisis, juegos del lenguaje, pragmática para de-

terminar ámbitos de expresión (emociones, sentimientos, pensamientos, procedimientos de forma y etiqueta, instrucciones, avisos), y demás procesos del lenguaje (literatura, situaciones comunicativa). Por ejemplo, se dice que este tipo de *microbloggin* ayuda a deconstruir el lenguaje, sin embargo hay que tener el dominio de éste para poder transformarlo. Puede ayudar a la formación cívica y ética al fomentar la denuncia escribiendo a cuentas de las autoridades sobre lo que deberían solucionar, etcétera. Una vez adquirido el dominio de *Twiteer*, se pueden buscar aplicaciones específicas a diversos contenidos de las asignaturas (Matemáticas, Historia, Formación cívica y ética, etcétera)

Dice el Programa de Estudio 2011 de la SEP para sexto grado:

“Actualmente, el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) está modificando algunas prácticas del lenguaje escrito. Las páginas electrónicas han transformado los procedimientos de búsqueda de información e interpretación del material gráfico. El sistema de correo electrónico y las redes sociales están cambiando muchas formas de la expresión escrita, debido a que incorporan nuevos códigos de comunicación. Del mismo modo, la disponibilidad de múltiples inventarios tipográficos y recursos para transformar gráficamente los textos ha brindado la posibilidad de realizar parte del trabajo que antes estaba en manos de editores e impresores.” (pag.23)

Estimado maestro, padre de familia, recuerde que la posibilidad educativa de cualquier herramienta está en función de:

- **Definir con claridad el propósito u objetivo educativo que se busque**, qué queremos que nuestros alumnos aprendan, qué competencias queremos desarrollar.
- **Las características de nuestros alumnos**, qué edad tienen, si son alumnas o alumnos, si son de primaria o secundaria, qué intereses tienen, qué puede ser interesante para ellos.
- **Los alcances o limitaciones de la herramienta que pretendemos em-**

plear como recurso didáctico o educativo, en este caso, *Twitter* como plataforma para trabajar a través de las redes sociales. Se debe tener claro que *Twitter* es ante todo un medio para comunicar. E implica principalmente al lenguaje. Al nacer bajo la pregunta ¿Qué está pasando?, tuvo un sentido de inmediatez y saber lo que está pasando en este momento. Además tiene un límite: 140 caracteres.

- **Las características de los contenidos de aprendizaje que pretendemos fomentar:** no será lo mismo usarlo para desarrollar competencias del lenguaje y comunicativas que de razonamiento matemático o de Historia, cada estructura tiene su lógica de organización y desarrollo.
- **Atrévase a experimentar, a innovar,** un aspecto que puede potenciarse, cuidando diversos elementos, es el aprendizaje colaborativo, entre otras cosas. Otro elemento importante será la relación, conexión y sincronización con otras cuentas como *Facebook* o *Google*.

Ejemplo de vínculos con contenidos de la Secretaría de Educación Pública (SEP)

Lo que a continuación se presenta son sólo algunas actividades a manera de ejemplos; sin embargo, se pueden enriquecer y modificar para mejorar su práctica docente y los aprendizajes con sus alumnos.

Quinto grado de educación primaria. Español. Bloque I

- **Práctica social del lenguaje:** Elaborar y publicar anuncios publicitarios de productos o servicios que se ofrecen en la comunidad.
- **Competencias que se favorecen:** Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.
—Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.
- **Aprendizajes esperados:** Identifica las características y la función de las frases publicitarias.

—Emplea diferentes estrategias textuales para persuadir a un público determinado al elaborar un anuncio.

—Identifica los recursos retóricos de la publicidad.

- **Temas de reflexión:**

Comprensión e interpretación: Estereotipos de la publicidad.

—Función sugestiva de las frases publicitarias.

—Estrategias para persuadir.

- **Propiedades y tipos de textos:**

—Características y función de los anuncios publicitarios

—Frases sugestivas en anuncios escritos: brevedad, uso de adjetivos, uso de analogías, metáforas, comparaciones, rimas y juegos de palabras.

—Tamaño y disposición gráfica de un anuncio.

- **Aspectos sintácticos y semánticos:**

—Adjetivos, adverbios, frases adjetivas y figuras retóricas breves (analogías, metáforas, comparaciones, rimas, hipérbole y juegos de palabras) en anuncios.

- **Previos.**

—Prever que todos los alumnos tengan cuenta y sean usuarios de *Twitter*. Verificar que todos tengan un dispositivo móvil o acceso a una *tablet*, computadora de escritorio, o *lap top* con conectividad a Internet.

—Previamente, solicitarles que escuchen en el radio o vean en la televisión algún anuncio publicitario.

—Solicitarles que digan lo que recuerden del anuncio, frase, imagen o música. Pero que lo principal sea el texto, aunque pueden remitir a un anuncio con imagen y sonido.

—Analizar y describir las características de algunas de ellas.

—Recordar que un anuncio es un soporte visual, auditivo o audiovisual de breve duración que transmite un mensaje, generalmente centrado en una idea o un hecho concreto, con fines publicitarios.

- **Actividad**

—Que cada alumno seleccione una frase publicitaria y la publique en *Twitter*. Se solicitará que los alumnos lean las frases de cada alumno y

seleccionen las mejores retuiteándolas. Se revisará la frecuencia de retuits y el número de retuits que tiene cada frase.

—Se solicitará que observen los negocios de su colonia, de su comunidad e inventen un anuncio publicitario para el negocio que hayan elegido. Si pueden añadir una fotografía, mejor.

—Verificar que el anuncio cumpla con las características de un anuncio publicitario, ajustándose a las condiciones de *Twitter*.

—Solicitar que cada alumno publique su anuncio.

- **Evaluación**

—Los alumnos observarán el número de retuits que tiene un anuncio.

—Se cuestionará sobre los contenidos de un anuncio y lo que recuerdan de dicho anuncio.

—En caso de que se pueda mejorar en cuanto a sus elementos o estructura, se les señalarán los elementos por mejorar.

—Se solicitará que realicen algún ejemplo con algún elemento personal o de la comunidad que quieran publicitar.

Otra Actividad para quinto grado. Español. Bloque II

- **Búsqueda y manejo de información:** Estrategias para la Organización y difusión de la información (seleccionar, jerarquizar, organizar, resumir, entre otras).
- **Práctica social del lenguaje:** Difundir acontecimientos a través de un boletín informativo.
- **Competencias que se favorecen:** Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.
 - Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.
- **Aprendizajes esperados:** Identifica acontecimientos que sean relevantes para su comunidad.
 - Produce textos para difundir información en su comunidad.
- Temas de reflexión:

Comprensión e interpretación; Importancia de la difusión de información.

- **Búsqueda y manejo de información:** Estrategias para la organización y difusión de la información (seleccionar, jerarquizar, organizar, resumir, entre otras).
- **Previo**
 - Solicitar que traigan al salón algún acontecimiento que consideren de importancia como noticia o elemento de información valioso.
 - De los contenidos que trajeron los niños seleccionar aquellos temas de interés para todo mundo. Discutir en el aula y decidir cuál tema es el más importante.
 - Solicitar que todos los niños aporten a los tres temas más populares.

Actividades

- De acuerdo con el tamaño y características del grupo, formar equipos de trabajo para elaborar un boletín.
- Explicar las características y elementos del boletín.
- Diseñar el tema de un boletín. Pero en formato de *microbloggin*, es decir, de textos breves de 140 caracteres.
- Explicar cómo funciona y para qué sirve un *hashtag*. El *hashtag* ayuda a congrega todos los tuits sobre un tema y los hace visibles a sus seguidores.
- Que cada equipo piense y acuerde el *hashtag* que utilizará para congrega información para su boletín. Por ejemplo #Boletín5A
- Redactar los tuits o micro artículos para el boletín. Solicitar que los niños envíen, al *hashtag* que acordaron previamente, tuits que aporten al tema de su interés. Los niños que son de ese equipo están obligados a alimentar su *hashtag*, niños de otros equipos pueden aportar si encuentran algo interesante para la temática de sus compañeros. También sería útil que investiguen las cuentas de *Twitter* de especialistas en su tema, así podrían mencionarlos con sus cuentas y quizá reciban información extra.

—Revisar los *hashtags* y tuits que se publican. En caso de encontrar errores, publicidad o contenido basura emitidos por robots, habrá que eliminarlos e identificar la fuente.

—Integrar los tuits sobre el tema en la computadora, añadir elementos gráficos u otros elementos que integran un boletín y llevar la copia final al profesor.

—Enviar por correo o distribuir el boletín final al salón de clases.

—Recibir retroalimentación por parte de compañeros y maestros.

- **Evaluación**

—Se analizará la estructura y contenidos del boletín. Los elementos visuales que integra. Los textos, su estructura, contenido y facilidad de lectura y comprensión. Cantidad de tuits señalados como “favoritos”.

Actividad sexto grado. Historia. Bloque V.

Inicios de la Edad Moderna

Competencias que se favorecen:

—Comprensión del tiempo y del espacio históricos.

—Manejo de información histórica.

—Formación de una conciencia histórica para la convivencia.

Aprendizajes esperados: Investiga aspectos de la cultura y la vida cotidiana del pasado y valora su importancia.

Temas para analizar y reflexionar: El uso de la imprenta para la difusión del conocimiento.

La globalización económica del siglo XXI y la nueva idea del mundo y la vida.

- **Previo**

—Se solicitará a los niños que investiguen la historia del libro. Y que contesten a la pregunta ¿por qué fue importante la invención de la imprenta?

—Tener un proyector o pantalla y conexión a Internet para observar en tiempo real el movimiento de un *hashtag*.

—Que cada alumno o grupo pequeño de alumnos cuenten con un dispositivo para poder lanzar tuits en ese momento.

- **Actividades**

—Se les solicitará que a través de una etiqueta que acuerden, por ejemplo: #imprensa o #imprensa-libros, envíen tuits sobre lo que investigaron.

—Se les dará un margen de tiempo para tuitear varias ideas al respecto. Se revisarán los textos publicados para observar por qué fue importante la imprenta.

—Se realizará un cuadro comparativo para establecer las diferencias entre una sociedad con imprenta y la sociedad sin imprenta a través de tuits con los *hashtags* #ConImprensa y #SinImprensa

—Recibir tuits al respecto. Comentarlos. Señalar las mejores ideas.

- **Evaluación**

—Que los alumnos señalen tres elementos sobre la importancia de la imprenta en la difusión y creación de la cultura y lo actualicen señalando tres elementos sobre la importancia de los tuits en el mismo proceso hoy en día.

Tercer Grado de Secundaria. Español. Bloque III

- Práctica social del lenguaje: Realizar un programa de radio sobre distintas culturas del mundo.

- **Tipo de Texto: Expositivo**

- **Competencias que se favorecen:**

—Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.

—Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.

—Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.

- **Aprendizajes:**

- Identifica y realiza los cambios necesarios para transitar del lenguaje escrito al oral empleando recursos prosódicos.
- Jerarquiza y discrimina información para producir un programa de radio.
- Valora la utilidad de las TIC como fuentes y medio de información al producir un programa de radio.

- **Temas de Reflexión:**

- Importancia del programa como medio de difusión.
- Interacción virtual.
- Cambios necesarios para transitar del lenguaje escrito al oral.

- **Búsqueda y Manejo de la Información:**

- Sistematización de la información del discurso oral.
- Empleo de las TIC para recabar y difundir información.
- Organización y jerarquización de información para su difusión.

- **Previo:**

- Solicitar que los alumnos escuchen un programa de radio.
- A través de un tuit, señalar el día, la hora, la estación de radio y el programa o contenido que escucho.

- **Actividades:**

- Formar de acuerdo a las características del grupo, equipos de trabajo.
- Solicitar que propongan un contenido para un programa de radio.
- Realizar ejercicios para diferenciar el lenguaje oral del escrito. Diferenciar un tuit de un texto para leer por la radio. Características de los mensajes radiofónicos y de los mensajes por Twitter.
- Diferenciar un guión de radio y un orden cronológico de *Twitter*.
- Seleccionar un tema para desarrollar un programa de radio, solicitar que de acuerdo al contenido del programa, los alumnos compilen información para el programa.
- Investigar cómo grabar y transmitir un programa de radio por Internet.

- Informarse sobre cómo gestionar una cuenta de *Twitter* de una marca, por ejemplo cuántas veces tuitear al día, cómo gestionar una crisis o ataques, tips para generar expectación sobre su programa, etc.
- Crear un usuario y una cuenta de *Twitter* para su programa de radio, y poder comunicar por esa cuenta cuándo se transmitirá, por cuál página o plataforma, generar expectativa y responder mensajes.
- Realizar la grabación del programa de radio a través de diversos dispositivos y plataformas.
- A través de tuits que los alumnos interactúen con la cuenta del programa de radio, y que los alumnos gestionen la comunicación de la cuenta de su programa, incluso el manejo de crisis en el caso de que empiecen a llover comentarios negativos y de burla.
- Después de que todos hayan escuchado los programas de los demás los alumnos señalarán cuál es el mejor programa, o aquel cuyo contenido les pareció más interesante.

Evaluación:

- Se revisará el guión escrito para establecer la pertinencia de los elementos prosódicos y sintácticos.
- Se verificará la pertinencia de los tuits para la colaboración y participación en los programas de radio.
- Se establecerá la comprensión de los mensajes y la pertinencia de los contenidos.
- Evaluar la interacción de los usuarios y de la cuenta del programa de radio.

Bibliografía

Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI). (2014). *Estudio sobre los hábitos de usuarios de Internet en México 2014*. Recuperado de <http://www.amipci.org.mx/?P=>.

Manso, M., Pérez, P. y Libedinsky, M. (2011). *Las TIC en las escuelas, experiencias latinoamericanas*. Argentina: Paidós.

Pretelín, F. (2012). *Referéndum Twitter. Filosofía simulada*. México: Ediciones Coyoacán.

SEP. (2011). *Programa de Estudio 2011 de la SEP para Sexto año*. México: Secretaría de Educación Pública.

Mario, T. (2012). *Escribir en internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. Barcelona: Galaxia Gutenberg/Fundéu BBVA.

Twitter, *Políticas y términos*. Recuperado de <https://Twitter.com/privacy>.

Twitter, *Consejos de seguridad para padres*. Recuperado de <https://support.Twitter.com/articles/20169210-consejos-de-seguridad-para-padres>

Conversación con Mario Bellatin

INÉS CORNEJO PORTUGAL Y SARAH CORONA BERKIN

Esta conversación con Mario Bellatin¹ tiene por objeto escuchar la voz del escritor, que hoy destaca en el mundo de las letras por su propuesta literaria y también por su propuesta educativa: una escuela para escritores.

Exploramos cómo el escritor, simultáneamente, mantiene y modifica los usos de la tecnología, interactúa con el teléfono celular, y lo utiliza como espacio de registro para la creación literaria. Resume la relación tecnología-escritura con una frase tajante: ni las máquinas de escribir ni las *tablets* producen escritores.

La premisa que atraviesa la Escuela Dinámica de Escritores², en la Ciudad de México, de donde fue director, es —paradójicamente— que no se puede enseñar a escribir. Eso no significa que Bellatin no otorgue pistas y consejos de cómo promover la expresión escrita, o el arte de escribir, sino que esta actividad, sobre todo cuando es artística, debe generarse en un espacio rico en estímulos pero libre de programas estrictos. En esta escuela se enseña a experimentar con técnicas, a experimentar con contenidos y sus formas y, dada la dificultad de reproducir retóricas predeterminadas³, se pone a los alumnos en contacto con formas de construir discursos propias de otras artes y de sus distintas maneras de narrar.

Bellatin parte de que los futuros literatos aprenden de la experiencia de los escritores consolidados pero no de manera lineal: así como cada uno de ellos encontró una manera única de ordenar sus universos artísticos, cada uno de los aspirantes debe hallar su propia palabra. Nos planteamos entre-

1 Mario Bellatin nació en México. Estudió teología y cine. Tiene más de 40 libros publicados, algunos traducidos a 15 idiomas. Ganador del Premio “Xavier Villaurrutia”, Premio Mazatlán de Literatura, el *Barbara Gittings Literature Award* y el Premio “Antonin Artaud”. En 2012 fue curador de *dOCUMENTA (13)*, en Kassel, Alemania. Entre sus proyectos más importantes, aparte de la escritura, están la Escuela Dinámica de Escritores, el proyecto editorial Los cien mil libros de Bellatin y el largometraje *Bola Negra: el Musical de Ciudad Juárez*.

2 La escuela funcionó de 2000 al 2008.

3 Mario Bellatin (coord.), *El arte de enseñar a escribir*, FCE, México 2007.

vistarlo para que nos compartiera su reflexión en torno a dos temas: primero, sobre el lenguaje y su apropiación; y segundo, sobre la tecnología y su uso en la enseñanza del lenguaje. El derecho y el envés de un mismo fenómeno educativo.

I. El castellano y su apropiación en la escritura

—*La tecnología digital que recién entra a las escuelas proporciona nuevas maneras de relacionarse con el lenguaje, pero ¿cambia también la forma de enseñar la lengua?*

—También de contenido. ¿Qué hacemos todos? ¿En qué año nació Hannah Arendt? (*Sonido de teclas, significa que está buscando en su celular*) Ah, en 1906 y además su mamá se llamaba Martha... Tienes ahí, en la Internet, la información que nadie tiene, rapidísimo; ya no hablemos de un profesor, hablemos de un sabio, sí, tú sabio, y al instante además “¿en qué año nació la abuela de Einstein?”

—*Separemos entonces escritura de literatura. ¿Qué se puede hacer en la clase de lengua para promover y facilitar el trabajo del maestro y cuál es el lugar de la tecnología en esta escritura?*

—En cuanto a las experiencias de repartir aparatos, entregarlos de manera indiscriminada, puede no ser una acción muy inteligente. Realizarlo con orden y con un fin específico puede tener cierto sentido. Pongo como ejemplo la experiencia de Uruguay⁴, un país que de alguna manera se escapó a muchos aspectos de la modernidad y por eso mismo cuenta con mayor libertad de acción. Haber sido por muchos años un país “olvidado de la mano de Dios”, por decirlo de alguna manera, pasa de pronto de ser un lastre a convertirse en una ventaja. Mientras otras sociedades sufren las consecuencias propias

4 El Plan Ceibal, implementado en Uruguay en 2007, está basado en el proyecto *One Laptop Per Child*, un programa impulsado por profesores del *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Se entregan *laptops* diseñadas para niños (llamadas XO) alumnos de primaria y educación media, y *tablets* para preescolares y alumnos de primer año de primaria.

de la modernidad desbocada —monopolios, nuevas y salvajes formas de capitalismo, estrangulamiento, todo impuesto por un orden económico que va más allá de los propios gobiernos— el supuesto atraso en el que se vio inmersa una sociedad que se mantuvo al margen pasa a ser un plus: encontramos una sociedad con mayores márgenes de maniobra, gracias a las cuales se pueden obtener logros que le están vedadas a sociedades obligadas a pagar una serie de cuentas pendientes resultantes de haber elegido determinados modelos. De alguna manera, tengo la impresión de que la uruguay es una organización social encaminada a disfrutar tanto de las ventajas de un orden pretecnológico como de lo mejor que esta tecnología es capaz de ofrecer. Para ilustrar esto pongo el ejemplo del reparto de computadoras de muy bajo costo a todo estudiante que haya cumplido diez años de edad. Computadoras conectadas a la red. Se trata de un país que no ha hecho tratos previos con monopolios de comunicación ni tampoco con empresas tecnológicas. El gobierno cuenta con la libertad absoluta de adquirir los equipos que se ofrezcan a menor costo y puede instalar una red de Internet, de acceso público y directo, sin tener que rendir cuentas a alguna instancia que regule las actividades del Estado. De esta manera, aparte del acceso del estudiante al universo que le ofrece el equipo, se convierte en el maestro en esa área dentro de su núcleo familiar, él es el centro que hace que los miembros de su entorno se encuentren comunicados con el mundo. Además, y ese es un atributo colateral que es aprovechado por instancias no necesariamente educativas, el estado de los equipos dan cuenta de lo que sucede muchas veces dentro de las casas. Sobre todo en materia de violencia doméstica. Una computadora destruida por un acceso de furia es más elocuente que una denuncia sobre desorden doméstico, denuncia que muchas veces no se está en condiciones ni siquiera de formular.

Para hacer algún tipo de comparación, no quiero ni pensar en lo que ocurriría en un país como México si se tuviera una iniciativa de este tipo. Un gobierno atado de brazos por una serie de compromisos monopólicos de comunicación, que en contadas ocasiones, y pienso que para mantener el estado de cosas, realiza una suerte de caridad educativa donando o repartiendo

de manera aleatoria una serie de equipos sólo con el fin de crear una cortina de humo de que se está cumpliendo en el rubro educativo necesario para que cualquier nación prospere. Una suerte de falso apoyo, que finalmente no cumple con ninguna meta específica.

Otro de los problemas que noto en México es el de la austeridad cero; y la no austeridad lo que da es estupidez; por ejemplo, los seis millones de libros que tiraron a la basura. Nadie me hizo caso, yo propuse hacer un libro para detectar las faltas que había en los libros que iban a desechar, los alumnos las identificaban y no tiraban seis millones de libros a la basura⁵. *Per se* no critiquemos la forma como lo hacen, pero yo he llegado a la conclusión de que las campañas de lectura de la SEP son para que la gente no lea. Los veinte minutos de lectura recomendados son para que la gente no lo haga, si tenías un poquito de ganas de leer, ese “coma frutas y verduras y quince minutos de lectura” era lo último que faltaba para que ya no leas nada.

Curiosamente hubo una campaña que sí funcionó “A leer de boleto en el metro”, en las estaciones de la línea 5 estaban disponibles las antologías de cuentos de autores mexicanos, la gente los leía mientras viajaba y a la salida los dejaba, pero si no los devolvían no pasaba nada, los vigilantes se “hacían de la vista gorda”. Esa campaña funcionó de manera impresionante, me consta porque yo participé en una antología, y cuando tomaba el metro la gente me reconocía, me hacían firmar el libro, se tomaban fotografías conmigo, iban leyendo y me pedían un autógrafo, me decían: “me lo voy a robar, no le diga a nadie...” y quitaron esa campaña, ¡porque funcionó!⁶ Estoy convencido que los veinte minutos son para que la gente no lea, son un dispendio, como una cortina de humo.

