



---

**CONGRESO  
IBEROAMERICANO**  
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,  
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

---

BUENOS AIRES, ARGENTINA  
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

---

**CONGRESSO  
IBERO-AMERICANO**  
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,  
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

---

BUENOS AIRES, ARGENTINA  
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**El Programa de Licenciatura en Comunicación e  
Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de  
Pereira - Colombia - Una Experiencia TIC Para la  
Formación Docente**

CASTRO ARBOLEDA, G.

**El Programa de Licenciatura en Comunicación e  
Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de  
Pereira - Colombia - Una Experiencia TIC Para la  
Formación Docente**

**Gonzaga Castro Arboleda**

**Universidad Tecnológica de Pereira - Colombia**

**gonca@utp.edu.co**

## Introducción

El programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira - Colombia es un programa académico de tipo interdisciplinario cuyo propósito fundamental es la formación de profesionales de la educación en teoría, tecnología, metodología e investigación formativa en educación y las áreas específicas de la Comunicación y la Informática Educativa. Está dirigido a aquellas personas que deseen ser educadores en el campo de la Comunicación Educativa, con énfasis en las tecnologías de la información y la comunicación para la educación, que diseñen, ejecuten y evalúen proyectos de educación en los nuevos ambientes y escenarios socio-culturales de la modernidad.

### 1. Porqué este programa se considera una experiencia en TIC. Punto de partida, diagnóstico y referente

Pensar en la formulación de un programa académico como el referido implica articular su propuesta académica en torno a las nuevas dinámicas que gestan la cultura contemporánea. Esta perspectiva demanda considerar que los objetos de los desarrollos tecnológicos relacionados con los medios de comunicación e información han transformado las nociones de espacialidad y temporalidad, a la vez que, a través de su impacto y de sus propuestas tecnológicas se ha hecho posible el conocimiento del mundo desde distintas concepciones teóricas, y de su funcionamiento a través de las lógicas de la instantaneidad y la simultaneidad que este nuevo orden permite.

Culturalmente la generación de los nuevos dispositivos, sus descubrimientos y aplicaciones han mantenido una relación e impacto permanente con el entorno de lo educativo, y la escuela no ha podido ser ajena a estas transformaciones. De alguna manera, la escuela, en su modelo tradicional, ha dado cuenta de las influencias de los productos de las industrias culturales, a partir del análisis propuesto por la escuela de Frankfurt<sup>1</sup>, el punto de vista dialéctico generado por Williams<sup>2</sup> y la Escuela Latinoamericana de Estudios Culturales<sup>3</sup>

Ahora bien, si el propósito de la formación de profesionales de la educación tiene

---

<sup>1</sup> ADORNO, T. y HORKHEIMER, M. 1971. *Dialéctica del Iluminismo*. Buenos Aires: editorial Sur

<sup>2</sup> WILLIAMS, R. 1981. *Sociología de la Cultura*. Barcelona: Paidós

<sup>3</sup> MARTÍN BARBERO, J. 1996. "Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación".  
Revista Nómadas. No.5, pág.1-14

como finalidad la formación de actores sociales (ciudadanos) que se apropien de las problemáticas de su entorno, en un espacio y tiempo definido, es de esperarse que los diseños curriculares propuestos por el Ministerio de Educación Nacional incorporen en sus objetos las necesidades de formación y apropiación en los nuevos componentes de las tecnologías de información y comunicación, ya que estos representan los nuevos contextos de desarrollo en cuanto a la competencia profesional, laboral y de ciudadanía, incluyendo los entornos de la virtualidad.

Desde el campo de estudio abordado se busca contextualizar una propuesta que articule los diferentes escenarios y dimensiones que se proyectan en lo educativo, y actúan como dinámicas sociales y culturales en los procesos de formación de los nuevos actores. Entre éstos se hace referencia a:

### **1.1 La ciudad**

Entendida como una compleja red de generación de puntos de encuentro y desencuentro, de nuevas miradas y perspectivas donde lo heterogéneo y lo fragmentario se unen para generar nuevas miradas sobre los imaginarios de los ciudadanos que buscan en sus ramificaciones la respuestas a las preguntas por la modernidad y la inserción en el llamado progreso de la ciudad. Un escenario que permite, desde lo educativo poder insertarse en una dimensión holística y transformadora del concepto de ciudad, ciudadano, actor y movilidad, púes “Si caminar por la ciudad puede potenciarse como un acto de conocer, el maestro tiene la responsabilidad de pensar en que su aula de clases está inserta en una región de la urbe y en la ciudad entera. De hecho se podría iniciar una reflexión acerca de la relación entre escuela y espacio urbano. ¿Cómo vemos la ciudad desde el aula de clase?”<sup>4</sup>. Así, la ciudad recoge y entrega, recibe y retorna los resultados de los procesos que viven y gestan sus habitantes, convirtiéndose en un referente obligado para la escuela y su proceso educativo, así esta no aparezca en los planes de estudio de las instituciones escolares; por lo tanto, cabría preguntarse: “¿Cómo lograr entonces un retorno más vivo a la experiencia? ¿Será posible hacer escuela con la calle? ¿Podrá el maestro conservar su imagen por fuera del cascarón tradicional de la escuela? ¿O el reto es perder esa imagen y asumir una búsqueda incierta? Si la ciudad nos altera y re-orienta nuestras búsquedas, el ciudadano también dota a la ciudad de unas huellas completamente distintas. Cada ser anónimo, dotado de una voluntad hace en la ciudad su propia escritura”<sup>5</sup>, y esta pregunta, de acuerdo a Benjamín, no la puede desconocer la escuela para sus actores y su articulación con el entorno. Esto es

---

<sup>4</sup> VERÓN, A. 2005. Walter Benjamín: pensador de ciudad. Pereira. Maestría en Comunicación Educativa. 1a. ed. Colección ciudadano de a pie vol.1

<sup>5</sup> VERÓN, Op.cit., p.58

reconocerse y reconocer en la ciudad la presencia de todas sus características, mundos y territorios que en ella emergen.