Cuando regresé de Perú, pensaba: “por qué allá, que nunca ha habido un gobierno preocupado por estos temas, que no toman en cuenta al mi-

5 El secretario de Educación Pública, Ernesto Zedillo encargó a una comisión crear nuevos libros de texto gratuito, el resultado fue tan desastroso que fueron destruidos 6 millones de libros en 1993, ante la protesta de historiadores, maestros y padres de familia.

6 N. del E. Este programa, denominado Para leer de boleto en el metro, inició su segunda temporada en el mes de enero de 2015 con una antología de cuento de autores mexicanos contemporáneos, con un tiraje de 250 000 ejemplares.

nisterio de cultura, que al ministerio de educación lo tienen de adorno, no ha habido jamás en la vida, que yo recuerde, una campaña de lectura, de educación, de libro gratuito y el analfabetismo es menor que aquí en México con todo el andamiaje de educación para todos y de libros gratuitos que hay.” Me parece muy raro, ¿no será más fácil ser analfabeto que alfabeto? Digo, si ya estás en la ciudad, ¿no es más fácil? Y no hablar de los analfabetas funcionales, que están en la universidad doctorándose, están terminando la carrera de letras. Entonces mi primera inquietud era: “qué raro que en Perú no hay faltas de ortografía, no hay analfabetismo”, aquí, ves un periódico, por ejemplo, *La Jornada* y está llena de errores, eso no lo ves en Perú, o un letrero público con letra de molde con una falta de ortografía.

—¿Tendrá que ver con la hipótesis de que la lengua en México no es propia? Desde la Colonia nos han arrebatado e impuesto la lengua del otro; no es nuestra y no te apropias de algo que no es tuyo...

—Pero tampoco la información, no te apropias de la información. Hay un gran dispendio, cada una de estas campañas debe costar millones... y es una cortina de humo que siempre ha hecho el PRI, “es cultura y relaciones internacionales, en eso somos los impecables...” cuando llega alguien a México ve ese *show*, ese despliegue; ve esa cortina que se pone frente a las fosas, frente a los muertos... ¿Por qué no hay psicólogos en México? ¿Por qué no escuchamos! Somos una cultura visual y no auditiva. Ahora que conversamos, vendrá en un momento el mesero y ni siquiera se va a dar cuenta lo que estamos hablando, porque no es tan importante lo que hablamos, al igual que cuando él lo hace con un amigo, no tiene importancia. Ahora digo el mesero, pero es lo mismo en la casa, en la oficina, en la universidad, no hay ningún respeto por el oído, todo se hace de manera visual, es lo que yo siento. Esa es la razón de que no haya psicólogos. Dentro de la tradición mexicana yo no he escuchado, como lo ves en Argentina o en Francia, a la abuela contando las historias de las primas, de las tías.

Una amiga en Buenos Aires tiene una portera que siempre está conversando con una vecina; yo nunca entro porque me quedo escuchándolas,

sobre su visita al hospital para hacerse un examen, lo que sea que cuenten y es tan impresionante que yo ya ni quiero entrar, es interesante pensar en la importancia que tiene el oído en otras culturas.

—*¿No hay respeto por el oído porque tiene que ver con la lengua? ¿Será que no es nuestra la lengua que hablamos y por lo tanto tampoco la que escuchamos?*

Puede ser una dificultad para verbalizar e interpretamos, yo creo, gestos.

Eso es muy visual y de gestos tal vez, no es un estudio que tenga desarrollado, pero me llama la atención que en ningún lugar las personas interrumpen así. Tú estás en la universidad, en un pasillo, hablando con Juan Pérez y viene cualquier persona y se pone a hablar media hora contigo, se cortó la conversación, no esperan una pausa para acercarse. Yo creo que no es para nada falta de educación, simplemente que no se le da importancia a la conversación, ni a la tuya ni a la mía, no es importante en nuestro imaginario.

—*¿Cómo se puede impulsar la educación, la escritura y la apropiación de la lengua?*

No tengamos miedo a la tecnología, sino a la mala aplicación de ella, a esta cosa fastuosa. Es toda una parafernalia, mucho dinero, poco trabajo, aquí hay 60 millones de pesos y se lo doy a Chuchito Pérez de la empresa tal y ya me quito el trabajo. En todos los proyectos y propuestas que he hecho siempre es al revés, mucho trabajo y poco dinero.

—*Esa situación ha sido muy dañina, cuando la SEP ha pagado a empresas comerciales para hacer los Libros de Texto Gratuitos, los libros producidos han sido de paupérrimo contenido y forma. Mucho dinero, poco trabajo.*

Cuando yo llegué aquí, época en que la literatura española era pésima, ya que no puedes inventar una literatura en una generación con dinero, si das diez millones de dólares o cinco, será la misma producción de libros, no se puede forzar una cultura, deben pasar dos o tres generaciones para que haya un escritor. Sin embargo, fue “métele dinero, métele dinero.” Recuerdo que

cuando llegué todo el mundo decía que los escritores españoles eran referente, y pensaba “¿Ustedes están locos?” Con todos los escritores que hay en el mundo, en Latinoamérica y en todas partes: tenemos a Rulfo, a Elizondo, cómo me hablas de Javier Marías, de Almudena Grandes, de Vila-Matas, es otra conformación de lectores. En España el nivel de escritura es más bajo, pero el universo de lectores es más amplio, más gente lee; aquí es más chico el panorama, pero más exigente; en cambio aquí no lee el señor de la oficina, en España sí, la señora mexicana ama de casa tampoco lee.

—*Será que en México se ama y se odia a España, y quizás el resto de Latinoamérica sí pueda decir “es mi lengua”; en México es la lengua “española”, no propia, no es mexicana.*

—Eso es un error, enunciado así ya es un error; se dice español sin ningún problema, ni siquiera se cuestiona el hecho de usarse “español”, no hay una mínima reflexión de si está bien o está mal decir “español”. Puede ser que esté bien, pero es un término polémico, porque es un invento de Franco: no existe el español, pues en España se hablan seis idiomas. Franco mató a los que hablaban catalán y a los vascos porque quería crear la república española. Lo que nosotros hablamos es castellano, proviene de un reino que ya no existe; entonces, no es de ellos ni de nosotros.

—*¿El castellano sí es apropiable?*

—Hablo castellano-mexicano, se habla castellano-argentino o castellano-español, pero no hablo español-español.

España es el país donde más me peleo con la gente porque ellos no saben si yo uso tenedor o no, entonces pueden, de buena fe, decirme: “oiga, esto es para comer”. Es tal la ignorancia sobre México que no saben si lo usas o no, entonces te quieren tratar por encima, es una relación complicadísima. Con el franquismo también cerraron el país. A mí me tocó tener que cambiar de tren en Francia porque Franco cambió los rieles de los trenes españoles para que no los atacaran, eran más anchos, llegabas a las fronteras y tenías que bajarte de madrugada y subirte a un tren español, porque los rieles no calzaban.

En lo editorial, por ejemplo. Antes Alfaguara tenía un catálogo impresionante, pero de pronto, cuando su país entra al Primer Mundo y les dicen “son Europa”, el catálogo se divide por áreas, empiezan con la cultura “ah, sí, claro: García Márquez, Vargas Llosa”, esos son de Latinoamérica ¿qué cultura tienen? Empiezan a inventar a todos los autores de quinta y lo que hacen es que copan la cuota y nosotros nos vemos impedidos de publicar. Ahora hay un cambio muy sutil, ya no encontramos al austriaco joven, sino a Arantxa Gómez que hace un ensayo sobre Hannah Arendt, que a mí qué me importa, o los premios: “vamos a premiar a Meryl Streep” ¡es algo ridículo, de vergüenza! O el ayuntamiento de tal lugar dando un premio a Woody Allen. Era la época de esa falsa modernización y nosotros pagamos los platos rotos. Hay un neoimperialismo, ¿por qué *El País* cuesta más barato en México que en España? Allá costaba un euro y aquí costaba cinco pesos porque estaba subsidiado.

Las editoriales comenzaron a encerrar a los autores dentro de sus propios países con contratos terribles porque había subsidios del gobierno español para este neocolonialismo, en esa época de oro. Eso por un lado, que viene de España y por otro lado, lo que nos llega de Estados Unidos, entonces tenemos dos influencias. Los *gringos* hacen la traducción inmediata del inglés. *English-Inglaterra*, español-España, entonces México es quien paga los platos rotos, en cambio tú vas al sur y es castellano. Nosotros hablamos castellano.

—¿*El concepto “hablo castellano”, te descoloniza el pensamiento y la lengua?*

—Lo descoloniza porque es real, porque lo otro es una ficción; proviene de la lengua que se hablaba en el reino de Castilla, que ya no existe. Es tan ajeno o tan nuestro, para un madrileño o para nosotros, porque no es de ellos ni de nosotros. En cambio, si yo soy un traductor austriaco y tiene que traducir a un autor que usa jerga, que usa *slang*, ¿qué hago si lo voy a traducir al castellano? Voy a Madrid, ¿qué haces tú si vas a traducir al inglés? Te vas a Londres. Entonces, si eres un austriaco que quiere traducir algo que es difícil, porque es lenguaje de la calle, pues te vas a Madrid, porque dice ahí España, es español, no voy a Buenos Aires, ni a México...

—¿No es tan correcto el lenguaje? El mejor español, se piensa, debe ser de España...

—Supuestamente. Pero tú lo estás diciendo, ¡ya lo tienes interiorizado! Lo tenemos tan metido “el español, el español”, no: es el español franquista.

—¿Cómo hacemos para hacer propia la lengua? ¿Empezar por llamarla con otro nombre, con otra etiqueta?

—Sobre la apropiación del lenguaje, yo propongo que se le llame castellano.

Ahora los españoles están debatiendo lo que ya se resolvió hace cuarenta años, el tema de la traducción, en su afán de defender no se qué, ¿qué quieren que hagamos? ¿Vamos a hacer una traducción para México para que digan “cuate y güey” y para Argentina para que diga “che” o vamos a hacer una cosa estándar? No, ya se resolvió. Hay traductores españoles, mexicanos, argentinos, peruanos, que han hecho un trabajo impresionante, la profesión de traductor es un trabajo no estandarizado como una máquina, o como el traductor de *Google*.

La ola va a que todo sea español porque eso es lo que quieren, pero son dos potencias. Por un lado, los *gringos* no van a decir castellano, y los españoles quieren a toda costa que se llame español para ser los dueños. Y ahora que le quitaron la tilde a sólo, estupidez más grande del mundo, hay que hacer reformas para precisar, pero no pueden hacerlas porque significa un retroceso. Si yo dejo el siguiente mensaje: “vine solo para verte” ¿qué quise decir? No entendiste, es una cosa al revés. Han dejado el uso de la tilde libre, no es obligatorio, las dos se aceptan. Lo terrible es que es impreciso. ¿Cómo retroceder ante la precisión?

II. La tecnología digital y la enseñanza de la escritura

Se tiende a pensar que las *tablets*, que las tecnologías son un fin; no son una meta, son algo que llegó, como el libro y la escritura. Tienen dos mil años de antigüedad, se ganaron su lugar; en cambio todas las tecnologías, el Internet,

son como líquido y gaseoso, no puedes poner absolutamente nada sólido porque la tecnología está en constante movimiento, y tampoco podemos sacar ninguna conclusión, pero la gente, el maestro, la toman como fin, como que ya está terminado, como si te estuvieran dando un libro y no es lo mismo, porque esto es así ahora, mañana no sabemos, el libro es así ahora y mañana igual, en cambio con las nuevas tecnologías no hay conciencia de que son líquido.

Yo las uso como herramientas, pero no como continente, yo jamás publicaría en red bajo la premisa “publica en red y te van a leer”, estas obviedades por defecto no son así, una cosa es tener la opción y otra es ponerla en práctica.

Sigo rompiéndome la cabeza tratando de que alguien me ponga una nube en la computadora, que venga un chico y pase cuatro horas ordenando mis archivos. Hay un chico que es el único que lo hace y se pasa tres días editando cada fotograma y está él solo metido en su computadora cuatro días, pero igual yo me pasaba cuatro días con mi máquina de escribir, una máquina que había en todas las casas. ¿Y dónde están los escritores? ¿Solamente porque había máquinas de escribir ya había escritores? No, no las usaban, es lo mismo que pasa ahora con la tecnología. Entonces por qué ahora, que lo vemos todo más bonito, damos el salto mortal porque ya somos los dueños del mundo, que ya podemos hacer lo que queremos, es mentira. Ya lo podíamos hacer también con una máquina de escribir, con un lápiz. Ahí están, siempre han estado, pero de ahí a que se usen, a que exista ahí *per se* estos artículos rodeados de esta aura “ahora ya ustedes tienen la sabiduría, ahora ya tienen el acceso, pueden entrar a la biblioteca de Londres, están conectados con el mundo” sí, se puede, pero que lo haga es diferente y ¿con quién me voy a conectar en Londres?

Al maestro hay que decirle que la tecnología es una herramienta, que no es un fin, que no le tenga miedo, que el libro es un fin y la tecnología una herramienta. Yo no me propuse escribir en *iPhone*, se fue dando como herramienta, pero yo no voy a colocar nada de mi obra, nunca, en un medio líquido porque la escritura tienen mil años, y esto tiene tres y mañana ya

cambió. Es como la foto, pienso que no existe: si a una foto digital la llamamos foto, yo ahorita te hago un boceto de una foto, de una imagen virtual y también digo que esto es una foto porque es el mismo proceso. Si me dices que la foto digital no es foto, entonces yo digo que esto es un boceto, porque se acabó la fotografía, porque se hacía en un lugar que estaba fuera de mí y de la máquina, que era el lugar del químico, era donde el lugar existía *per se*, la luz entraba y te reflejaba aquí y con los químicos aquí se quedaba y se revelaba y ya aparecía.

Empecemos por lo más elemental. Técnicamente esto ya existía aquí, ni en mí como fotógrafo ni en la cámara. La cámara hizo posible que estuviera aquí, en papel, por un proceso químico y podía quedarse ahí cien años. La cámara digital lo que hace es repetir exactamente el proceso mental, la cámara digital funciona con impulsos eléctricos, de pronto yo te veo a ti y eléctricamente gracias a mis ojos ya se me queda grabada tu imagen, ya te puedo reconocer mañana, eso es lo que hace la cámara digital. Entonces ya no hay ese lugar independiente.

—*Si imprimes el archivo digital, lo vuelves papel, ¿estás de acuerdo en que es una foto?*

—No, porque yo también hago el boceto y soy la impresora también. ¿Dónde está la diferencia ontológica entre que yo te mire y te dibuje y lo que la cámara imprimió? En una sale perfecta en otra no, pero es una fotografía, es una cosa tecnológica.

Cuando Hewlett Packard me regaló la primera cámara digital en 1998, pues la repartió a cien artistas en el mundo para un museo virtual porque querían mostrar que con la cámara digital también podían tomarse fotos serias, ya que hasta entonces se utilizaba sólo para cumpleaños, nadie pensó que diez años después eso iba a acabar totalmente con la fotografía. Ahora se acabó, no hay ni rollos. La única que se salvó fue Graciela Iturbide porque el cambio la agarró en un momento en que sus fotos cuestan, tiene un nombre, ella pide a Nueva York que le traigan papel, que le traigan rollos carísimos y tiene un asistente que las retoca...

Pero lo que no se da cuenta la gente es que los que abandonamos la máquina de escribir caímos al *Word* y al *Pages*, que no te permite hacer escritura complicada, porque no quieren que se escriba. Sí es cierto que se escribe más que antes, pero ¿qué se escribe? “Sí, hola, qué tal...” siempre es la cuota, se puede hacer una película en *Mac* pero siempre han sido los mismos cuatro cineastas, nunca cambia el número y siempre han sido tres escritores, con papel, con lápiz y con computadoras.

Hemos caído como escritores si estamos en la computadora, si estamos a expensas de ella, como locos quieren que yo use el *Pages*, ahí no puedes guardar, no puedes hacer edición, en cualquier momento se borra todo. *Pages* es gratis y para *Word* tienes que comprar *Office*, y si es con *Word* tienes que arrastrar a la nube y si es con *Pages* se va directo. Entonces, a la hora que quieras hacer literatura compleja no vas a poder porque se te va a borrar, no vas a poder editar... lo que es terrible es que ya no hay marcha atrás, yo ya no puedo utilizar un teclado.

—¿Trabajas con un programa especial?

—En notas. Me lo mando al correo y ahí se queda guardado, y luego cuando ya tengo el libro terminado lo imprimo. Pero, por ejemplo, tengo que presentar el libro de un amigo y no quiero imprimirlo, tampoco lo quiero en la computadora, entonces lo leo en notas. Tengo la novela y la leo feliz, en mi cama, acostado.

El libro que estoy haciendo está escrito en Mis notas. Ya no puedo usar teclado. Cuando acabo, guardo mi trabajo y cada sesión la mando al correo por si se pierde; cuando lo acabo lo bajo a *Word*, lo imprimo y le doy una lectura final para corrección. Tengo una libretita donde hago trucos. Claro, vuelvo al papel y esto me reconcilia —qué curioso— con la máquina de escribir porque suena, tengo el teclado así con este lápiz especial, tengo otros lápices... y entonces se establece algo muy raro, porque escribo muy rápido, rápido no sólo de velocidad. Aquí me ahorro una corrección, porque la relación que tengo con la escritura es mucho más cercana, como la tenía con la máquina de escribir. Cuando se pasó de la máquina de escribir a la

computadora hubo dos bandos: los escritores de máquina de escribir y los de computadora, pero eso no duró nada, como la discusión del libro electrónico y el libro físico. Para mí es especialmente sensible este trueque del ojo y la máquina, lo digital, de que el *Word* ya no va a ser *Word*, va a ser un *Pages*, porque lo que nos están exigiendo es efectividad, sé efectivo, sé productivo. A mí lo que menos me importa es la publicación del libro, a mí me da lo mismo publicar diez, veinte o que un libro mío haya tardado cuarenta años o un día en escribirse, pero justamente la tecnología hace que seas más productivo. Para un verdadero artista el placer está en la construcción y no en el resultado. Si yo publico diez libros al año, qué bien, pero no es que el libro aparezca, enfrentarme contra la nada, ese es el verdadero placer. Si alguien me dice mañana, “entramos en un régimen comunista, se prohíbe publicarle a Mario Bellatín” ¿tú crees que voy a dejar de escribir? Yo seguiría escribiendo, claro, suena lógico que mi abuela me diga “tú estás loco, ¿para qué escribes si nadie te va a publicar?” pues no, seguiré escribiendo porque el gusto está en la escritura y en la construcción, y eso es lo que te arrebató la cámara digital, el *Word*, la *tablet* y todo, te está arrebatando la construcción, la creatividad, el tiempo, y eso hay que decirle también a los maestros, también es importante que descubran juntos, cómo llegó el pensamiento, cómo llegó el conocimiento, cómo construimos juntos. Si nos metemos y llegamos juntos a cómo se llamaba la abuelita, es otro tipo de relación. Y otra cosa: nadie está persiguiéndonos, nadie nos está pidiendo ochenta fotos al día, nadie nos está pidiendo 68 mil mensajes. Y sí es muy perverso, yo soy totalmente preso... es clarísimo que yo no voy a poner un blog, no voy a publicar en línea “la página de Mario” y en un minuto lo pones en línea y hay 88 mil clientes que lo quieren leer.

Las plataformas servirán para un manifiesto, para avisar de fosas comunes “acaban de encontrar 300 personas en una fosa”, cosas muy puntuales, para eso sí sirven, para que te enteren y punto, pero para hacer una obra literaria no, o para un conocimiento, o para formar un profesional, “atendí 200 pacientes”, con uno que atiendas a la semana y lo atiendas bien, eso es lo que estamos buscando.

La enseñanza de la Historia con el audiovisual.

Entrevista con Ana María Mauad

CITLALLI GONZÁLEZ PONCE

La Historia en el mundo contemporáneo

Cuando hablamos de Historia incluimos en una misma palabra al menos dos concepciones que pueden ser complementarias. Hablamos de la experiencia vivida por hombres y mujeres en un tiempo determinado, y también de la forma como se narra esa experiencia. La actividad de narrar lo que sucedió tiempo atrás construye la memoria colectiva de diferentes comunidades, desde pequeños grupos hasta grandes civilizaciones, como una producción de conocimiento intelectualmente motivado.

Los trabajos de la memoria de diferentes grupos sociales a lo largo del tiempo asumen formas distintas de expresión: las historias contadas de padres a hijos, los monumentos en honor a los muertos, en fin: existe un conjunto amplio y diferente de acciones colectivas contra el olvido. La memoria se caracteriza por la pluralidad y por la variedad de soportes, de formas narrativas y de situaciones evocativas.

La producción de un conocimiento intelectualmente motivado sobre el tiempo pasado se traduce en discursos sistematizados que pueden ser identificados en Grecia en el siglo V o con Herodoto y sus historias. Entretanto, podemos verificar que la Historia Occidental, como función intelectual de producir un discurso sobre el pasado, construyó un lugar social para la palabra a través del anticuario, el filósofo y, en el siglo XIX, a partir de la definición de disciplinas y figuras científicas, con el historiador. En este sentido, el mundo contemporáneo no escapa a la dinámica de los tiempos y, a pesar de la velocidad de las comunicaciones y la aceleración del tiempo vivido, mantenemos viva la actividad de narrar lo que sucedió a través de una gran variedad de estrategias.

La enseñanza de la Historia en Brasil

Desde el año 2005 trabajo como evaluadora del Programa Nacional del Libro Didáctico del Ministerio de Educación de Brasil. Nuestro trabajo consiste en evaluar, con base en las reglas publicadas oficialmente, las obras didácticas que serán distribuidas gratuitamente a los alumnos y alumnas de las escuelas públicas brasileñas. En esta revisión se pone especial atención a un conjunto de principios para la consolidación de una sociedad democrática, plural e inclusiva, que proporcione un conocimiento de calidad accesible a un número cada vez mayor de estudiantes. En los contenidos de la materia de Historia, hasta el año 2013 se incluyó una parte dedicada a la multimedia, sin embargo, en el resultado presentado por las editoriales se vio que el campo no estaba preparado para incorporar material audiovisual en la producción del saber histórico para el ambiente escolar.

Por otro lado, en Brasil, desde finales del siglo xx existe un movimiento generado en las universidades, principalmente desde los cursos de formación de profesores, en donde se cuestiona la forma y el contenido de los programas escolares. Lo que se discute desde entonces es que el espacio escolar no debe ser uno donde el conocimiento académico se pasa mecánicamente, en forma simplificada. El tipo de enseñanza propuesto, en el caso de la disciplina histórica, busca traducir las tendencias historiográficas a un lenguaje más accesible para los estudiantes de cada nivel. La crítica se ha consolidado en contra de una historia factual que valoriza solamente a las figuras históricas y a las fechas importantes en la formación del Estado-nación; esta mecánica de buscar nuevas formas de adaptar los contenidos al ambiente escolar se ha extendido a todas las materias.

De esta postura crítica surgieron espacios para la enseñanza en los que se consolidó a nivel nacional la propuesta sobre la producción de un conocimiento adecuado para los procesos de enseñanza-aprendizaje en las escuelas. En el caso del conocimiento histórico producido en el ambiente escolar, éste debe contar con el compromiso de los agentes involucrados en el proceso (profesores y alumnos), y con las condiciones materiales apropiadas: libros,

equipos, instalaciones y sueldos adecuados. Sin embargo, debemos tener siempre clara la perspectiva de que en la escuela se produce algo nuevo.

Sobre el lenguaje audiovisual y la producción del conocimiento histórico

Trabajamos en el Laboratorio de Historia Oral e Imagen de la Universidad Federal Fluminense de Brasil (LABHOI-UFF) con proyectos que involucran la producción y uso de fuentes orales y visuales. Con ello tuvimos el desafío de elaborar y diseñar nuestros productos de investigación. La forma de enfrentar ese desafío fue el desarrollo de lo que denominamos “la escritura videográfica”, esto es, la producción de un producto en el que se traduce a un lenguaje audiovisual (sonido e imágenes en movimiento) un argumento historiográfico¹. Actualmente trabajamos con cuatro tipos de modalidades de escritura videográfica:

- 1) Escritura directa e interactiva: el audiovisual tiene un guión establecido a partir de una investigación académica que no se basa en fuentes orales. La estructura del documento es trazada por los vestigios encontrados en la investigación.
- 2) Escritura intertextual: en esta modalidad la ruta es marcada por una entrevista, organizada y estructurada a partir del problema planteado en la investigación. La narración se compone por voces extraídas de varias entrevistas. Esa polifonía es asociada con imágenes fijas que ganan movimiento por los efectos de edición. Cada secuencia fílmica es compuesta por un conjunto de voces, asociadas a un conjunto de imágenes que son presentadas en movimiento, garantizando el efecto de continuidad narrativa y fílmica.
- 3) Escritura intertextual ampliada: utiliza los recursos del documental ci-

1 Se pueden consultar los videos realizados por el laboratorio en: <http://www.labhoi.uff.br/>

nematográfico intercalando imágenes fijas y escenas filmadas de eventos y entrevistas. Componen la narración videográfica imágenes de archivo del LABHOI que se complementan con música incidental, bandas sonoras, lectura de testimonios y discursos de los entrevistados. El resultado es la composición de una narrativa filmica que incluye la actuación de la memoria en diferentes momentos con vivencias provocadas o no por la intervención de los investigadores en el campo.

- 4) Escritura *videoclip*: Bajo la inspiración de los *videoclips*, propios de la cultura pop, este tipo de narrativa se basa en imágenes fotográficas dinamizadas por efectos virtuales asociados con el ritmo de la música y puede intercalar declaraciones sobre el evento o el tema en cuestión.

Cómo incorporar el audiovisual al ambiente escolar

En cuanto a cómo utilizar el audiovisual en el aula para la enseñanza de la Historia podemos pensar en dos maneras básicas para hacerlo, tomando en cuenta que ninguna estrategia de enseñanza puede estar desligada de los contenidos. La primera forma es trabajar con el audiovisual como materia de conocimiento. Con esto me refiero a trabajar con documentales y películas que estén relacionados con el contenido del programa escolar. Sin embargo, no estoy hablando de pasar filmes históricos sobre la antigüedad clásica para estudiar la historia antigua. Lo que se propone es trabajar con una dimensión de la Historia que denominamos historia pública, producida fuera del ámbito académico, pero que tiene un impacto en la conciencia histórica de los grupos humanos. Por lo tanto, el uso de dicho material en la escuela tendría un aporte a los conceptos que se quieren desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las películas históricas permiten una mediación de las representaciones del pasado y observar cómo un grupo se apropia de ellas en el presente, identificar qué tipo de representaciones se producen y cuáles son los valores que están en juego de manera específica. El pasado expuesto cinematográficamente es un laboratorio excepcional para evaluar el peso de la Historia

en la conformación de culturas políticas. Por otro lado, los documentales se caracterizan por reforzar el efecto de realidad que el cine tiene en el espectador. Las diversas formas de documentar pueden servir de reflexión sobre la verdad histórica, sobre cómo se construyen las versiones sobre un acontecimiento y sobre el uso de los testimonios para componer un argumento, entre otras posibilidades. Dependiendo de la idea que se quiera desarrollar para el aprendizaje, se puede proponer una actividad diferente para cada modalidad filmica.

La segunda forma para trabajar con el audiovisual en el aula es motivar a un grupo escolar para la elaboración de un proyecto audiovisual, en el que la relación entre Historia y ficción, Historia y narración, Historia y memoria, se puedan desarrollar en la propuesta de acuerdo con los contenidos de la materia. El proyecto puede ser organizado en dos etapas en las que se operacionalizan diferentes niveles de transcripción del conocimiento histórico para el modo de la narrativa audiovisual:

- **Primera etapa.** Delimitación de la temática. Elaboración de un argumento. Investigación de fuentes. Producción de un texto de carácter historiográfico (un producto de investigación).

En esta etapa, en función del tema y el argumento, los lugares y fuentes de investigación pueden incluir búsqueda en las bibliotecas, la reproducción de documentos, el registro de declaraciones, la búsqueda de imágenes, etcétera.

- **Segunda etapa.** Transcripción de un texto historiográfico a un modo narrativo audiovisual. Montaje de un guión en el que se articulen argumentos, textos, escenas.

Las escenas pueden armarse en la isla de edición o con *software* con los documentos encontrados: fotografías, periódicos, iconografía, música, todo lo que produzca el sentido pretendido, además de escenas filmadas, en caso de que para este trabajo se haya realizado un registro fílmico.

Lo importante es dejar claro que el uso de la narrativa audiovisual produce un conocimiento distinto al del texto escrito.

Sobre los beneficios y riesgos de trabajar con el audiovisual en el aula

Cabe señalar que el audiovisual no entra en el salón de clases como un accesorio, quiero decir, el conocimiento del pasado puede expresarse por medio del lenguaje audiovisual. En ese sentido, es importante que se potencialicen los recursos del lenguaje audiovisual en un proceso comunicativo. Por lo tanto, el cine debe estudiarse para discutir el papel que desempeña en la elaboración de culturas políticas y de representaciones históricas en el ámbito de la historia pública, prestarse para el debate sobre las posibles versiones del pasado en el presente. Por otro lado, la producción de un audiovisual en el ambiente escolar posibilita a los alumnos y alumnas ser agentes de la producción de conocimiento histórico que tenga como medio de expresión la articulación de palabras e imágenes.

Una vez más, no se debe olvidar que estas estrategias deben de aportar a los conceptos que se deseen desarrollar en el aula con los estudiantes, de acuerdo con los objetivos presentados en el trabajo. No se puede utilizar el lenguaje audiovisual sin las condiciones materiales necesarias y los objetivos pedagógicos claros y bien delimitados, pues se corre el riesgo de que su uso se convierta en un fetiche.

Con esas precauciones el proceso de producción del conocimiento histórico en el ambiente escolar por medio del lenguaje audiovisual, promoverá el desarrollo del pensamiento crítico; al elaborar proyectos audiovisuales, los alumnos delimitan etapas históricas, personajes y hechos históricos al mismo tiempo que identifican estrategias, las mejores prácticas de producción audiovisual y tanto los profesores como los alumnos se convierten en agentes de producción de conocimiento y son conscientes de los resultados de su trabajo.

Mi experiencia reciente se limita a la educación universitaria y la forma como he trabajado el audiovisual tiene que ver justamente con la posibilidad de presentar a los futuros profesores la potencialidad de la relación entre la Historia y el audiovisual. Gran parte de las reflexiones aquí presentadas

son el resultado de mi experiencia como profesora de los cursos de Video historia, Historia visual e Historia oral en el Departamento de Historia y el Laboratorio de Historia Oral e Imagen de la Universidad Federal Fluminense de Brasil, universidad en la que trabajo.

Dos videos como ejemplo

Después de lo compartido por Ana María Mauad, reseñaré dos videos de su autoría con la intención de imaginar una propuesta para el contexto mexicano.

Foto íconos, la historia detrás de las imágenes. Consideraciones narrativas de las imágenes técnicas (2006)² es un video que se estructura a partir de tres fotografías de políticos que se volvieron emblemáticas en la historia reciente de Brasil. Las imágenes son acompañadas por un audio de fondo con las entrevistas a los fotógrafos que las realizaron hablando sobre cómo las hicieron, cómo era el momento que vivían, su relación con el político en cuestión y el trabajo que realizaban como fotoreporteros. Al lado derecho de la pantalla se observa un recuadro con texto en donde se lee la entrevista que estamos escuchando de fondo y a la izquierda otro recuadro con la fotografía.

El propósito de la autora es que el alumno se cuestione no sólo sobre las imágenes que se le presentan y la versión que está escuchando de sus realizadores, que de entrada podría resultar muy interesante en cuanto a la concepción sobre la fotografía y sus formas de construcción en determinada época, pero la apuesta de Mauad es ir más allá, pues pretende que este video sea un detonador, un pretexto para hablar sobre otras situaciones que ocurrieran en Brasil y en el mundo en el momento en que se capturaron esas imágenes, un tiempo que a los alumnos no les resultará tan lejano pues sus padres pueden hablarles sobre él porque lo vivieron.

Otro ejemplo es el video *Años 50's: una disputa, una pérdida, una vic-*

2 Disponible en: <http://www.labhoi.uff.br/node/1488>

toria (2011)³, en el que Ana Mauad aborda lo que llama “los años dorados” a partir de las fotografías publicadas en la prensa sobre tres acontecimientos que tuvieron gran cobertura: la elección de Getúlio Vargas en 1951, la muerte de Carmen Miranda en 1955 y el triunfo de Brasil en la Copa del Mundo en 1958. Similar al video anterior, observamos cuadros con textos explicativos ligados a fotografías e imágenes de las revistas y periódicos que dieron cobertura, escuchamos música de fondo y audios de entrevistas sobre los tres acontecimientos. Al igual que en el video anterior, el propósito es provocar el interés y el cuestionamiento, partiendo de estos hechos, sobre los diferentes temas que se pueden ligar.

¿Qué podemos hacer para el contexto mexicano?

En nuestro país hay muchas situaciones emblemáticas en la historia reciente a partir de las cuales podemos ligar temas específicos del programa educativo de cada grado, sin pensar en los acontecimientos locales que en cada estado puedan ser significativos para la comunidad en que nos encontramos. Por ejemplo, en la década de los 90, la creación del Instituto Federal Electoral, el asesinato de Luis Donaldo Colosio, el levantamiento del Ejército Zapatista de Liberación Nacional, la huelga de la UNAM en 1999... Todos estos hechos fueron fotografiados por múltiples personas, será sencillo encontrar imágenes, incluso videos sobre ellos y nosotros podemos retomarlos para ajustarlos al objetivo específico que busquemos para alguna clase.

Por ejemplo, para hacer un video sobre el levantamiento del Ejército Zapatista de Liberación Nacional en 1994 en Chiapas pueden retomarse las imágenes de los muchos fotógrafos que cubrieron el acontecimiento como Antonio Turok, Pedro Valtierra, Raúl Ortega, Ulises Castellanos o Marco Antonio Cruz. También podríamos agregar entrevistas a los fotógrafos y con ellas completar la información que nosotros estemos planeando para el tema o entrevistar a personalidades locales que puedan darnos su opinión.

3 Disponible en: <http://www.labhoi.uff.br/node/1504>

¿Cómo hacemos un video?

Actualmente hay muchos programas de edición de video. Dependiendo de la plataforma (PC o MAC) y el dispositivo (*tablet*, celular) con el que trabajemos podemos elegir entre una gran variedad. La lógica de trabajo es similar en todos: imaginemos una línea de tiempo donde vamos a pegar imagen, fija o en movimiento (ilustraciones, fotografías, dibujos, videos), texto, audio (canciones, entrevistas, sonidos) y para hacer los enlaces entre todos los elementos utilizados tendremos una serie de opciones, dependiendo del programa, para que todo esto sea armónico.

Para nuestra incursión en la edición de video el programa propuesto aquí se llama *Windows Live Movie Maker*, es de los más sencillos que hay, y suele venir instalado junto con *Windows* en las computadoras personales. Si no es así, es fácil de conseguir con el técnico encargado del laboratorio de cómputo de nuestra escuela, en el local de reparación de computadoras o el café internet de la comunidad.

Trabajar con el programa *Windows Live Movie Maker* es muy sencillo: el diseño de la pantalla permite una navegación ordenada, pues simula un organizador de carpetas, como el resto de los programas de *Microsoft*, lo que permite ir y venir de manera relativamente fácil entre una y otra. El espacio de trabajo muestra un panel horizontal de pestañas en la barra superior con seis apartados de trabajo (carpetas): “Movie Maker”, “Principal”, “Animaciones”, “Efectos visuales”, “Proyecto”, “Ver”. Al posicionar el cursor en cada una de estas pestañas se abrirán, también en una barra horizontal (debajo de las pestañas), las diferentes opciones de trabajo de cada carpeta para realizar nuestro video. Tendremos debajo, a la derecha, el espacio de trabajo en donde todo se puede mover fácilmente al seleccionarlo con el cursor, y a la izquierda, una pantalla en la que podemos ver el video conforme lo vamos trabajando. Ver imagen 1.

Para comenzar, lo hacemos por la segunda pestaña de nombre “Principal” que es la que aparece en cuanto abrimos el programa. Justo debajo de la pestaña, encontraremos la opción agregar video y fotos, al dar un clic se abri-

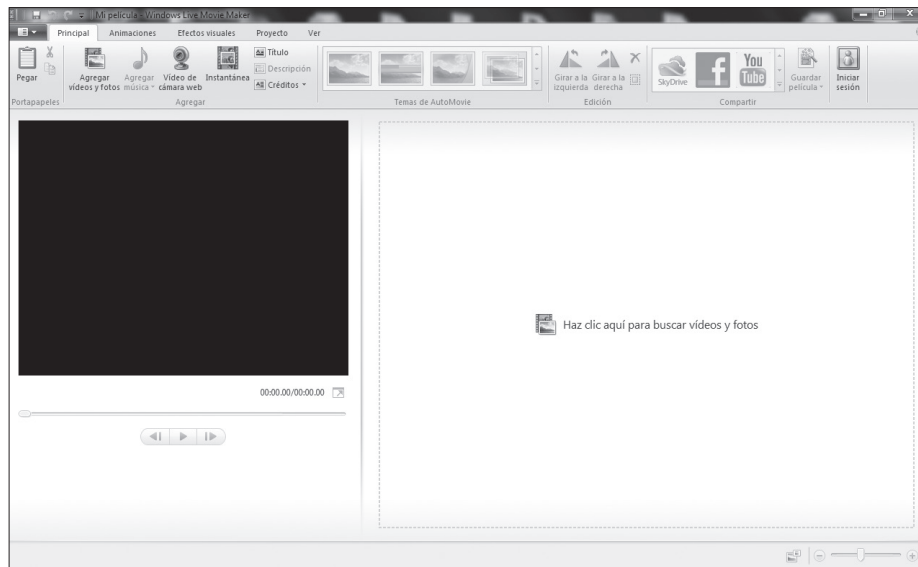


Imagen 1. Captura de pantalla Inicio.

rá otra pantalla para buscar la ubicación en nuestra computadora (escritorio, documentos, videos, imágenes, etcétera) del archivo que vayamos a utilizar, entonces lo elegimos. Ver imagen 2.

Una vez elegida e inserta la fotografía, se activa una pestaña que aparecerá encima del espacio de trabajo con el título “Herramientas de video”. Al hacer clic en esa pestaña se abren otras opciones de edición; como en este momento estamos trabajando en una imagen fija, la única que aparecerá activa es la de “Duración”, en ella elegimos el tiempo que aparecerá dicha imagen en el video. Pondremos 30 segundos. Ver imagen 3.

Regresamos a la pestaña “Principal” y en el menú de opciones encontraremos, a la derecha, tres botones con opciones para escribir: “Título”, “Descripción” y “Créditos”. Al elegir la opción “Descripción”, aparecerá un recuadro de texto encima de la fotografía elegida y en él podremos escribir la explicación planeada para esa imagen en el video. Ver imagen 4.

Para el recuadro de texto tenemos las mismas opciones que en cualquier otro editor: centrar, justificar, elegir fuente, tamaño y color. En este

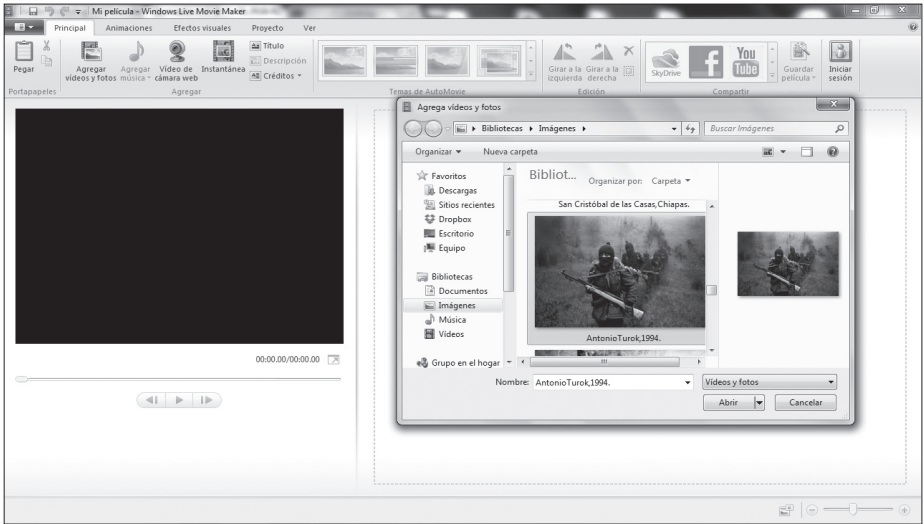


Imagen 2. Captura de pantalla Agregar video y fotos.

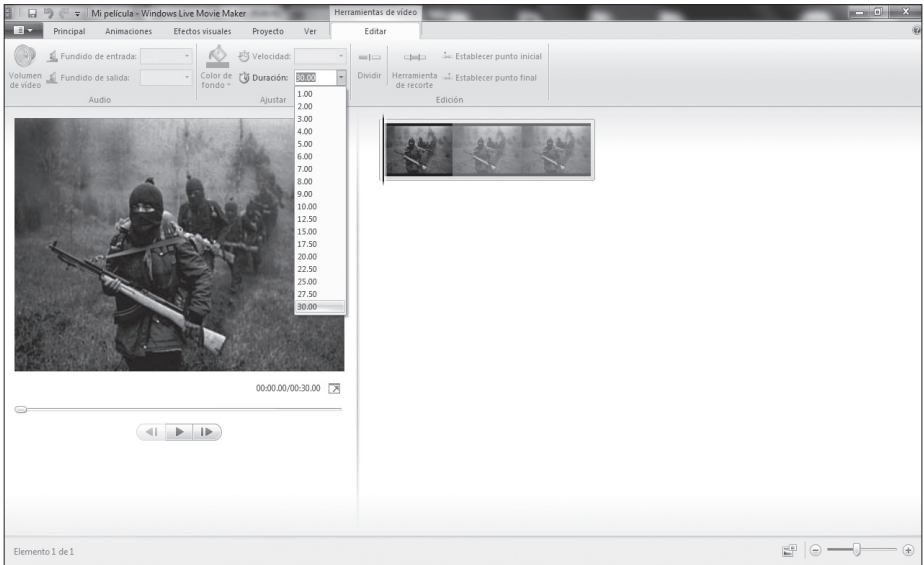


Imagen 3. Captura de pantalla herramientas de video. Duración.

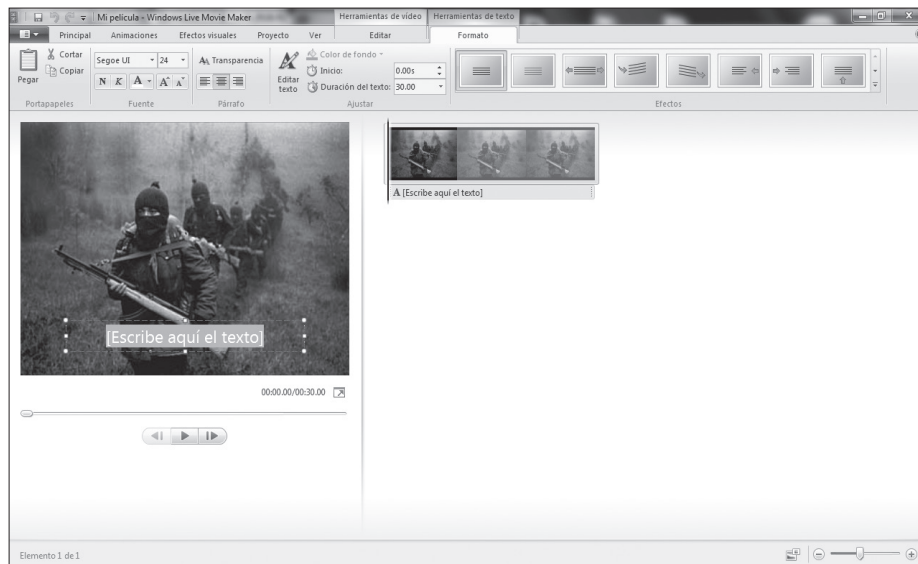


Imagen 4. Captura de pantalla Descripción.

caso, la recomendación es que se elija una letra grande y plana para que el texto pueda leerse con facilidad, además de un color que resalte ante la imagen que estamos utilizando de fondo. También, al seleccionar el recuadro de texto podemos moverlo con el cursor al espacio de nuestra elección. A un lado de las opciones de diseño de texto mencionadas, se encuentran las ventanas para elegir el tiempo en que aparecerá dicho texto sobre la imagen. Aquí podemos indicar, por ejemplo, que el texto no aparezca desde el inicio de nuestro video, sino que la imagen esté sin ningún distractor durante unos segundos y, que por ejemplo, a partir de 2.5 segundos de la duración del video, aparezca el texto y que éste dure 27.5 segundos (para completar los treinta que elegimos previamente en las opciones de video). Para elegir el tiempo, nos ubicamos en el recuadro “Inicio” y con las flechas oprimimos hasta que tengamos 2.5 segundos y después, en el recuadro “Duración de texto”, hacemos lo mismo hasta tener 27.5 segundos. Ver imagen 5.

Enseguida encontramos, a partir de la mitad de la barra, varias opciones para asignar formato al texto. Estos formatos son muy importantes, pues

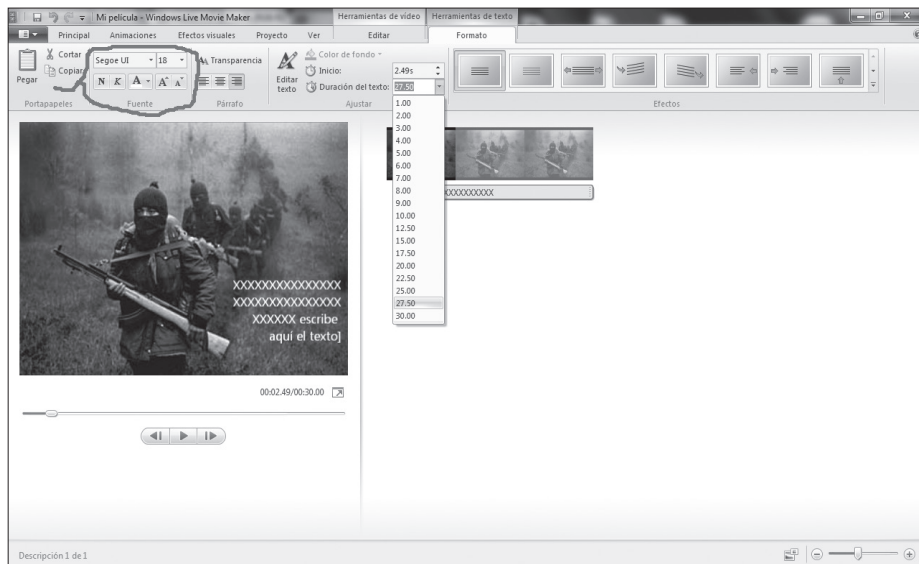


Imagen 5. Captura de pantalla Edición de texto.

nos permiten diferentes efectos para la presentación del texto, por ejemplo: que aparezca en movimiento de abajo hacia arriba, de un extremo a otro o con efectos más sofisticados como formas giratorias o que poco a poco vaya haciendo acercamientos. Una buena opción es la que permite que el texto esté fijo durante unos segundos, o bien que vaya subiendo, pues no distraen demasiado la atención de la imagen presentada. Ver imagen 6.

En ese momento ya tendremos nuestro primer cuadro con el texto y el tiempo indicado. Para adjuntar más imágenes repetiremos todos los pasos anteriores, empezando por volver a la pestaña “Principal”, hacemos clic en la opción “Agregar video y fotos” y seleccionamos la próxima imagen. Ver imagen 7.

Seguimos todos los pasos que hicimos anteriormente: fijar la duración de la imagen, la duración del texto, escribir y dar el formato que elegimos previamente para que no existan saltos que puedan distraer. Hay que recordar que el tiempo se irá acumulando al de la imagen anterior, es decir, para la segunda imagen ya no empezaremos en cero segundos sino en 30 segundos,

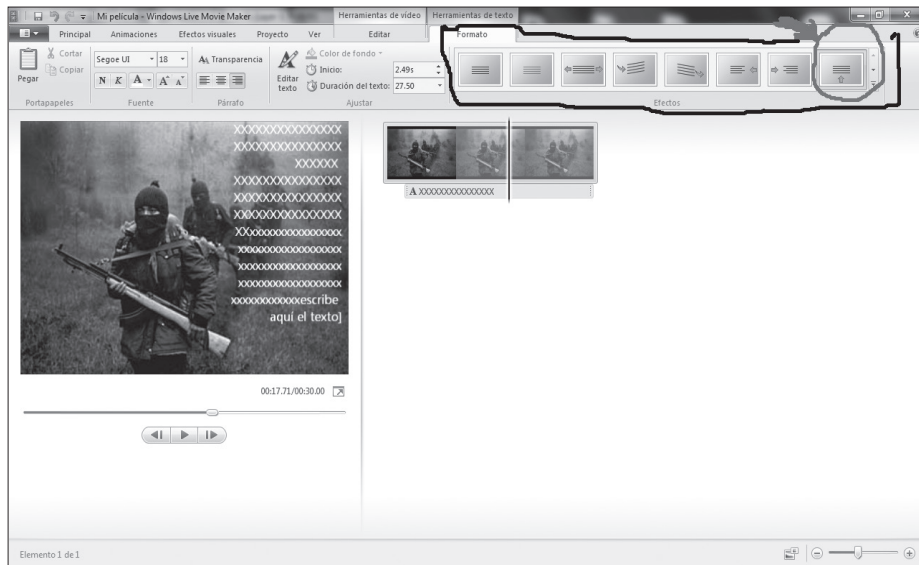


Imagen 6. Captura de pantalla Formato.

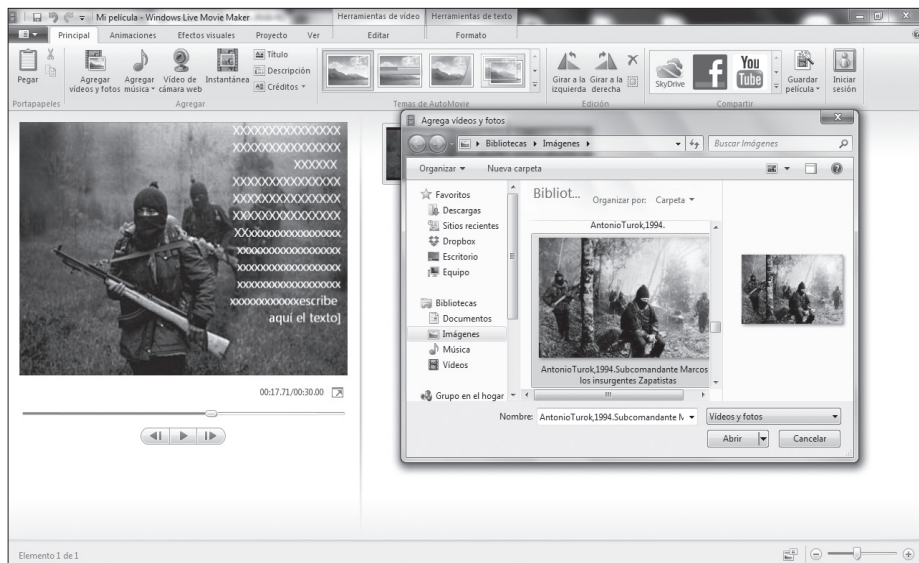


Imagen 7. Captura de pantalla Agregar segunda imagen.

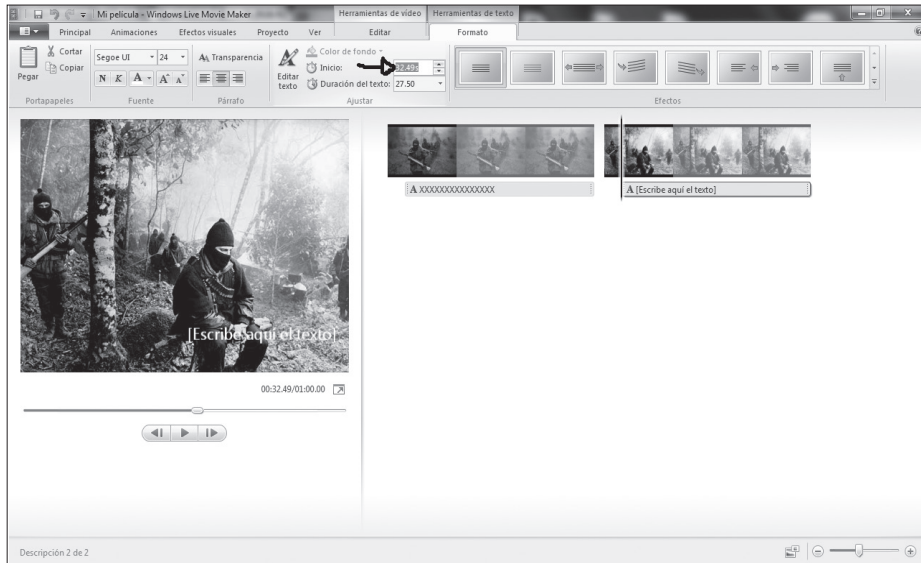


Imagen 8. Captura de pantalla Línea de tiempo.

así que para elegir el tiempo del texto, no empezáramos en 2.5 segundos sino en 32.5 y así sucesivamente con todas las imágenes. Ver imagen 8.

Así vamos agregando una a una las imágenes y textos para el video.

Teniendo la secuencia completa de imágenes podemos explorar las opciones de la pestaña “Animaciones”. Con esas herramientas aplicaremos transiciones a cada una de las imágenes para que el video tenga un mejor ritmo y no se vea cortado cuando cambia de una fotografía a otra en la pantalla. Las “Transiciones” ligan las imágenes mediante diferentes efectos de degradado. Las opciones de la derecha “Desplazarse” y “Hacer zoom” otorgan movimiento a la imagen fija y podemos lograr un mejor resultado para el concepto audiovisual que buscamos. Ver imágenes 9 y 10.

Tenemos también la opción de utilizar música de fondo; para ello, regresamos a la carpeta “Principal” y hacemos clic en la opción “Agregar música”, de la cual podemos elegir si se agrega música desde el inicio del video o desde algún punto en específico. Si no utilizamos música editada previamente, la música durará desde el punto que marquemos como inicio

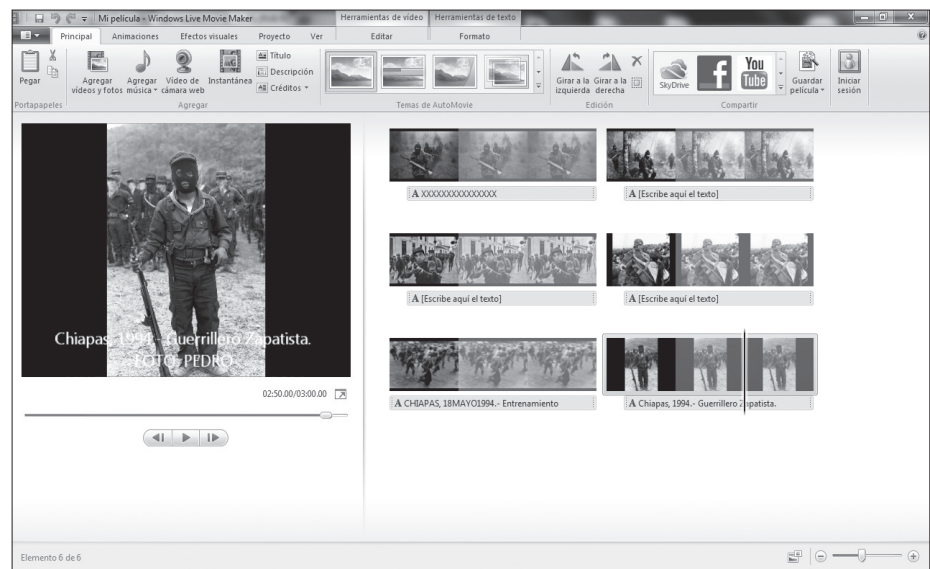


Imagen 9. Captura de pantalla Secuencia.

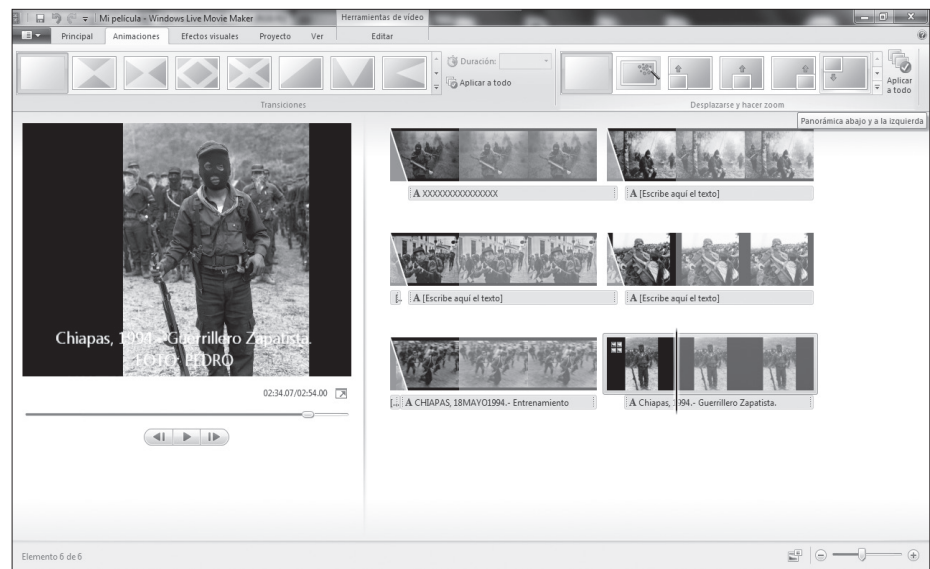


Imagen 10. Captura de pantalla Animaciones.

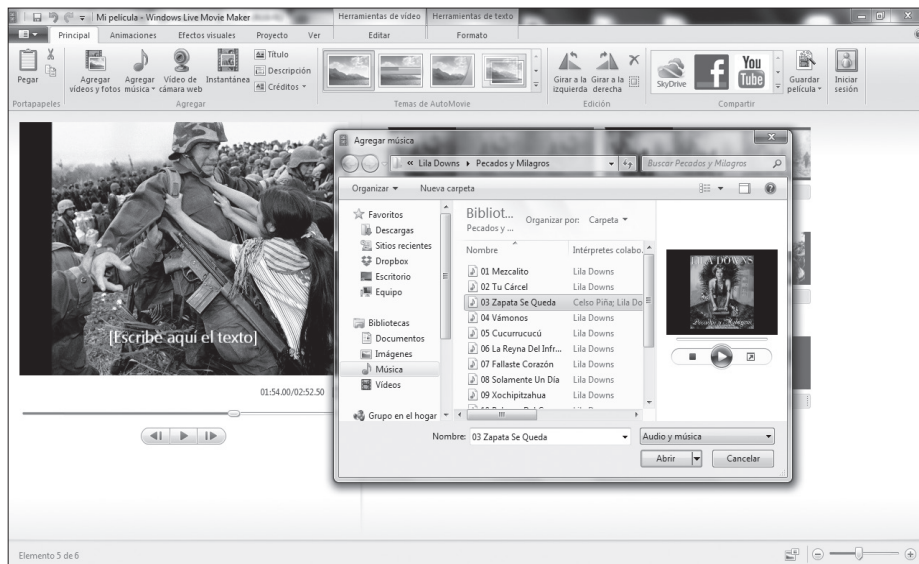


Imagen 11. Captura de pantalla Agregar música.

hasta donde se termina el tiempo asignado para nuestra última imagen. Para elegir el archivo de música que utilizaremos se desplegará una ventana para ubicarlo (como anteriormente lo hicimos con las imágenes), una vez elegido el archivo de música podremos pasar a la pestaña que estará activa de nombre “Herramientas de música”. Vea imagen 11.

Al ubicarnos en “Herramientas de audio” podremos seleccionar el volumen de la música, dar un fundido de entrada para que no comience de golpe y lo mismo a la salida, en este caso las opciones son: “Lenta”, “Media” y “Rápida” en ambos casos. Se puede utilizar música en partes con la opción dividir para tener sólo música de fondo en donde lo deseemos. Ver imagen 12.

Con estos pasos ya hemos realizado un video sencillo con el material elegido para la clase, sólo nos falta el título y los créditos.

Regresamos a la carpeta “Principal” y hacemos clic en la opción “Título”, aparecerá un recuadro anterior a la secuencia de imágenes que teníamos y en él podremos escribir el título elegido para ese trabajo. Pasará lo mismo con la opción “Créditos”, se adhiere un recuadro al final del video en el que

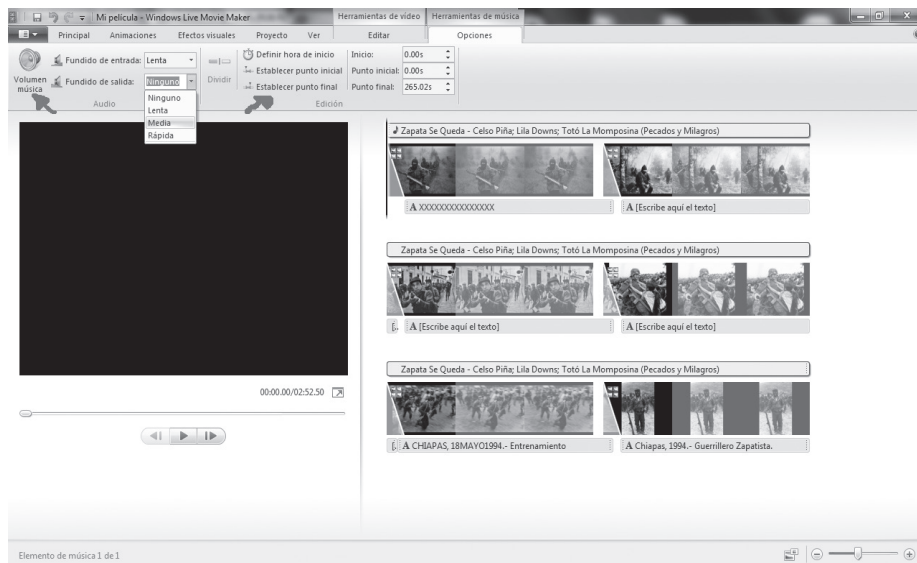


Imagen 12. Captura de pantalla Herramientas de música.

pondremos la información de las fuentes utilizadas en el video, en este caso es recomendable poner los datos completos de las fotografías: nombre de la imagen, fotógrafo, año y si es el caso, datos del medio en que se publicó; igualmente, los datos de la música que utilicemos, la bibliografía que empleemos y por supuesto, nuestro nombre, pues seremos los responsables de ese video. Podemos aprovechar la ocasión para recordar a los alumnos de la clase cómo citar las fuentes.

Estos son los pasos básicos para hacer un video sencillo con un programa amigable para quienes no tienen experiencia en la edición de video. Esto no significa que el programa propuesto no ofrece más opciones para hacer videos con mayor producción o con más sutilezas, eso lo puede aprender conforme se atreva a explorar el programa. Una vez que tenga clara la lógica de la edición de video puede migrar, si lo desea, a programas de edición de video con mayores posibilidades.

No olvide que todo tiene vuelta atrás, si algo no le gusta (imagen, texto, música, el mismo video en su conjunto), se puede eliminar con sólo selec-

cionar con el cursor el fragmento y oprimir la tecla borrar. También puede combinar archivos de audio y de video con imágenes fijas, las opciones son muchas, dependerá de los materiales que tenga a la mano. Como anexo, al final del presente trabajo se ofrece una tabla con algunos formatos de audio, imagen y video y su compatibilidad con el programa *Windows Live Movie Maker* que hemos explicado aquí. La intención es que se familiarice también con estos archivos si es que no está acostumbrado a utilizarlos regularmente.

El uso del audiovisual en el aula permite la participación activa de los alumnos, pues no sólo el profesor será el que mostrará una clase en video, también los alumnos pueden hacer los propios para presentar trabajos o para dar una versión alterna a lo propuesto por el profesor. No olvidemos que nuestros alumnos, con sus dispositivos digitales, tienen a la mano una gama de aplicaciones con la que pueden hacer de manera cotidiana este tipo de videos, nuestro deber en el aula es motivarlos y guiarlos para que los elaboren con fines educativos específicos, siempre de manera divertida y sobre todo con un interés claro para ellos. La propuesta de Ana María Mauad sobre propiciar el cuestionamiento y generar interés por la Historia reciente y porque en el espacio escolar se cree una Historia diferente a la oficial, puede abrir caminos para el alumno que le permitan conectarse activamente con la historia que forja y alimenta su interés por la que ya fue.

Apéndice. Tablas de extensiones de archivos de audio, imagen y video.

ARCHIVOS DE AUDIO		
Extensión y sus variaciones	Tipo	Compatibilidad con el programa Windows Live Movie Maker
.aac/.m4a	Formato de sonido mejorado.	⚙
.ac3	Formato de sonido HD (Alta definición).	
.cda	Formato digital CD de audio.	
.flac	Formato de audio comprimido sin pérdidas de calidad.	
.midi/.mid	Interfaz musical de instrumentos musicales.	
.mp3	Formato de audio digital comprimido.	⚙
.mp4	Formato de audio y video sin pérdidas de calidad.	
.ogg/.ogm	Formato contenedor multimedia.	
.wav/.aif/.aiff	Formato de audio digital sin comprimir.	⚙
.wma/.wm/.asf	Formato de audio digital comprimido, formato Microsoft.	⚙

ARCHIVOS DE IMÁGENES		
Extensión y sus variaciones	Tipo	Compatibilidad con el programa Windows Live Movie Maker
.ai	Adobe Illustrator.	⚙
.bmp/.dib/.rle	Mapa de Bits.	
.cdr	Corel Draw.	
.dwg	AutoCad.	
.gif	Intercambio de gráficos Compuserve.	⚙
.ico/.icon	Archivos de íconos.	
.jpg/.jpeg/.jpe/.jfif	Grupo conjunto de expertos en fotografía.	
.png	Gráficos de red portátiles.	
.psd	Photoshop.	
.svg	Gráficos vectoriales redimensionables.	
.tif/.tiff	Fichero de imágenes etiquetado.	
.wpd	Archivos fotográficos HD.	⚙

ARCHIVOS DE VIDEO		
Extensión y sus variaciones	Tipo	Compatibilidad con el programa Windows Live Movie Maker
.asf/.wm	Archivos de Windows Media.	⚙
.avi	Audio y video intercalado.	⚙
.dvr-ms/.wtv	Archivos de programas de TV grabados de Microsoft.	⚙
.flv	Video flash.	
.m2ts/.mts/.m2t	Archivos AVCHD Blu-ray.	⚙
.mov/.qt	Archivos de Apple QuickTime	⚙
.mpeg/.mpg/.mpe/.m1v/ .mp2/.mpv2/.mod/.vob/.m2t	Archivos de películas MPEG-1 y MPEG-2 Grupo de expertos de películas.	⚙
.mp4/.m4v/.3gp/.3g2/.k3g	Archivos de películas MPEG-4.	⚙
.rm/.rv/.rmvb	Real Media.	
.wmv	Archivos de video de Windows Media.	⚙

Prepararse para el fracaso. La construcción de plataformas para el diálogo en redes digitales

JOSÉ MANUEL LÓPEZ ROMERO

Un señor toma el tranvía después de comprar el diario y ponérselo bajo el brazo. Media hora más tarde desciende con el mismo diario bajo el mismo brazo. Pero ya no es el mismo diario, ahora es un montón de hojas impresas que el señor abandona en un banco de plaza.

Apenas queda solo en el banco, el montón de hojas impresas se convierte otra vez en un diario, hasta que un muchacho lo ve, lo lee y lo deja convertido en un montón de hojas impresas. Apenas queda solo en el banco, el montón de hojas impresas se convierte otra vez en un diario, hasta que una anciana lo encuentra, lo lee y lo deja convertido en un montón de hojas impresas. Luego se lo lleva a su casa y en el camino lo usa para empaquetar medio kilo de acelgas, que es para lo que sirven los diarios después de estas excitantes metamorfosis.

Julio Cortázar

El mundo digital nos ha acostumbrado a que mañana es ayer.

Carlos Scolari

Primera parte: Yo, como Herodes¹, me lavo las manos

Comencemos por decir que todo se acaba y cada vez termina más temprano. Una de las características principales de la cultura digital es que las formas de pensamiento o interacción permanecen más o menos constantes y definidas, pero los dispositivos y las plataformas tienen un lapso de vida cada vez más reducido. La caducidad es la constante. Por eso no sólo las finanzas de la ma-

¹ Porque como dice el chiste “¿A poco Herodes nunca se lavó las manos?” y este recurso barato ya hizo que bajara a ver esta nota, tras ser llamado por el error.

yoría parecen incapaces de seguirle el paso, sino (y más importante) nuestros modos de uso de esos dispositivos y plataformas mueren boqueando por la expulsión de un medio en el que apenas se acostumbraban a respirar. Más aún si se trata de pensar en las aplicaciones educativas, en usos académicos o en exploraciones con algún otro de esos “oscuros intereses”, la recomendación es prepararse para el fracaso. No resignarse, sino saber que las cosas cambiarán apenas nos estemos acomodando y que todo lo que podría salir mal lo hará. Eso significa tener planes de contingencia, no acostumbrarse ni caer en la rutina de las interfaces conocidas y tener siempre (como en las relaciones personales o laborales contemporáneas) las maletas listas.

Así pues, desde el fracaso asumido y el absurdo e injustificado entusiasmo que revive con cada curso, desarrollo en este trabajo basado en mi experiencia, análisis y recomendaciones respecto a la interrelación entre la escuela y las plataformas pervertibles de cuyo éxito o funcionalidad podemos colgar nuestros siniestros intereses educativos. Por tanto, aunque aquí hablaré de *Facebook* como una opción para generar interacción entre los grupos y perseguir a los alumnos extendiendo el aula más allá de sus límites físicos y temporales, tendré que hacer referencia a los usos previos y solapados que emplearon el correo electrónico, el mensajero instantáneo (*Messenger*); los desaparecidos *Grupos de Google*; los nunca populares ni funcionales grupos de *Yahoo* o de *Hotmail*; una página de Internet propia y mi resistencia casi religiosa al uso de los grupos de *WhatsApp* y otras aplicaciones del teléfono que cada vez es más inteligente y que, como símbolo de la convergencia, se ha convertido al mismo tiempo en el concentrador de los odios escolares por el robo de atención en las aulas y los entusiasmos académicos por sus aplicaciones potenciales y efectivas.

De lo que hablo entonces es de la posibilidad de generar interacción y contribuir a la exploración propia por parte de los alumnos. Si hay suerte, a despertar su interés. Por tanto, si para cuando lea usted esto, el futuro nos ha vuelto a alcanzar, espero que las recomendaciones sigan siendo aplicables y que más que una receta paso a paso de interacción con una interfaz particular (en este caso *Facebook*) busco sugerir condiciones de funcionamiento

útiles basadas en los resultados de todo tipo que he obtenido en los cursos que imparto en diferentes universidades y preparatorias².

Antiguos y nuevos testimonios

Baso estas propuestas para incentivar la interacción en la experiencia de mis grupos escolares, explorando diferentes plataformas y recursos para difuminar las paredes del aula y adelgazar las fronteras de la relación maestro-alumno y, sobre todo, la resistencia a la interacción y más aún, a la interacción sobre los contenidos de las materias que se imparten. Esto último ocurre, por supuesto, sólo cuando alcanzan un cierto grado de relevancia, es decir, cuando se vuelven significativos para el alumno.

La articulación del texto usa los grupos de *Facebook* como columna vertebral y presenta algunas referencias a las otras plataformas y opciones para generar y sostener estos grupos virtuales. La mayoría basadas en las experiencias previas en mi actividad docente. Aunque no puedo erigirme en autoridad para dictar instrucciones y caminos hacia el éxito, mi persistencia en el empleo de este recurso me permite explorar algunos aspectos a los que debemos poner atención producto del historial de errores, inconsistencias y desvaríos que generaron. Como dijera Serrat, desde los sueños pendientes y los fracasos cumplidos expongo primero un breve historial de usos y a continuación exploro posibilidades y recomendaciones.

Todo empezó con el correo, como todas las historias de la red. Todos hemos dispuesto una dirección para dudas y comentarios, pero también la usamos para correos colectivos en que se envían materiales, vínculos o avisos. En su momento parecía suficiente y permitió que muchos alumnos que entonces no tenían una cuenta la obtuvieran para participar de las comunicaciones extra clase y tener un primer contacto con las comunica-

2 Respecto a la educación básica, la referencia principal es el trabajo de tesis de maestría que desarrollé entre 2010 y 2012 en una investigación sobre la apropiación de las telenovelas entre estudiantes de secundaria de Aguascalientes. En ese trabajo exploro cuestiones de interacción en los grupos, el uso de los detonantes visuales para los grupos de discusión, así como algunos aspectos de las relaciones de los adolescentes con los medios y de ellos a través de los medios.

ciones digitales que aún sigue siendo prerequisite para acceder a las redes sociales.

La segunda oleada de exploración vino, en mi caso, con los grupos de *Google*³ y *Yahoo*. Estos grupos permitían compartir información con la estructura de páginas navegables, la interacción a través de ellas en foros de discusión y la posibilidad de recibir actualizaciones en el correo electrónico y publicar desde él. Estos grupos ofrecieron un buen nivel de respuesta por parte de los alumnos y llegaron a generar interacciones entre ellos y con la descarga de materiales, incluso en la generación de páginas por parte de la iniciativa de los propios alumnos. Yo emplee estos grupos para materias de fotografía y de redacción. En el primer caso me permitieron la creación de galerías colectivas, colocar vínculos a sitios de Internet y otras recomendaciones tanto en línea como en el almacén de archivos que incluía documentos de administración del curso, materiales de descarga, libros e imágenes, además de generar la posibilidad de criticar, discutir y compartir entre miembros de diferentes grupos o generaciones (los miembros que no se daban de baja se acumulaban en la participación); en el caso de las materias de redacción y expresión oral, favorecían precisamente la comunicación en foros y la posibilidad de descargar materiales de lectura o vincularse con páginas interactivas para realizar ejercicios complementarios. En ambos casos se incluía una bitácora de clase que se mantenía actualizada para que los que no asistían a clase pudieran tener información sobre los temas expuestos o los acuerdos alcanzados y una página de tareas donde se explicaban las características de las encomiendas de exploración fuera del aula incluyendo las formas de evaluación y fechas de revisión. En ambos espacios, como ofrecía la plataforma, se podía interactuar para preguntar, aportar, reclamar o quejarse.

Los grupos comenzaron a complicarse por que la plataforma sofisticó los procesos de ingreso y, finalmente, anunciaron su desaparición en 2012

3 Este servicio se creó en 1995 como *Deja News*, se convirtió en *Google Groups* en Febrero de 2001 después de su compra. Actualmente existe la categoría de grupos de Google como espacios de intereses comunes de búsquedas que funciona como un foro y requiere tener una cuenta de Google. Los grupos anteriores permitían el acceso con cualquier cuenta de correo.

tras la aparición un año antes de *Google+*. En el caso de los nuevos alumnos, la opción que ya se había consolidado eran los grupos de *Facebook*. Las prestaciones de esta interfaz no permitían la navegación en páginas dentro del grupo ni la estructuración visual que hacían los anteriores, pero a cambio se ganaba en acceso, presencia y facilidad de interacción. Originalmente empleamos los grupos de *Facebook* para ponernos de acuerdo y colgar contenidos descargables en la opción “Archivos”, pero la creación de álbumes ofrece la posibilidad de organizar temas a partir de imágenes y esquemas que pueden vincularse con páginas para aumentar la información sobre el asunto respectivo y la posibilidad de etiquetar en ellas a miembros particulares, o bien mencionarlos en alguna publicación que los implique directamente, como el caso de una información o liga que se conecta directamente con el proyecto de algún alumno (discurso, ensayo, serie fotográfica) e incluso con sus intereses personales, pero que, al estar a la vista de todos, sirve para que sea una verdadera opción grupal interactiva y de construcción colaborativa. Tiene además la ventaja de la verificación de los grupos a través de los teléfonos, aunque con algunas limitaciones.

Por mi cuenta, y en lo que ajustaba la transición entre unos y otros grupos, cree un página de Internet que funcionó como un complemento y que se solapa con los grupos de *Facebook*, el uso del correo electrónico y servicios de almacenamiento en línea. La idea es que todos los recursos se complementen en una estrategia integradora para que la información fluya y esté siempre disponible desde diversas plataformas y al alcance y control de los alumnos. Es cierto que la mayor parte de estos recursos se emplearon siempre con alumnos de preparatoria o universidad, pero también que las generaciones actuales cada vez usan dispositivos y plataformas digitales múltiples con mayor soltura y a menor edad.

Twitter y el teléfono celular, las marcas de las generaciones actuales, ofrecen posibilidades distintas y complementarias. Como reza el aforismo cibernáutico, *Facebook* es una plataforma compleja para comunicadores simples y *Twitter* una plataforma simple para comunicadores complejos. Así que un buen ingreso puede ser *Facebook*, pues es más popular entre los cibernau-

tas de menor edad. El teléfono es otro cantar, es el símbolo y concreción de la convergencia tecnológica y la más acabada muestra de integración de los dispositivos. Es una gran opción de acceso a las plataformas digitales citadas (y otras por citar e inventar), pero sus propias redes sociales (*WhatsApp* por antonomasia) ofrecen otras posibilidades de interacción, vinculación y creación colectiva además de características propias del dispositivo como el uso de cámaras, diccionarios, juegos, etcétera. En ambos casos, no aparecen desarrollados en este capítulo, primero porque como he dicho *Twitter* parece una plataforma para usuarios más avezados y tanto ésta como el teléfono celular no los he explorado personalmente para su aplicación en clase; en segundo lugar y más importante, porque otros trabajos de este libro exploran extraordinariamente posibilidades constructivas de estas plataformas.

Dejad que los niños se acerquen al Face. Informalizar la educación formal

Las plataformas vinculadas con el entretenimiento y la información contemporáneas, digitales o no, en oposición a otras instituciones como la escuela o la familia se distinguen por la falta de coerción, es decir, nuestra relación con ellas es voluntaria y por tanto amable y atractiva, por eso suelen ser el chivo expiatorio para padres y educadores; pero si más que culpas, tratamos de entender los procesos de interacción que se dan en ellas, habrá que entender cómo los códigos se disfrutan al tiempo que se descifran.

Al final los niños (y los adultos) valoran estos medios como fuentes de información-entretenimiento y acaban reconociendo que aprenden (lo que la escuela u otras instituciones no quieren que aprendan o no les importa), como se ha mostrado respecto a la televisión, sobre los dinosaurios, el agua contaminada, modales en la mesa, cómo invitar a una chica a salir y aprenden incluso sin darse cuenta de ello vocabulario y formas sintácticas (Morduchowicz, 2001).

Los medios son el dominio de lo afectivo, de lo lúdico, lo circular y lo efímero. No se trata de conocerlos sino de no emplearlos dentro de los

viejos programas, en lo que Roxana Morduchowicz (2001: 70) llama “pedagogización” que desnaturaliza a los medios y su eficiencia. “Con respecto a la relación profesor/alumno, vale decir que enseñar no es enseñar en un aula. El proceso es mucho más complejo y abarca todo tipo de interacciones informales, en línea y hasta en espacios físicos fuera de la universidad” (Pardo, 2012). La frontera entre ámbitos es difusa y movediza, pero vale la pena aprovechar los aprendizajes informales para acarrear hacia las intenciones de los programas establecidos, y cómo sacamos algunos de esos objetivos de las estrategias empolvadas para airearlas en otros medios, particularmente en las redes sociales y los múltiples dispositivos por donde transitan.

A pesar de la trasmutación de los dispositivos los procesos de relación con ellos pueden entenderse como más o menos estables. En ellos, vale notar la persistencia de ciertos géneros que con mínimos ajustes sobreviven a estas transformaciones de continentes y contenidos para sostener estructuras y procesos. En este tenor habrá que servirse del género y sus bondades, pero entender los límites para no engordar las expectativas de lo que una plataforma puede dar o permitir como cuando se dice que un género comunicativo exitoso (la telenovela, el meme o el mensaje de texto), una plataforma (*Twitter*, *Facebook*, *WhatsApp*) o un dispositivo (*tablets*, teléfonos, computadoras, pantallas interactivas) resolverán un problema por sí mismos o que por ser usados y apreciados por los alumnos se les puede volver vehículo así nada más, por decreto, de contenidos educativos, desnaturalizándolos y con ello, volviéndonos ineficaces y condenando la estrategia al fracaso.

Entre éxitos y fracasos parece mediar la pertinencia y la “naturalidad”; entre atinarle y no atinarle, la eficiencia cabe en las formas más que en los contenidos y en los placeres más que en los compromisos. Le atinan cuando va de refilón y cuando sucede desde el receptor, cuando se contemplan sus competencias y se satisfacen sus necesidades; y fallan cuando, por ejemplo, la escuela se quiere colgar del encanto de los medios y quiere vestir sus viejas intenciones de los lustres mediáticos.

Habrà que aprender de la publicidad y saber quiénes son los usuarios, copiar los códigos hasta entenderlos. En principio, textos muy cortos, las

ligas con imágenes, la redundancia, la apelación directa a interlocutores particulares en función de sus preferencias, la horizontalidad en la gestión de los grupos y la tolerancia a la divagación, el error y la superficialidad en aras de reforzar los lazos de interacción que son también lazos de aprendizajes.

Estas redes con sus códigos son el ambiente donde se han desarrollado los alumnos que tenemos y tendremos, a pesar de que las restricciones legales o formales parecieran impedirles el acceso. Si se quiere entender a los alumnos hay que entender sus redes de interacción y las lógicas de la comunicación digital.

Tablas sin ley y mapas para salir

Este trabajo se construye dividido en tres partes que son cuatro. La primera, introductoria, que culmina con este apartado; la segunda destinada a explicar algunos pormenores de la operación de los grupos de *Facebook* y las formas de incentivar la participación y mantener el interés en el diálogo y la construcción colectiva de conocimiento; la tercera se encarga de explorar los límites y posibilidades de los grupos analizados y, desde la misma perspectiva abierta y general, de cualquier otra plataforma que funcione para estos fines. Además de estas debilidades y fortalezas expuestas se plantea una serie de sugerencias para aplicar de manera concreta estos recursos y vincularlos con los contenidos programáticos de algunas materias y contenidos. Esta estructura está rota e intervenida por la irrupción de cuadros de apoyo que, igual que planteo para la aplicación de los grupos virtuales, sean remansos, salidas y exploraciones que nos permitan derivar en ejemplos concretos (éxitos y fracasos), opciones de profundización o indagación complementaria (bibliografía comentada), recomendaciones y consejos particulares (minutucos) y sugerencias de navegación donde se pueden encontrar recursos, contenidos y apoyos digitales en Internet (vínculos y ligas). El resto de los recuadros (esquemas e imágenes) son sólo ilustración de algunas pantallas de la interfaz referida, ejemplos de interacciones o síntesis gráficas de algunas ideas del texto.

En aras de no complicar mucho la navegación del artículo, los cuadros que acompañan al texto están relacionados con él pero se pueden leer en cualquier orden y de manera independiente a éste. La idea es promover la apertura, movilidad, estructura (aquí los nombres hacen lo que se sugiere después que hagan los álbumes) y redundancia de la que se habla aquí. Así que según su función y contenido, como si fueran secciones, se distinguen algunos tipos de cuadro con rótulos como *Bibliografía comentada*; *Vínculos y ligas*; *Minitrucos*; *Éxitos y fracasos*. Como se sugiere para los grupos, se pueden seguir rutas trazadas por el orden del texto, pero no pasa nada si se recorren de otra manera, si sólo se leen los cuadros o si nunca se ven. Como se plantea en el texto, hay que esbozar varios escenarios posibles, crear muchas rutas de navegación, establecer nexos entre los contenidos y los recovecos de las plataformas, favorecer la redundancia de lo imprescindible para que nos alcance independientemente de la ruta que sigamos y, finalmente, estar preparado para que ocurra lo que no planeamos o que no ocurra lo que se pensó y haya que echar mano de un plan de contingencia (siempre debe haber alguno en el cajón). Prepararse para el fracaso es saber que la interacción es así: abierta, creativa, enriquecedora; que no se puede encajonar, que nos sorprenderá a cada paso con las posibilidades que sólo los alumnos podían haber encontrado, que fracasarán nuestros intentos de planificación pautada y saberlo es el camino para diseñar las salidas de emergencia y las instrucciones de abordaje de los nuevos recursos, trucos, interfaces o dispositivos.

Segunda parte: Tejer la interacción

Conocimientos básicos. El punto de partida para que los grupos extra clase funcionen es el conocimiento del grupo. Es decir, qué tanto sabemos sobre los hábitos de consumo mediático de los alumnos, sus gustos personales y actividades de sus padres, amén de los datos sobre su rendimiento escolar y el tipo de contenidos que prefieren en la escuela. La idea es que el maestro pueda engarzar estos tres tipos de información para elegir y modelar las publicaciones.

En lo que un sistema de comunicación escolar se organiza y funciona, el viejo recurso de formar un círculo y hablar sobre estos temas puede ser la fuente más valiosa de datos sobre nuestros alumnos (a veces ignoramos si tienen o no mascotas o si les gusta el fútbol); o bien, si esto resultara difícil podrían organizarse equipos que respondan cuestionarios y preparen un sencillo reporte oral con las respuestas colectivas, encontrando semejanzas, diferencias y niveles en las respuestas de todos.

El otro punto de apoyo indispensable será el conocimiento de las plataformas y las lógicas de la comunicación digital. Entender su naturaleza lúdica, abductiva, inmediata y (sobre todo) divertida. Partir de que antes que cualquier cosa, todo contenido debe ser atractivo y la mejor manera de que lo sea, es que parezca divertido, que no se vea pesado, complejo o largo.

Tenemos que asumirnos como perversos y corruptores de esa naturaleza de las redes y buscar al menos que no se note tanto. No se trata de que alteremos el espíritu de medios y plataformas ni de *pedagogizar* o desnaturalizar, sino precisamente configurar los contenidos de la manera en que serán consumidos y usar los dispositivos como potenciadores y amplificadores para generar la interacción.

El tiempo de atención es la moneda en *Facebook* (Llavina, 2011), es la forma de construir una reputación y satisfacciones por ser visto, seguido y reproducido. Así que si todo sale bien, los participantes de estos grupos interactivos aprenderán a encontrar, entenderán la lógica de la atención y a fuerza de visualizaciones, comentarios y “me gusta” (los famosos *like's*) aprenderán a montarse en la lógica de un dispositivo para ir ganando atención.

Secuencias de arranque. La secuencia de implementación de estrategias de grupos interactivos debe partir, como toda estrategia, del diagnóstico apropiado. Determine qué conocimientos tienen sus alumnos sobre las redes sociales, quiénes tienen un perfil en *Facebook* y con qué frecuencia lo usan; si entran para jugar, chatear (platicar), ver fotos o con qué frecuencia escriben. A partir de ello, establezca para qué materias sería más pertinente emplear el *Facebook*. Por ejemplo, si su participación cívica y el desarrollo dialógico y participativo de los alumnos es débil, puede ser ideal crear grupos para

explorar la autogestión de las normas, las nociones de respeto y tolerancia, etcétera. Los videojuegos en línea podrían aportar al desarrollo de habilidades matemáticas y estratégicas. El seguimiento de temas y ejercicios prácticos de español o matemáticas en páginas interactivas (ver cuadro en *vínculos y ligas*) podrían favorecer a grupos con un mejor dominio de internet y mayor espíritu competitivo, pero requerirán una mayor supervisión por parte del profesor en caso contrario. Quizá el punto de partida más elemental sería el crear un grupo de apoyo como extensión general del aula para maestros de educación primaria (que impartan todas las materias) o escuelas multinivel, donde se resuelvan dudas y se favorezca la convivencia y el uso de las redes digitales. Para la educación secundaria, habrá que elegir más bien cuál es el tipo de uso pertinente para cada materia en relación con las características del grupo. No será lo mismo vivir en Zacatecas o Guanajuato para estudiar historia de México, que hacerlo en Cancún o La Paz, si se quiere organizar un grupo para compartir fotos de edificios vinculados con sucesos históricos relevantes. Ni lo mismo acceder desde los celulares a cualquier hora por parte de los alumnos, que realizar todas las actividades de este ejercicio en el marco de las horas de clase y compartiendo una o dos computadoras para toda la escuela. Lo primero es saber qué hay para saber por dónde.

Una vez realizado el diagnóstico, habrá que **diseñar la estrategia**. Así que una vez que tenga claros los objetivos (escribirlos es indispensable) del grupo deberá determinar los caminos para llegar a ellos y con eso si habrá o no álbumes (ver minitruco correspondiente), qué tipo de archivos se compartirán, cuál será el tono de los comentarios y si es pertinente o no mencionar a los alumnos para interpelarlos directa y personalmente; cómo se desarrollará en el tiempo el trabajo en los grupos interactivos. Cuáles serán las reglas de operación del grupo y qué reglas deberán hacerse explícitas al grupo. Quizá lo más importante será establecer cómo se invitará o incluirá a los participantes. Cuando tenga estas respuestas y las organice, tendrá una estrategia elemental. Vale recordar aquí que “la gran disrupción de la educación es organizativa, no tecnológica. Se necesita un cambio de mentalidad y organización de los procesos, con el soporte de los nuevos instrumentos tec-



nológicos” (Pardo, 2012). El diseño entendido aquí como el esquema donde encaja esta estrategia de grupos interactivos y, hacia adentro, cuál es la lógica y cuáles los protocolos internos de su funcionamiento.

Es muy importante que, de ser posible, se ponga a prueba la dinámica de operación, que pruebe lo que usted dude si hace bien o no, antes de incluir a los alumnos. Pruebe con sus contactos de confianza en un grupo cerrado a etiquetar, mencionar, colgar archivos, compartir artículos e imágenes, a entender que un “visto” no significa leído y menos entendido y un “me gusta” no necesariamente significa que le gusta y menos un compromiso con esa publicación. Usted deberá estar seguro de que todo lo básico funcionará cuando el grupo comience a correr para evitar la frustración o desesperación de los alumnos.

Cuando esté listo ha llegado el momento de la aplicación y para ello lo primero es construir el grupo con los participantes. Hay que crear un ambiente de acceso libre, distendido y tratar de que se convierta en un espacio ameno que genere interacciones y descubrimientos relevantes para el alumno. Un punto de partida imprescindible es no mitificar a la generación de nuestros alumnos como conocedora y con acceso a estas tecnologías, que las macro cifras no nos alejen de los individuos reales, como me ha ocurrido a mí cuando asumí que alumnos de licenciatura estarían informados y conectadísimos a este respecto y no sólo no lo estaban ni les interesaba explorar muchas plataformas digitales, sino que además tenían una mala imagen de ellas y peor disposición hacia su uso y disfrute. Otros alumnos de preparatoria en un curso especial me mostraron otro ejemplo de estas circunstancias debido a que tenían dificultades para acceder a las guías del Exani-II⁴ para practicar, con lo que sus deficiencias iniciales se acentuaban por la falta de acceso a la práctica del tipo de examen y reactivos porque no sabían descargar, instalar y resolver. Estos últimos alumnos no estaban entre las opciones que contemplaba el Ceneval⁵ a la hora de plantear su estrategia, así que yo

4 Examen Nacional de Ingreso a la Educación Superior.

5 El Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior A. C., es una institución privada encargada de aplicar los exámenes de ingreso a la educación superior.

tuve que readaptar el curso y las asesorías en línea contemplando este ajuste. En el caso de los grupos deberá establecer si serán necesarias sesiones de apoyo técnico e inducción; grupos de creación colectiva entre alumnos, o incluso recursos todavía más elementales para conformar la lista de miembros y la operación inicial. También puede ocurrir lo contrario con usuarios hiperconectados pero centrados en los videojuegos o bien en los teléfonos móviles. En estos casos habrá que adaptarse y no aburrir.

La idea clave para estos ejercicios es que una vea arrancando y sabiendo cuál es la duración del grupo y los usos que se le darán no se abandone; es decir, el **seguimiento** para que se mantenga vivo con publicaciones y comentarios. Esto nos obligará al **ajuste continuo** de la operación y la estructura, cambiando de dirección si fuera necesario. Hay que partir del presupuesto, de que “todos los errores posibles serán cometidos” como dice Don Norman (en Scolari, 2004:123) y comenzar a aplicar los planes de contingencia correspondientes.

Los dos pasos finales que habrá que contemplar son la **innovación** y la **derivación**. En el primer caso, establecer que las etapas contempladas de desarrollo deberán plantearse con la idea de estar siempre atento a las novedades que la red ofrezca y que puedan implementarse al grupo para interactuar de mejor manera, lo que casi siempre llevará a la derivación del proceso en un nuevo ejercicio, una nueva estructura, una nueva plataforma e, incluso, un nuevo dispositivo. La premisa es sacar provecho y moverse al siguiente estadio, no dar tiempo para aburrirse. Sabiendo que cuando nos montamos en el tren, ya va de salida y uno nuevo está corriendo en una vía que no estamos contemplando por cuestiones de edad, acceso y tipo de pensamiento.

En este sentido vale contemplar el concepto de la automatización de ciertas actividades o comportamiento en *Facebook*, para aprovecharlos o cuidarse de ellos. Se trata de entender las rutinas de revisión de contenidos (teléfono o computadora; por la tarde o la noche; activación de actualizaciones o no; sus búsquedas habituales y, en general, sus rutinas cibernéticas) que tienen los alumnos, de sus “me gusta”, de los otros usos de las redes (juegos, compras, trivias, páginas) y qué de eso se realiza “en automático”.

La apertura y la regulación, el binomio libertad-responsabilidad deberá tenerse presente al momento de pensar en los grupos. Valdría la pena generar un reglamento simple, claro, corto y flexible (en el sentido de adaptable y no de débil). De manera que todos tengamos claro qué vamos a hacer, cuáles son los límites de la actuación y cuáles las sanciones para los transgresores. No se trata de asustar, amenazar o intimidar con el reglamento, sino esclarecer las rutas de interacción para que la dinámica interna de las comunicaciones fluya de mejor manera evitando malos entendidos, falsas expectativas y decepciones posteriores.

Es por aquí. Una vez creado el grupo y puesto a funcionar, la recomendación es tejer una red de referencias hacia adentro del grupo y que lo comuniquen con otros medios. Vale para esto usar las opciones de creación de álbumes para usarlos como almacenes de imágenes, sean como ilustración, información o como llamado (haciendo las veces de portada) a ligas o textos donde se pueda consultar más a fondo la información. El otro recurso citado antes es la referencia, es decir, nombrar a un alumno (@ + el nombre del perfil), grupo de ellos (igual la arroba más el nombre para cada uno de los que corresponda) o incluso a todos los miembros del grupo (@ + el nombre del grupo si será público o un mensaje a todos los miembros para generar una ventana de conversación colectiva que no aparece en el muro) para interpelar directamente a los miembros y asegurarse de que la notificación lo perseguirá aún si tiene desactivadas las del grupo o no entra a revisarlo. Entre una y otra de las recomendaciones anteriores funciona el etiquetado en las imágenes vinculadas con algo que se quiere resaltar o como invitación a la liga o texto que acompañan la imagen.

Los álbumes permiten dar orden, pero también ofrecen la posibilidad de conectar con los archivos colgados, las referencias entre unos y otros, así como con otros medios y recursos didácticos (materiales impresos, páginas de Internet, blog, ejercicios), o con las páginas o publicaciones recomendadas para ampliar los horizontes de la exploración. No tema repetir información entre correos, páginas, *Facebook* o cuanto recurso esté a nuestro alcance. Las rutas son variadas y los caminos de la apropiación tecnológica son inescruta-

Así se ve; así se llega...

Algunas carátulas que encontrará en su navegación

Aquí aparecen los grupos que administra, o bien, la opción de crear uno.



Así se ve al interior del grupo. Como se ve, puede usarse el espacio superior para darle al grupo una cara particular. En este caso con el nombre, pero puede usarse cualquier imagen.

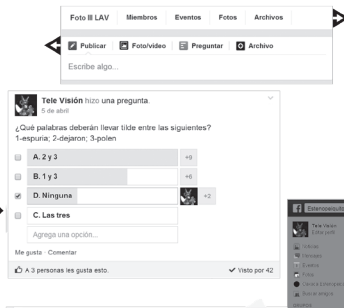
Así puede verse a los miembros del grupo y de ahí administrar sus posiciones o eliminar a alguno.

Si existe más de un grupo, acá se puede ver qué pendientes y movimientos hay en cada uno de los que se administran.

Así se ve; así se llega...

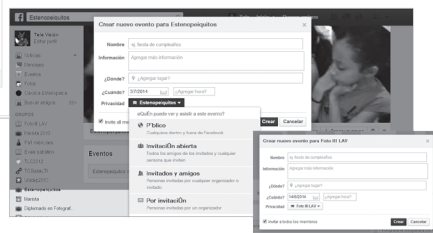
Otras carátulas que encontrará para fines específicos

Entre las opciones para cada publicación nueva están la de partida que es "publicar", "foto/video", "preguntar" y "archivo". De cada uno se ha hablado en el texto, pero una de las opciones que favorecen la interacción es la de preguntar directamente a los miembros del grupo. Pueden crearse tantas opciones de respuesta como se quiera e incluso permitir que ellos creen las propias.



Del menú principal del grupo en la parte superior, la opción de "crear un evento" permite programar actividades relevantes e "invitar" a los miembros del grupo y a otros que cada miembro decida.

Una vez presionado el botón, aparecerá este recuadro para rellenar los parámetros informativos de la actividad y así contar, por ejemplo, con recordatorios.



Una de las sugerencias de crear un grupo de segundo nivel que se expresan en el texto contempla compartir el grupo en otro grupo. Pero también y, dependiendo del nivel de seguridad, puede compartirse en la biografía propia, en la de alguno de los contactos (amigos), en una página (que es también una opción en la que podría derivar en grupo o una materia) que administre, e incluso en un mensaje privado a alguno de nuestros contactos. De no tenerlos como amigos o no querer tenerlos (que es suma de las ventajas de los grupos) puede compartirse directamente la liga del grupo (copiándola de la barra o creando una en la opción correspondiente de "configuración").

Para acceder a esta opción deberá darse clic en el icono del engrane, que representa la opción de configuración del grupo.

bles, asegúrese que todo lo relevante alcance a todos a través de cualquier plataforma.

Cuando emplee estos recursos, la clave es no ponerse rígido y aburrido. Si hay en *Facebook* más de 100 millones de fotos nuevas cada día (Collier, 2010) no es por sus fines didácticos, ilustrativos o provocadores, sino por su valor emotivo y la necesidad de vernos y reconocernos en imágenes. Juegue con el valor lúdico de las fotografías tomando algunas que registren las actividades de clase y etiquete a sus alumnos, pero sobre todo, incentive a que compartan las propias vinculadas o no con las clases; explote el potencial

didáctico de las imágenes⁶ para ilustrar tareas, trabajos, conceptos y, por encima de todo, contar historias.

Juegos viejos y nuevos juguetes

Contemplar la transmutación de los dispositivos es convenir en que mientras ellos cambian hay recursos que se sostienen, hay valores que migran con cada mutación y viejas esencias que permanecen. Es el caso del que sea tal vez el recurso más eficaz para atraer y mantener la atención, pero también para envolver lo que parezca más difícil de digerir: la narración. La narración y nuestra vinculación emotiva y casi infalible con las buenas narraciones (Castells, 2009) siguen siendo el gran recurso para “empaquetar” bien un mensaje para su reenvío masivo, el mejor sobre, “el mejor portador del virus, es una narración” (Llavina, 2011; 25). Como todo lo bueno es barato y efectivo, pero también complicadísimo de ejecutar como debe ser. La narración “dora la píldora”, así que recuerde ejemplos, alegorías, sírvase de refranes y parábolas de la sabiduría popular para vincular, convencer o ejemplificar, sea como el contenido principal de las publicaciones en el grupo o la forma de aderezar, introducir o rematar una historia compartida de otra fuente. También puede servir para consolidar el conocimiento y desarrollar habilidades de síntesis y comunicación si se pide a los alumnos que nos cuenten qué se vio en la sesión presencial; que nos narren su fin de semana o la visita al museo, al parque, al correo o a cualquier otro lugar; el mejor partido de la jornada sabatina de fútbol; historias de sus viajes a los lugares referidos por el libro o la página revisada; películas donde ha visto ejemplos de organización cívica como la que se analiza en clase o las funciones de las instituciones; recordarnos historias de familia que nos hablen de la tradición oral, las formas de noviazgo en el pasado o las modas de otras épocas; en qué se parecen las películas que recomendamos con los cuentos, novelas y obras de teatro que leímos y en los que están basados; relatos sobre sus vacaciones o visitas

6 Estupendos ejemplos y recursos respecto a estas posibilidades los ofrece el capítulo escrito por Citlalli González.

Minitrucos

Grupo abierto, cerrado o secreto



Controlar el acceso al grupo es una de la prerrogativas del administrador. El maestro podrá eliminar a los miembros que no deberían aparecer, ya que cada miembro puede incluir a los que pertenezcan a su lista. Por eso habría que familiarizarse primero con los alumnos en el mundo real, ubicando sus nombres reales y relacionándolos con los de sus perfiles (de preferencia pedir que usen los reales, al menos al inicio), las imágenes que usan como imagen de perfil. De igual manera, el profesor deberá explicar y mostrar la imagen que presenta el grupo, el nombre (claro, distinguible e identificable), la dirección y las imágenes de perfil y biografía del administrador (maestro). El ideal es que se haga primero la sesión exploratoria de planteamiento del ejercicio y reconocimiento de las características de los miembros del grupo (divididos en equipos, si lamentablemente el grupo fuera muy numeroso) y luego en una sesión conjunta en un aula de medios con acceso a internet, todos los alumnos se inscriban o agreguen en la misma sesión. De no ser posible esto, dar un tiempo razonable para que todos formen parte del grupo, manteniéndolo abierto al principio; luego cerrado, cuando la mayoría está dentro y puede agregar a los faltantes; y, finalmente, secreto, cuando todos los miembros están dentro.

facebook

Buscar en el Servicio de ayuda

Ayuda para ordenadores · Funciones populares · Grupos

Español (España)

Conceptos básicos sobre los grupos

Elementos básicos del administrador del grupo

Características de los grupos

Grupos para facultades

Uso de Dropbox en los grupos

Privacidad y conducta abusiva en los grupos

Problemas y errores conocidos

Volver

Elementos básicos del administrador del grupo

Gestión del grupo

- ¿Qué es un administrador de un grupo?
- ¿Cómo puedo agregar más administradores a mi grupo?
- ¿Cómo limito quién se añade a mi grupo?

¿Cómo limito quién se añade a mi grupo?

Como administrador de grupo, puedes aprobar quién se une al grupo. Para empezar:

- Haz clic en **...** en la parte superior derecha de la página, y selecciona **Editar grupo**.
- Selecciona la opción **Cualquier miembro puede añadir miembros**, para un **administrador** debe aprobarlos.
- Haz clic en **Guardar** en la parte inferior de la página.

Una vez activada la aprobación de solicitudes de miembros, solo los administradores podrán aprobar las solicitudes de los miembros que deseen unirse. Cuando los miembros agregan amigos al grupo, estos amigos necesitarán la aprobación de los administradores antes de convertirse en miembros.

¿Está editando o revisando?

Gestión del grupo

- ¿Qué es un administrador de un grupo?
- ¿Cómo puedo agregar más administradores a mi grupo?
- ¿Cómo limito quién se añade a mi grupo?
- ¿Cómo cambio la privacidad de un grupo que administro?

Los cambios que los administradores pueden hacer en la privacidad de los grupos dependen del tamaño de estos.

Grupos con menos de 250 usuarios

Para cambiar la privacidad del grupo como administrador:

- Haz clic en **...** en la parte superior derecha del grupo > **Editar la configuración del grupo**
- Elige otra opción de privacidad del grupo en la sección "Privacidad"
- Haz clic en **Guardar**

Todos los miembros del grupo recibirán una notificación sobre el cambio en la configuración de la privacidad.

Grupos con 250 usuarios o más

Cuando un grupo alcanza los 250 miembros, solo es posible cambiarlo de abierto a cerrado o secreto o bien de cerrado a secreto. En lo sucesivo, ya no se puede cambiar más la privacidad.

Más información

Obten ayuda para aplicaciones móviles y navegadores ·

escolares a lugares vinculados con hechos relevantes para la historia patria o universal; a pueblos mágicos y su relación con los conceptos de comunidad, tradición, arte, artesanía, gastronomía y música; a zonas arqueológicas o a la playa. Las clases que yo recuerdo más y que mayor cantidad de preguntas generaban en el aula (entonces las preguntas eran la única interacción esperada; ahora, si hay suerte, es la única existente) son las clases de la madre Pachita que sabía contar cuentos fabulosos, igual para envolver la historia de México de manera que uno quisiera saber más por los enredos en que la envolvía y la forma que la vinculaba (seguro inventando) con la historia de su familia, que para explicar las ciencias naturales como historias que comenzaban con animales paseando y acababan con petróleo extraído en alguna playa del país, o para involucrarnos en las siempre aburridas clases de religión a fuerza de volver cercanos, humanos y hasta infantiles a los personajes bíblicos.

A diferencia de estos párrafos, la construcción de la interacción en los grupos requerirá de mensajes cortos, visuales, narrativos, humorísticos y, en la medida de lo posible, extravagantes.

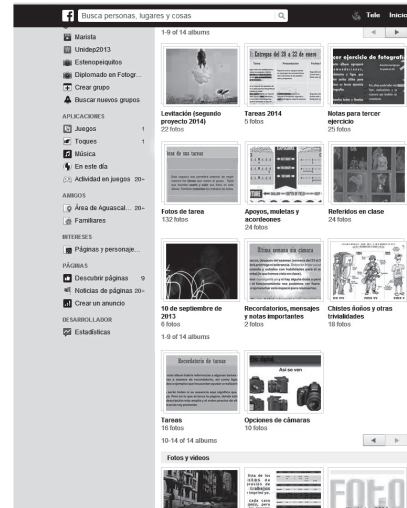
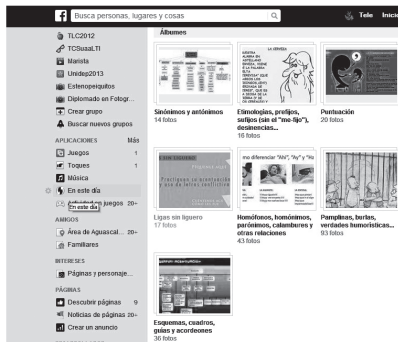
Los valores de la red, de la interacción y, por lo tanto de estos grupos, serán la rareza, el humorismo y la practicidad y conexión con la vida cotidiana, particularmente con las relaciones emotivas. Si conseguimos eso al elegir, envolver y presentar las participaciones, estaremos en camino a interesarlos y provocar respuestas. Al final, no lo olvide, hablamos del inicio y la provocación. Si esto funciona, deberá funcionar por ellos y a partir de sus contribuciones y de que, al final, tomen el control del grupo. Si cuando el curso o el proyecto acabe se puede ir y dejar el grupo (cualquiera que sea su naturaleza) en manos de los otros miembros y se mantiene vivo por sí mismo (donde fue creado o en otra plataforma), el objetivo se habrá cumplido.

El mundo digital es extrañamente orgánico (Castells, 2009) y las interfaces se comunican entre sí pero también con otros dispositivos fuera de él (Scolari, 2004). La dilución de las fronteras, de tiempo y espacio como lo conocimos, favorece ahora interconexiones casi infinitas dentro de las redes y fuera de ellas. Por eso si es usted un usuario actual de alguna red, explore otras y si no lo es, configure un portafolio de opciones para explorar y apro-

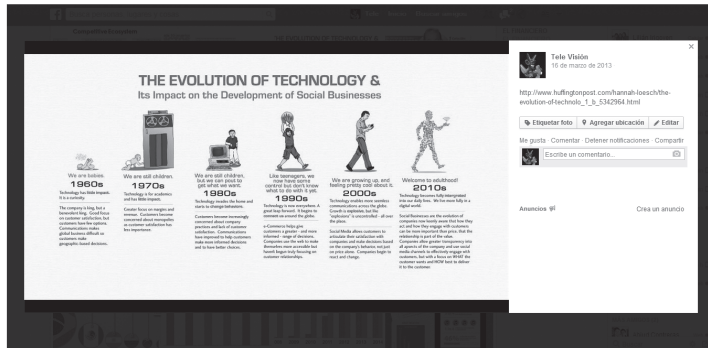
Minitrucos

Los álbumes para dar orden y crear redes para explorar conceptos

El uso de los álbumes permite dar orden a las imágenes que se comparten y, a través de las etiquetas, se actualizan y se llama a ciertos participantes requeridos. Esto permite vincular también otros contenidos para ampliar la exploración de ciertos temas, usándolas como portadas, ilustraciones o anclas para los textos y ligas. Esta organización permite también que los miembros puedan encontrar con mayor facilidad publicaciones previas atendiendo al tema que los agrupa en cada álbum. Aquí ejemplifico algunos álbumes creados en ciertos grupos.



La imagen da pie a la liga de la derecha o a las etiquetas en ella.



La liga lleva a las páginas donde se puede profundizar o complementar la información de la imagen

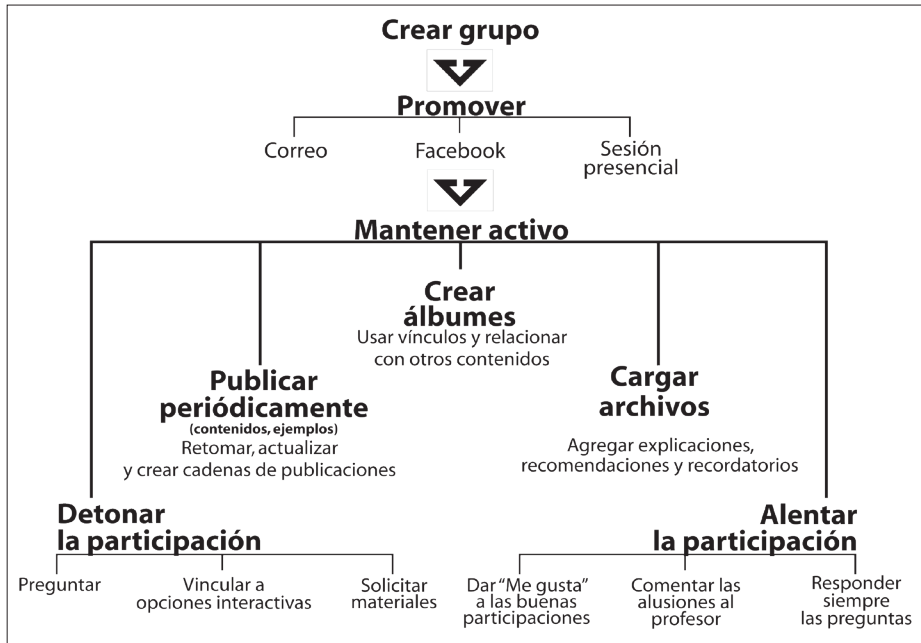
piarse. Mientras más diverso, interactivo y accesible sea el grupo a través y hacia múltiples opciones de formas, contenidos y continentes, más opciones de salida tendrá el grupo cuando envejezca y cuando las también muchas caras del fracaso se asomen.

Otra vieja recomendación que puede uno tomar de las representaciones es “si no puede dibujarlo, cópielo, si no puedo copiarlo, córtelo y pegue” tan útil y tan viejo como la vida; tan certero y contemporáneo como la cultura de Internet. Vale la pena quitarle etiquetas negativas a todo lo eficiente y exitoso para aprender de la publicidad (investigación, contundencia y goce: seducción), la televisión (pertinencia, emotividad, ligereza), el cine (narrativas, acción, fantasía), los éxitos de librería (facilidad, secuencia, emotividad, superficialidad) y la seducción que ejercen los juegos de video y la consecución de metas para obtener reconocimiento o dinero ficticio: inventar un juego y generar en él y además de él incentivos acumulables tanto dentro como fuera del grupo.

La última recomendación es preparar y poner en práctica detonantes que reúnan las condiciones de ser lúdico, corto, novedoso, visual y redundante.

Crece y expandirse hacia otros núcleos y otras plataformas

Una sugerencia más compleja y por tanto más rica es que una vez que se avance y se consoliden los grupos de primera instancia, se puedan formar grupos de segundo nivel para articular nodos que permitan conectarse con otros grupos escolares del mismo nivel en otras comunidades del país y compartir aspectos de particularidades culturales en cada lugar. Esto se puede vincular con los contenidos de los programas en diversas materias. La chamba de organizar con qué conecta o qué aspectos cumple de una determinada unidad le corresponde al profesor, por supuesto, y tratar de presentar y desarrollar las actividades de interacción como puramente lúdicas y de descubrimiento.



La ventaja de esta apuesta es que es integradora, libre permite que cada quien explore, descubra y comparta cuanto quiera, dentro de un límite temporal y desde una computadora en la escuela, en su casa, en un café internet, desde su teléfono o cualquier otro acceso que los miembros puedan tener.

Los detonantes que podrían funcionar para encausar los contenidos hacia los temas del programa serán comentarios e imágenes sobre cómo es la escuela, qué les gusta desayunar, qué palabras raras han escuchado últimamente, qué medios de transporte se usan donde viven, cómo se divierte la gente. La idea es que los profesores se conecten previamente, programen, operen y dejen fluir las interacciones para analizar los resultados. El objetivo final sería convertir a cada grupo en el nodo de una red que pudiera crecer y funcionar para favorecer la expresión escrita y visual de los alumnos y construir puentes para la interacción y la apertura al descubrimiento de otras realidades y formas de vida dentro del mismo país, o, eventualmente, con

otros. Al respecto puede verse cómo compartir el grupo en otro grupo, para la generación de este metagrupo en el cuadro correspondiente (*Así se ve; así se llega*: Carátulas con fines específicos).

Para que este grupo de segundo orden funcione, deberá ser voluntario y liberador y pertinente. También deberá probar opciones y usos que se emplearían para los usuarios de juegos o de teléfonos. De no hacerlo nos quedaremos fuera de la jugada.

Cuatro aspectos a considerar

Para el efecto de recomendaciones que potencien la gestión de las interacciones dentro del grupo, parto de algunos marcos de referencia que sirven para adaptarse a la audiencia de un discurso (Verderber, 1999), en este caso pensados a partir de las interacciones en grupos de *Facebook*. Estos marcos de referencia convertidos en recomendaciones incluyen desarrollar un campo común; crear y mantener el interés; adaptar los contenidos al nivel de conocimientos y atención de los miembros; construir una actitud participativa hacia el grupo y respetuosa con todos los miembros.

En el primer caso, para establecer un terreno común, debemos partir del conocimiento de los alumnos, como se ha planteado en las recomendaciones precedentes. Esto permitirá poder aterrizar las publicaciones propias o compartidas, vinculándolas no sólo con las preferencias y contextos que sabemos que involucran a los estudiantes (un videojuego particular, la práctica de algún deporte, la afición por algún libro o la actividad de los padres) sino apelar directamente a ellos a través de las menciones, etiquetas, preguntas retóricas (del tipo ¿ya pensaste lo que harías en una situación como ésta? o ¿imagínate ir a la escuela en lancha?) o abiertas, para generar la participación como (dinos) ¿cuántos puntos alcanzaste?, ¿cuál imagen te gustó más; cuál balón escogerías?, ¿por qué crees que la pinturas de Picasso se vean así?, ¿cuál de los cuentos te pareció más aburrido y por qué?, ¿qué historias de fantasmas conoce tu familia? o ¿puedes encontrar otra nota como ésta?

Personalizar la información a través de ejemplos, ilustraciones y elegir los vínculos en función de los valores que podemos tomar como referencia del periodismo y la publicidad, es decir, en función de los valores de la cultura mediática contemporánea.

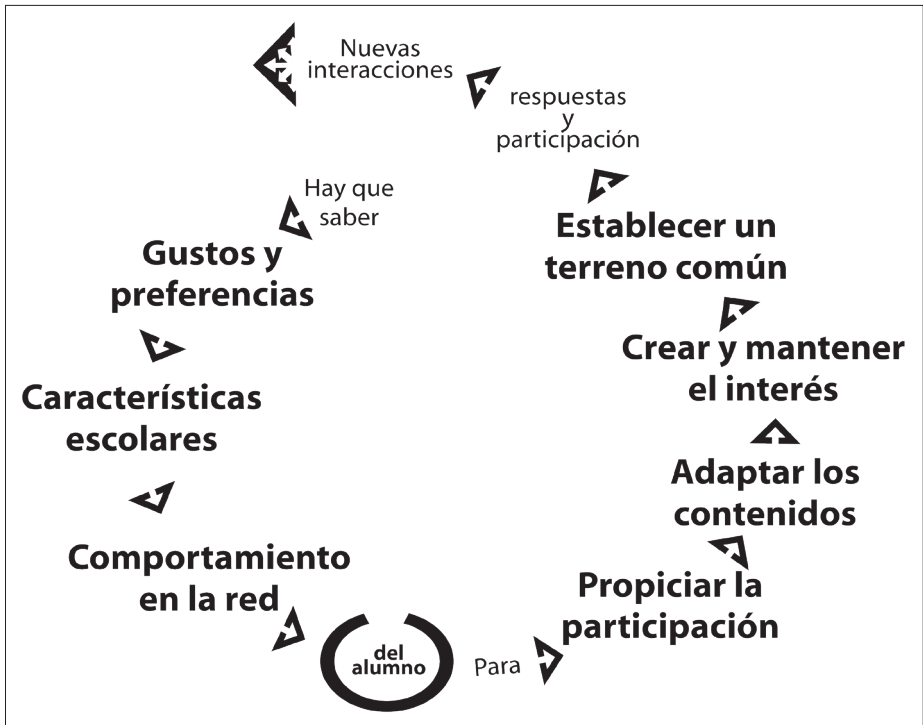
Crear y mantener el interés a través de esos mismos valores pensando en adaptar los temas del programa a las características de los miembros del grupo pensando en que los ejemplos, ligas y recomendaciones funcionen a partir de la proximidad, el impacto y la intensidad. Es importante también mantener el interés mediante la posibilidad de que el administrador (profesor) parta del reconocimiento de los gustos y el perfil de los estudiantes para poder ver la vinculación de los contenidos y realizar recordatorios o resúmenes de avance respecto a un tema en particular; recordemos que las publicaciones se irán solapando y se pierden en el olvido de los que no entren en el momento preciso o no decidan revisar las anteriores. En ese sentido se retoma la estrategia de circulación de publicaciones que emplean las páginas y marcas en *Facebook* que tienen una ronda de aparición rutinaria y nos sorprenden en momentos diferentes. Eso significa adaptarse al nivel de entendimiento de los participantes, no sólo en la selección de las publicaciones compartidas o los términos empleados, sino también en la función explicativa de los textos que el administrador coloque para acompañar las publicaciones y contextualizarlas o de plano “vender” las virtudes de un recurso o nota.

La idea será plantear los puntos de vista más variados y ejemplos siempre vinculados con la información que tenemos sobre los miembros del grupo. O revivir una conversación vieja o una publicación que no funcionó del todo para engarzar hiladamente con nueva información. Para que el administrador pueda llevar a cabo esta función eficientemente, el administrador deberá estar suscrito a las cuentas, medios y contextos tanto en Internet como fuera de él, que le permitan proveer a los miembros de la información y los recursos interactivos a los que no podrían acceder de otra manera. Es capital, por supuesto, dejar abierta la puerta, y de hecho empujar para que exista la contribución de los alumnos en el grupo; habrá que valorar siempre

estas participaciones cuando sean valiosas y reencauzar, precisar o corregir las que no correspondan con los objetivos buscados, provengan de fuentes no confiables o representen riesgos de visita a páginas peligrosas (virus, publicidad automática, contenidos restringidos para la edad de los participantes).

Hasta aquí todo parece encaminarnos en ruta segura al fracaso por la seriedad y formalidad que podrían sugerir los párrafos precedentes, pero eso sería olvidar la naturaleza lúdica de la plataforma y acentuar las perversiones que señalamos antes. Parte del encanto del administrador y promotor en estos grupos será elaborar y mantener una actitud positiva hacia el ejercicio, para ello deberá construir credibilidad al tiempo que da oportunidad de que el humor y la informalidad dominen el grupo para que no lo secuestre la escuela, sino que cumpla con su función de extenderla en un tono ameno, cercano y en el que el alumno quiera estar voluntariamente y no para cubrir un ejercicio o una obligación engorrosa. Uno de los recursos básicos para que estos ejercicios funcionen son, igual que extendemos los recursos del aula, construir un personaje coherente. Este personaje que no somos pero que hay que sostener, tiene una serie de frases, recursos, visión y estilo que son reconocibles por parte del grupo y nos permiten disfrutar y confiar. Podríamos hablar de la coherencia y solidez de un personaje si pensamos en narraciones o representaciones, en la identidad institucional de una marca o empresa, o bien, la consistencia y el encanto de las figuras de las redes que son seguidas por un grupo de fans fieles pero rigurosos guardianes de las características que los llevaron a formar parte de esa cauda de cibernautas.

En cuanto al conocimiento y la experiencia deben mostrarse (sin excesos, porque hay que recordar que moderamos, conducimos o guiamos, pero en cualquier caso no deberíamos notarnos mucho) en los conocimientos y la experiencia manifiestos respecto a los temas explorados (aunque pudiera no tenerse suficiente en cuanto a la interacción con la interfaz, como hemos señalado antes). Tanto las publicaciones como la velocidad de respuesta (sí, hace falta compromiso) harán que se genere una buena imagen del profesor y del propio grupo como interesante, atento e informado, pero no exagere, pregunte cuando sea preciso.



Un aspecto que no puede escaparse de su planeación y sus ejecuciones es el de adaptarse visualmente al estilo del grupo manteniendo el equilibrio entre lo que les es familiar y lo que representa su interés por ofrecer un descubrimiento o el inicio de una nueva ruta informativa o estética. Siempre debemos tratar de incluir una imagen (de preferencia fotográfica) sea para acompañar un texto nuestro o procurar que las ligas que compartamos presenten una imagen atractiva. Con el tiempo sentiremos la necesidad de ir publicando esquemas, recordatorios e imágenes propias. Si hay suerte generaremos nuestros propios memes cuando nos hayamos apropiado de la lógica y la estética de esta forma de comunicación. Mientras ese fausto día llega, habrá que reproducir los que sean pertinentes y no hayan envejecido mucho.

Al final, si comienza a vincular materiales para redondear los contenidos del aula, actualizar o ejemplificar una información y, sobre todo para nutrir

la discusión, cuando no encuentre en línea el material que corresponda o necesite, comenzará a producir. La necesidad lo llevará a explorar los editores fotográficos o programas de diseño para la elaboración, elemental primero y compleja después, de sus propios esquemas e imágenes. Eventualmente comenzará a colgar sus videos en *Youtube*, diversificará sus presentaciones en *Prezi*, hasta el uso particular de flash o su propia página de Internet. De a poco, autogestionando, aprenderá-para-hacer, creando colaborativamente, apropiándose y reelaborando lo que corresponda; descubrirá un día que es ya un internauta *prosumidor* más hábil; uno que crea porque sí (con sentido pero sin obligación) y lo comparte con gusto. Con ello quizá será también un maestro más pertinente y un mejor facilitador del acceso al aprendizaje significativo de ambas partes del binomio educativo.

Tercera parte: Límites y alcances de los grupos

Los planes suelen salir mal. Una de las principales debilidades de esta propuesta es la restricción de edad que impone *Facebook* y las redes sociales en general para tener un perfil. Pese a esta restricción, más de la mitad de los niños norteamericanos menores de 12 años las usan y miles de cuentas son eliminadas a diario por *Facebook* porque una vez engañado el sistema, los propios usuarios anotan ingenuamente su edad real en el muro (Llavina, 2011). Esto significa, por supuesto, que regresarán con otra donde no la anotarán, aprovechando el modelo de aprendizaje digital centrado en ensayo-error y en el aprender para aplicar. Como supongo que no querrá que sus alumnos menores aprendan a mentir sobre su edad para salirse con la suya, estas recomendaciones estarían destinadas a los alumnos de secundaria o bien, a que el maestro cree una cuenta grupal para formar grupos de interacción de segundo nivel como los que se proponen al final del apartado anterior.

Como vemos, la seguridad de estas plataformas y su incidencia en los comportamientos de padres y alumnos al respecto son limitantes a considerar, pero igualmente deberá atenderse a las formas y niveles de participación actual en las computadoras. Si bien los datos referidos arriba muestran el

Éxitos y fracasos

Las edades, la seguridad y otras fantasías en internet



Una de las debilidades de una propuesta como ésta para el trabajo académico es, por supuesto, la restricción que ofrece de primera de que se podría trabajar sólo en algunos grupos de secundaria a causa de las restricciones de edad. Sin embargo, como podemos imaginar el universo fuera de la órbita de lo legal y lo esperado es amplísimo.

Números de los niños que no existen

Según datos de la AMPICI en México el 12% de los usuarios de internet es menor de 12 años y los niños se convierten en internautas en promedio a los 10 años (Menéndez y Enríquez, 2014). El 37% de los estadounidenses de entre 10 y 12 años cuentan con perfil de Facebook (Collier, 2012) a pesar de que la edad mínima para tener un perfil es de 13.

Se estima que 5.6 millones de usuarios de Facebook, lo que equivale a cerca del 3.5% del total en Estados Unidos (CNN, 2012), son niños que según la compañía tienen prohibido el acceso al sitio (y que se estima que muchos crean las cuentas con la ayuda de sus padres). El estudio *June Consumer Reports* mostró que Facebook elimina al año a 800 mil usuarios menores de 13 años a través de un proceso de selección por niveles referido en una nota periodística (CNN, 2012). Lo único que se requiere es mentir sobre el año de nacimiento.

Pese a que tanto en los teléfonos como en las redes sociales contemporáneas (a diferencia de las viejas salas de *chat*) se agrega a los que se conoce (Wonocur, 2009) más que a los desconocidos, las restricciones existen y dependerá de los padres y maestros determinar la pertinencia de su uso.

...y jugar por jugar y sin ver(nos)

Como símbolo de los tiempos y comprobación de los miedos el 57% de los usuarios de Facebook reconocen hablar más en esa plataforma que con personas cara a cara (Llavina, 2011; 40). En el caso de internet en general, ocho de cada 10 niños hijos de padres internautas en México usan internet, especialmente en las escuelas para la búsqueda de entretenimiento (que es lo que no encuentran en la presencialmente en la escuela). En general, el 77% de los usuarios regulares usa internet para acceder a redes sociales y entre los usos para este medio de comunicación, el ocio representa el 88% (Menéndez y Enríquez, 2014).

crecimiento constante de internautas, usuarios de redes sociales y accesos, también es cierto que la transmutación de los dispositivos nos deposita cada vez más en manos de los teléfonos y los alumnos cada vez con menor frecuencia se sientan frente a la computadora. Por tanto habrá que adaptar los contenidos y las formas a sus consultas telefónicas verificando (para el momento en que usted esté leyendo esto) cuáles son las características de acceso e interacción que ofrecen los teléfonos móviles para el uso de los grupos.

La dispersión y el alejamiento de los objetivos iniciales son amenazas que asechan constantemente a este tipo de proyectos, pero basta reconocer la naturaleza de las plataformas a usar para no depositar en ellas esperanzas desproporcionadas y, a cambio, relajarse y dejar que sean un complemento lúdico, informal, abierto y horizontal de lo que el aula nos permite trabajar.

Entrar por obligación y cumplir de mala gana con obligaciones impuestas por el profesor sí sería el peor de los escenarios y significaría que la perversión de la interfaz se ha consumado. Ya no funcionará. Deberá mantenerse el equilibrio de gozo y aporte educativo para no romper el atractivo que puede ejercer la plataforma para trabajar y vincularse con otras plataformas digitales (descubriéndolas en algunos casos). Nunca deberá ser obligatorias ni la membresía, el ingreso o la participación. En este último caso, la peor de las tentaciones sería pautar el número y tipo de interacciones requeridas para puntuar, como intentó un maestro mío alguna vez con terribles resultados.

Otra de las dificultades que habrá que enfrentar es el escepticismo (fundado) de los padres. En estos casos, la duda vendrá acompañada casi siempre de la incapacidad y la resistencia para usarlos y de ahí la restricción para los hijos. Habrá que plantear a los padres, con claridad, los objetivos, dinámicas de aplicación, alcances y riesgos calculados en nuestros ejercicios.

En el caso de las dificultades de uso por parte de los propios alumnos, podría pensarse que no los tendrían, pero ése es uno de los más graves errores que podríamos cometer: asumir que todas las generaciones de los llamados nativos digitales lo son en realidad y no sólo comparten una identidad etaria. En este caso la solución es lo que se ha planteado en el desarrollo del proyecto respecto al conocimiento de los alumnos para determinar su grado de acceso y nivel de dominio de estas tecnologías en particular, además de sus usos particulares porque podrían no tener, tener pero no usar, entrar pero no interactuar (sólo jugar en línea, por ejemplo) y no entender la lógica del dispositivo más allá del monocultivo de una posibilidad de la plataforma en cuestión. Además, ir llevando de a poco el avance de los ejercicios en los grupos y las vinculaciones que podamos hacer a través de ellos, ayudará a mejorar sus habilidades digitales en los ámbitos que no cultivan de *Facebook* y les permitirá reconocer, explorar y apropiarse de otras plataformas y recursos digitales.

Con las dificultades de acceso en general, si pese a las opciones que se han planteado funciona el acceso, habrá que replantear la pertinencia de em-

plear este recurso o bien adaptarlo para que funcione como una exploración del mundo digital colectivamente. También es posible que, por el contrario, los alumnos se monten en el proyecto para justificar ante sus padres un mayor número de horas conectados a Internet o, peor aún, la solicitud de recursos para rentar equipos públicos que luego usarán con otros fines (igual de lícitos pero cuyo uso no deberían culparnos). En tal caso, valdría la pena involucrar (o al menos enterar) a los padres de familia como también se ha sugerido antes en el desarrollo de algunas actividades de los grupos de *Facebook*, además de reportar oportunamente cuando se encargará algo y la estimación de tiempo y actividades que se han encargado o sugerido. De otra manera sí estaría en riesgo la imagen del proyecto y la función educativa (por informal o lúdica que sea) que estamos persiguiendo con el uso de estas plataformas.

Ya nadie se sienta a la computadora porque es lento, complejo y externo. Si no se puede ver o resolver en el teléfono, no existe, porque éste sí está permanentemente encendido, es directo e integrado al cuerpo de los usuarios. “Bendito tú eres entre todos los dispositivos”, dice Mara Balestrini (2010), al plantear la importancia capital que tiene este dispositivo ícono de la convergencia digital y enemigo público de la escuela y con ello, su importancia como recurso didáctico. En su caso, para la realización de celumetrajés.

Aunque suele ser un recurso empleado por alumnos más grandes (como ha sido con algunos alumnos míos), la falta de acceso al grupo puede convertirse en un pretexto perfecto para no realizar otras actividades argumentando que no se han enterado, que no pueden recibir el apoyo del grupo o que por sus elecciones personales no se mancharán utilizando *Facebook*. Para prevenir esto, deberá establecerse con claridad y usarse en consecuencia, el grupo como un espacio alternativo extra clase y no usarlo nunca como una fuente única de información, sea de contenidos o para realizar acuerdos. Es sólo un espacio para la interacción y la ampliación del alcance de la clase.

Quizá lo más importante a la hora de considerar las posibles sombras o debilidades del uso de grupos de *Facebook* para promover la interacción entre alumno y la diversificación de los contenidos sea estar atentos para

no caer en la sobreestimación del recurso y colocarlo al centro del proceso educativo. Recordemos que esto no sustituye a la escuela, ni las otras actividades encomendadas como parte de los procesos de aprendizaje. La idea es que complemente, amplíe y redirija los esfuerzos y la atención. Es un aporte extra que puede ser relevante y útil, pero sólo eso.

Horizontes de posibilidad. Entre las fortalezas destaca la simplicidad de la plataforma, lo que aunado a su difusión (según la AMIPCI, 96% de los internautas mexicanos tienen una cuenta en *Facebook* y el 93% la revisa cotidianamente), representa una estupenda puerta de acceso a las interacciones digitales y, sobre todo, a la participación y la creación en línea.

Entre las ventajas del uso de las redes sociales, con todo y que se asume que muchos no deberían estar ahí (por las restricciones de edad) incluso los vigilantes de las condiciones de uso de las redes establecen que, entre otros beneficios, en las redes sociales los jóvenes desarrollan su autoexpresión y exploración de identidad, aspectos tradicionales del desarrollo adolescente; construyen gran cantidad de “aprendizaje informal”, ese que sucede fuera de la estructura formal de la escuela, incluyendo normas sociales y adaptación social, despliegan habilidades técnicas para su desarrollo en esta era digital; descubren y exploran intereses, tanto académicos como para el futuro laboral; aprenden sobre el mundo que está más allá de su casa y escuela; y eventualmente abre oportunidades de participación ciudadana, en causas que pueden ser interesantes para ellos (Collier, 2010).

Una fortaleza más de este procedimiento es que no necesitan ser amigos o contactos para registrarse; en un grupo pueden coincidir sin que eso invada la privacidad de los perfiles, sólo se pondrán en común las interacciones del grupo. A cambio, podemos enterarnos de quién ha visto una publicación, aunque eso no signifique que ha tenido con ella otras interacciones.

Ya se ha señalado también la facilidad de acceso a la operación de la plataforma y cómo es un primer paso útil partiendo de la diferencia entre, por ejemplo, *Twitter* y *Facebook* respecto a la relación inversa entre la complejidad de sus plataformas y usuarios.

Vínculos y ligas

Alianza para la Seguridad en Internet



Una opción interesante para los padres y maestros que estén preocupados por la seguridad en las redes es la **línea de ayuda** de la Alianza para la Seguridad en Internet. Las consultas pueden hacerse con seudónimo y todas son consideradas anónimas a menos que el usuario pida que no lo sean.

<http://asi-mexico.org/sitio/index.php?cuerpo=interiores/lineadeayuda>

Un ejemplo de la línea de ayuda

Planteamiento



"por favor k puedo hacer si pusieron en un sitio unas fotos k no quiero k las vea nadie. Me da miedo k se enteren mis papas o k me afecte en la escuela ayuda!!!!!!!!! porfis me urge!!!!!! "

Respuesta de la página



Es muy importante que te des cuenta que las personas que mejor pueden apoyarte son tus padres a pesar del miedo que puedas tener a ser castigado(a). Las consecuencias de no pedir apoyo y dejar las cosas como están pueden ser más perjudiciales que lo que tus papás pudieran decirte. Ellos pueden apoyarte o bien solicitarnos apoyo y asesoría para manejar tu situación. Si por algún motivo sientes que de ninguna manera solicitarías su apoyo, por favor infórmalos el motivo para que podamos entenderte y apoyarte mejor para encontrar la solución. Ya tienes nuestra dirección de correo electrónico. En estos temas se requiere reaccionar con cierta rapidez.

Saludos | Dr. Alejandro Nagy | Psicoanalista



Este truco de agruparnos para participar y potenciar el aula nos permitirá además hacer preguntas concretas; colgar archivos y fotos (que pueden ser esquemas, cuadros e infografías); convocar a actividades concretas (even-

tos). Lo que además de las posibilidades interactivas que detonarán estos contenidos y aplicaciones, nos permite usarlo también como un almacén de materiales de clase que pueden ser consultados (vistos y descargados) cuando lo precise el alumno. Además es una oportunidad de asomarse a través de las ligas y vínculos compartidos a videos, juegos, páginas interactivas, artículos y de que no se pierdan al buscar algunas aplicaciones y materiales concretos de los que proveen la Secretaría de Educación Pública, el Conaculta, el Instituto Nacional Indigenista o a los provenientes de organismos internacionales.

La plataforma ofrece la posibilidad de enviar mensajes colectivos y establecer conversaciones en las que participen todos los miembros del grupo, que recibirán la notificación de los comentarios y el inicio o fin de las conversaciones cuando se conecten a su computadora, teléfono o *tablet*. En la medida en que se pueden generar estos espacios, se puede restringir la recepción de notificaciones tanto de las conversaciones (las que se pueden abandonar a voluntad) como las actualizaciones del resto de la actividad del grupo.

La ampliación casi al infinito de los horizontes de cada tema a explorar es la más importante oportunidad que proveen los grupos de usarse como centro de operaciones para el flujo de información. En este sentido lo relevante será el desarrollo de las capacidades de los alumnos para encontrar en el mundo digital aquello que necesitan, para lo cual podemos ofrecer guías, parámetros y protocolos respecto a su acceso a la información y a otras plataformas que se descubran o potencien a través de *Facebook*.

Como en la mayoría de las interacciones en la red y en la vida, lo más importante no estará en los contenidos sino en las formas y las conductas que éstas prefiguran. Más allá de lo que se aprenda respecto a los contenidos marcados en los programas o las habilidades particulares que se intenten desarrollar en cada unidad, en el camino de la interacción en estos grupos y sus derivaciones aprenderán formas de encontrar en la red y de compartir; caminos para discriminar fuentes y conjugarlas; a entender la lógica de la cita, la apropiación y la reestructura que dominan incluso los medios más reconocidos en la red; lo más importante será el aprendizaje colectivo y la

posibilidad de ayuda al compañero y la competencia entre publicaciones. Al final, idealmente debería favorecer la interacción, el respeto y la tolerancia, al estar interactuando continuamente y exponiendo en el grupo nuestras ideas, búsquedas informativas, opiniones, argumentos, gustos y críticas. Incluso, podría servir como un laboratorio para ensayar formas de organización y autogestión que nos permitan entender y criticar de mejor manera los conceptos de educación cívica; o bien, enseñar haciendo, cómo organizar un grupo informativo donde se tengan responsabilidades asignadas de búsqueda de información, organización y jerarquización, ilustración de las notas y vinculación con otros contenidos en un grupo que funcione como un medio informativo en línea, que se ocupe del universo escolar o de algún tema específico como una revista científica, literaria, deportiva, de artes visuales, música, actividades tecnológicas o de entretenimiento. Así, no sólo se conseguirá el objetivo explícito del cuál el grupo es instrumento, sino que su propia operación y puesta en juego contribuirá al desarrollo de habilidades, conocimientos y valores.

Estrecha los lazos y cohesión del grupo al aumentar el número de cosas que sabemos sobre los otros y su participación, los conoceremos más y mejor. Eso favorece la integración del grupo y una dinámica de cooperación y aprendizaje colaborativo porque al final el aprendizaje es compartido o no es.

Una de las características que ofrece esta estrategia es la de promover el conocimiento, aprendizajes y usos alternos de plataformas como *Dropbox*, *Google drive* o *Skydrive* para el almacenamiento de archivos; páginas de Internet interactivas, juegos en línea, los traductores y editores en línea o el ya citado *Twitter*. El grupo también puede servir como plataforma de lanzamiento para explorar en ejercicios específicos otras interfaces de redes sociales que, dependiendo de la naturaleza de los alumnos y sus proyectos, puedan serles útiles más adelante y que no conozcan. Entre estas opciones pueden estar *Tumblr*, *Flickr*, *Pinterest*, *Artstack*, *Instagram*, *Grooveshark*, *Vine*, *Diáspora*, *WhatsApp*, *Linkedin*, *Line*, *Skype*, *Telegram*. *Scribd* (ver *Vínculos y ligas*).

El trabajo interactivo en busca de la interacción en *Facebook* y de ahí a cuantas plataformas podamos explorar, nos permite sustentar nuestras accio-

nes docentes en los dos puntos establecidos por Ken Bain en dos conceptos claves sobre la experiencia de aprendizaje: “conocimiento construido (no recibido); y cambio de modelos mentales” (en Pardo, 2012).

Las opciones de creación de grupos de grupos propuestos antes potencian el enriquecimiento colectivo de todo lo expuesto antes y amplían los horizontes culturales de los participantes en contacto con personas reales.

Aplicaciones particulares y otros desvaríos. La vinculación con los temas que propone la Secretaría de Educación Pública⁷ es prácticamente la que corresponde a los intereses del profesor, pero ya en estos terrenos, la idea es trascenderlos. A continuación se plantean una serie de puntos de partida para que se puedan desarrollar ejercicios pertinentes usando los grupos de discusión virtuales, partiendo de la idea de que ningún ejercicio funcionará para todos, sino que se pueden usar los materiales disponibles en la red (tanto formales como no formales e informales) y deberán adecuarse a las condiciones particulares de nuestros alumnos.

En la materia de Cívica y ética, por ejemplo, el bloque 2 se ocupa de lo que “quiero ser de grande”. Habrá que revisar y decidir si se usa el recurso digital dispuesto ahí o si se rescata de él la estructura, los contenidos o si, de plano, se plantea un ejercicio alternativo, pero revisarlo nos permitirá compartirlo en el grupo, aplicarlo y discutirlo luego en línea o realizarlo por cuenta nuestra a partir de una publicación propia y enteramente en el grupo.

Como recomendaciones generales para la planeación didáctica la opción es que haga un calendario de celebraciones y esté siempre adelante de lo que estará en las redes (la madre, el padre, el día del medio ambiente, el día internacional de la mujer, el mundial, los juegos olímpicos, el día del beso; el día de la libertad de prensa, de los derechos humanos, de la lucha contra el

⁷ Al respecto pueden consultarse y descargarse o aplicarse en línea los recursos estructurados de acuerdo con los temas de los programas académicos de primaria y secundaria en: <http://www.hdt.gob.mx/hdt/>. Los materiales pueden no ser los más divertidos pero proponen cursos de acción que podemos adaptar y, además, hay fotos y blogs en red que permitirán compartir dudas, recomendaciones y experiencias.

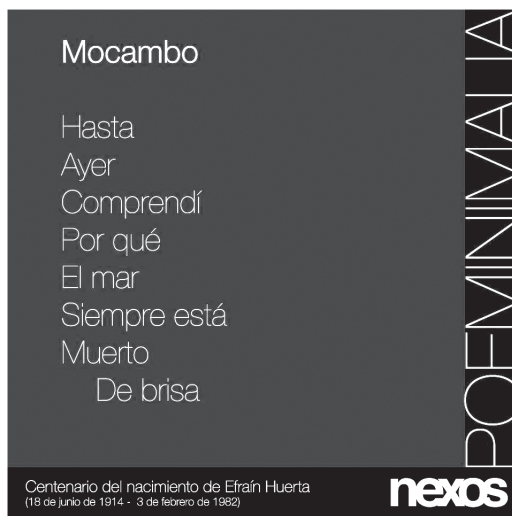
Minitrucos

Servirse del trabajo ajeno



Aunque hay que aspirar a generar nuestros propios recursos, también hay que estar atentos a lo que la red genera (y lo genera casi todo) para servirse del trabajo generado por publicaciones regulares, o la vasta oferta de *memes* y producciones anónimas que flotan ante los cibernautas. Para elegirlos hay que tomar en cuenta los criterios de pertinencia que se han señalado y aprovecharse para atraer la atención hacia contenidos que puedan ser atractivos para el grupo particular con el que se está trabajando y que, al mismo tiempo, puedan ser usados en forma, contenido o referencia para trabajar alguno de los objetivos del curso.

En este caso se presentan ejemplos tomados de dos revistas y se han compartido en grupos diferentes con intenciones y resultados también particulares.

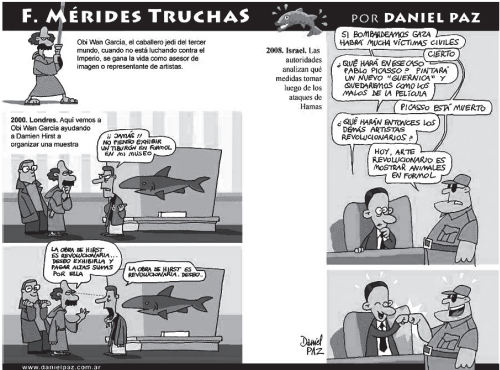


Minitrucos

Servirse del trabajo ajeno (otra vez)



Más ejemplos de apropiación de publicaciones para uso propio.



sida, del migrante; las conmemoraciones de la Independencia, la revolución, la constitución). Hay muchas situaciones impredecibles pero a cambio, todas las celebraciones y días especiales son perfectamente agendables y ellas nos permiten pensar en convertirlas en pretexto para nuestros oscuros fines educativos.

Uno de los primeros recursos planteados será el ejercicio referido para los grupos de segundo nivel de contar leyendas, mitos urbanos e historias de fantasmas que haya en su localidad. Al final encontrarán regularidades y diferencias entre unos y otros relatos. De esa manera habrá exploración de habilidades de expresión escrita (según el nivel de los alumnos), el análisis de los géneros implicados en estas narraciones, su capacidad de análisis y síntesis, además de la posibilidad de vincularse con las concepciones, tradiciones y expresiones de los otros en otros lugares de la república.

Lo importante en esto es primero la planeación y segundo una implementación pertinente. En el primer caso partiendo del conocimiento de las características de los integrantes de los grupos y en el segundo de los tiempos, las formas y los medios para llegar a buen puerto. Las fuentes de recursos son tan variadas como queramos y el límite es nuestra capacidad de exploración. Los caminos se abren a los recursos tradicionalmente educativos o legitimados (Ted, Educación 2.0, contenidos de universidades, institutos y embajadas) y los lúdicos, periodísticos o temidos (revistas, juegos, figuras públicas, programas de televisión, generadores de memes).

Recomendaciones finales para empezar

- Nada de esto sirve por sí mismo y hay que prevenir las contingencias y las adaptaciones. Los modelos no funcionan solos; las recetas requieren ajustes, pero son un punto de partida.
- No confundir los fines con los medios ni la estrategia con el instructivo, la estructura con el papeleo; el rigor con la rigidez y menos la inteligencia con la burocracia.

- La escuela no es el mundo que el niño entienda, si se quiere oponer la escuela al mundo digital, la batalla está perdida, por eso si se pretende que los contenidos sean pertinentes deben pasar, si no por los dispositivos digitales, sí por su lógica y su naturaleza. El reto es cómo conseguir eso sin perder la densidad de los contenidos en cada caso (si se piensa desde ahí) o la capacidad de desarrollar habilidades (si se prefiere desde acá).
- Si lo conoce ya fue. Si lo usa lo está usando mal. Los alumnos saben más que usted. Aproveche eso para que coordinen, asuman responsabilidades y aprendan a entender para que puedan explicar.
- Esperando que sí lo haya movido Herodes, la equivocación intencionada puede funcionar a veces (sin abusar) para promover la participación. Habrá que moverse, sorprender y jugar. Deseche toda pretensión de formalidad, lejanía o intransigencia.
- Apueste al humor, pero ser suficientemente autocrítico para entender cuando no funciona y cambiar la apuesta.
- No olvide que la atención es la moneda en las redes y que para tenerla hay que saber qué quieren y qué tienen los que nos interesan. Poco a poco podemos ir generando publicaciones atractivas, en la medida que entendamos el mundo en el que nos estamos metiendo.
- La interacción es la meta y el camino. No temer a la redundancia reproducir los contenidos pero no las lógicas de organización-operación en plataformas diferentes.
- Se puede alterar la naturaleza de los dispositivos y las plataformas pero los límites son intransitables. No se pueden usar para lo que no fueron estructuradas, y no solucionarán nuestras propias deficiencias. Es preciso entender de qué va cada una. Entendiendo cómo fue configurada cada plataforma y cada dispositivo, pero sobre todo, cómo son usadas y apropiadas por parte de nuestros alumnos-usuarios-miembros.
- Finalmente hay que usar lo que haya pero no dejar morir el proyecto, la atención o la conversación. Alimentar y dinamizar para mantenerse vivo; migrar o mutar si es necesario para sobrevivir. El cambio es la

constante, por tanto deben ser la divisa con la que pague la supervivencia en el mundo digital. Esa moneda sólo se obtiene cancelando las certezas, renunciando a la estabilidad y preparándose para el fracaso.

Éxitos y fracasos

El uso instrumental



Cuando era niño, recuerdo haber hablado de la preocupación que mi mamá tenía porque los maestros que teníamos en la escuela fueran buenos. Una de las personas con quien lo compartí replicó que el maestro no tenía nada que ver, porque sólo había que seguir el libro. Las dos posiciones expuestas aquí, ignoraban al alumno, pero eran otros tiempos. Lo relevante es que plantea una el eje del proceso en la capacidad de acción del sujeto, mientras que la otra plantea una visión instrumental de la educación que, en realidad linda con el pensamiento mágico de esperar que los objetos cambien las circunstancias. Esa lógica que podría parecer lejana y superada, es la misma que está detrás de los que cargan todos los días con el proyector para cañonear diapositivas que luego leen frente a los alumnos (o compañeros), la que introdujo las pantallas y pizarrones interactivos donde no había maestros que las supieran usar (en el sentido amplio y en el restringido), y en general, todas aquellas que ponen su fe en los medios.

Cuando instalaron pantallas electrónicas en la universidad donde trabajo, una compañera me dijo "por fin podremos llegar al salón así nomás sin cargar el cañón" y el ahorro fue ése, en carga de equipo porque los cañonazos continúan. Afortunadamente los alumnos las usan para ver el fútbol. A cambio, mis alumnos de la licenciatura en artes visuales presentan una especie de alergia a usar las computadoras y parece que lo que venga de ellas es portador de todos los males de la sociedad contemporánea. En los dos extremos, se presenta una visión de los procesos centrada en los instrumentos y no en las tareas. Cada dispositivo y cada plataforma nos condicionan en su uso, ofrecen límites y horizontes definidos. Hay que saber cuál usar en cada momento y para qué; también decidir que sin mamotretos se puede trabajar alguna vez, usando el diálogo, la imaginación, el papel, el movimiento, la interacción, la observación. Escapar de los legítimos para encaramarnos en la prueba de los aparentes enemigos, los que no se han legitimado en la docencia porque son divertidos, pertinentes, usados, exitosos y distractores, como todos aquellos de los que trata este libro. Todo dependerá de lo que se quiera lograr. Aquí sí superar el automatismo del que podríamos servirnos en otros momentos. Hay que ver qué hacen en automático los muchachos para aprovecharlo a veces y para hacerles marcar un alto en el camino y reflexionar sobre esos procesos en otras; pero nosotros no deberíamos dejarnos ir en esos automatismos, deberíamos partir siempre del análisis, de la determinación clara de cuál es el objetivo para encontrar el vehículo tecnológico (electrónico o no; legitimado o no) que nos permitirá llegar ahí.

La clase (el aprendizaje menos) no será mejor por usar Prezi que Power Point, ni éste que un rotafolio, ni éste que el pizarrón, ni éste que nada. Entre los tecnófobos y lo los tecnófilos sólo hay grados, la invitación es a situarse fuera de ese eje y centrarse en la tarea para elegir entre los dispositivos y las plataformas más variadas, aquellas que hagan posible cumplir con un objetivo determinado en función de su naturaleza, sus particularidades y el acceso que podamos o no tener a ellos.

En el extremo de estas ideas, pero en el mismo sentido, pueden citarse los ejemplos reseñados por Rosalía Winocur (2009) en su Robinson Crusoe ya tiene celular, respecto a los padres que igual tejían carpetitas para cubrir las computadoras, que apostaban el futuro de sus hijos a contar con una computadora para que consiguieran entrar a la universidad en oposición a invertir en un microbús.

Bibliografía

Balestrini, M. (2010). El traspaso de la tiza al celular: celumetrajés en el Proyecto Facebook para pensar con imágenes y narrativas transmedia. En Piscitelli, A. y cols. (Coords.). *El Proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje* (pp. 35-56). Madrid/Barcelona: Ariel/Telefónica.

Castells, M. (2009). *Comunicación y Poder*. Madrid: Alianza.

CNN (2012). “El 3.5% de los usuarios en Facebook en EU son niños menores de 13 años”, Jueves, 20 de septiembre de 2012 a las 12:05 en <http://mexico.cnn.com/tecnologia/2012/09/20/el-35-de-los-usuarios-en-facebook-en-eu-son-ninos-menores-de-13-anos>.

Collier, A. y Larry M. (2012). *La guía de Facebook para padres de familia*. ConnectSafely.org Recuperado de <http://basica.sep.gob.mx/escuelasegura/pdf/orientaciones/guiaFacebook.pdf>

Llavina, X. (2011). *Facebook. Mejore sus relaciones conociendo la red social que conecta al mundo*. Barcelona: Profit.

Morduchowicz, R. (2001). *A mí la tele me enseña muchas cosas. La educación en medios para alumnos de sectores populares*. Buenos Aires: Paidós.

Pardo, H. (2012). Cuando los burócratas controlan la pedagogía. En *Digitalismo.com*. Recuperado de <http://www.digitalismo.com/cuando-burocratas-controlan-la-pedagogia-2/>

Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.

Verderber, R. (1999). *¡Comunícate!* México: International Thomson.

Winocur, Rosalía (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México: Siglo XXI-UAM Iztapalapa.

Menéndez, Pedro y Enriquez E. (2014). *Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2014*. México: Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI). Recuperado de <http://www.amipci.org.mx/?P=esthabitos>

Índice

Presentación	7
La sociedad de la información <i>Francisco Hernández Lomelí</i>	17
No sólo para envolver sirve el periódico... 30 años después <i>Sarah Corona Berkin</i>	33
Enseñar sin asustar. Redes digitales <i>Inés Cornejo Portugal</i>	69
Del portafolio al celular. O de cómo llevar el registro de su clase en el bolsillo <i>Janny Amaya Trujillo y Ana Xóchitl Castañeda Salcedo</i>	89
<i>Facebook</i> en la escuela: planteamientos y replanteamientos del espacio público virtual <i>Julio Cuevas Romo y Myriam Rebeca Pérez Daniel</i>	111
Viralizar los propios memes <i>Dassae García Huerta</i>	129
La fotografía como instrumento en el aula: un ejercicio visual en tres tiempos <i>Citlalli González Ponce</i>	143
De cómo <i>Twitter</i> entra en el salón de clases <i>Juan Campechano y Lizette Campechano</i>	171

Conversación con Mario Bellatín <i>Inés Cornejo Portugal y Sarah Corona</i>	189
La enseñanza de la Historia con el audiovisual. Entrevista con Ana María Mahuad <i>Citlalli González Ponce</i>	203
Prepararse para el fracaso. La construcción de plataformas para el diálogo en redes digitales <i>José Manuel López Romero</i>	225

Trucos para el maestro.

Cómo usar la tecnología en el aula

Se terminó de imprimir en el mes de
mayo de 2017 en los talleres de

Amaquemecan.

El tiraje fue de 1000 ejemplares
más sobrantes para reposición.