En la configuración de esos espacios de ciudad, donde se tejen ahora las nuevas realidades, el actor social deja su invisibilidad y se convierte en eje articulador del proceso para nutrirlo dinámicamente en una especie de contrato social y creando puntos de encuentro de nuevos órdenes semánticos, de tipo estructural. Así, hablar de un proyecto de ciudad implica asumir una visión holística y transversal desde las diferentes disciplinas que lo atraviesan (la sociología, la antropología, la psicología, la comunicación, la educación, el urbanismo), para plantear nuevas preguntas y elaborar nuevos métodos que permitan identificar y referenciar los distintos territorios y prácticas culturales, y los diferentes cruces y brechas, que permiten entender la cultura como ese espacio de intercambio de valores, tradiciones, conocimientos y saberes, fortalecidos y mediados con las tecnologías de información y comunicación, tics.

## **1.2 Recepción y medios de comunicación**

*(Algunos apartes de este segmento han sido tomados de un texto del mismo autor y ajustados para el presente trabajo)<sup>6</sup>*

La presencia de las tecnologías de la comunicación y la información y sus dispositivos en los lugares propios de acción del receptor han generado un redimensionamiento de sus modos de vida, de sus espacios y de sus intereses particulares, dinámicas en las que se ha consolidado el concepto de “cultura de lo transnacional”, y a través de la cual se atiende a unas lógicas estandarizadas de producción y consumo para generar una imagen “supuesta” de la realidad.

Como resultado de este proceso, en la definición del concepto de "modernización" se generalizó la idea de innovación tecnológica como el motor de su desarrollo, y el escenario de la comunicación, protagonizado por estas tecnologías, se ha convertido en el mecanismo acelerador de esa modernidad. De esta manera, la infraestructura de la organización de la comunicación y de los medios se ha visto afectada en su función social, para convertirse en estrategia comercializadora de consumo, homogenización y legitimación cultural por parte de los distintos sectores del mercado y la industria cultural.

---

<sup>6</sup> CASTRO, G. 2005. COMUNICACIÓN – SOCIEDAD: Experiencia en Ciudad. Pereira. Universidad Tecnológica de Pereira

Desde los estudios más sencillos sobre la reflexión en tecnologías de la comunicación y la información hasta las más complejas teorías que han contado con el aporte de las disciplinas de las ciencias sociales, se ha propuesto que los diferentes fenómenos por los cuales atraviesa la sociedad actual son el resultado de la configuración y reconfiguración de los distintos escenarios en los cuales ésta se desenvuelve. En este contexto se han tejido redes, conceptos, categorías y estrategias que intentan dar una explicación sobre su devenir, pero la pregunta permanece: ¿Quién es el encargado de desconfigurar lo que ya está configurado para devolver al actor social una verdadera noción de realidad?

En este orden de ideas seguiremos insistiendo en la noción de una sociedad reconfigurada por los diferentes impactos del desarrollo científico-tecnológico, que sigue entregando una lectura alejada de la realidad, y que en sus propios estatutos, el mismo orden social ha establecido y legitimado.

Así, generar una reflexión sobre el fenómeno de las tecnologías de la comunicación y la información y su incorporación en los escenarios de la sociedad, especialmente, cuando éstas se intentan incorporar sin sus correspondientes procesos de apropiación, es una necesidad de la escuela cuando decide insertarse en un proceso modernizador que toma el valor añadido que le generan las tecnologías de la comunicación y la información para su propia transformación; dinámicas que de una u otra manera afectan los actores sociales articulados en estos mismos procesos.

Por lo tanto, al abordar este tipo de reflexiones es necesario considerar el entramado cultural que desde la generación de espacios propios de intercambio de información, permiten la articulación de procesos comunicativos entre sus participantes; procesos informacionales que dan cuenta de representaciones y transformaciones culturales que son permanentemente resemantizadas en una serie de interacciones fortalecidas por los dispositivos de la propuesta tecnológica.

En su propuesta académica, el programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa busca responder a preguntas como: ¿Qué es lo que sucede desde los discursos mediáticos tradicionales hasta los nuevos territorios, donde la influencia de la modernización con su propuesta de innovación y desarrollo tecnológico propone generar nuevas formas de ver el mundo, diferentes apropiaciones del patrimonio colectivo, nuevas y transformadoras estrategias de aprendizaje y nuevas formas de colectivización del conocimiento?

Estamos haciendo referencia a la sociedad del conocimiento: una forma de oficialización e institucionalización de los escenarios donde se entretajan las interacciones comunicativas y se construyen esas otras formas de mundo.

Para la institución educativa estas reflexiones son fundamentales para la renovación, el diseño y la construcción de nuevos currículos que permitan el reconocimiento de todos aquellos intervinientes en el proceso educativo, fenómeno que demanda la trascendencia de la escuela sobre el modelo tradicional de la escritura y el libro, que como resultado paradójico, aún no ha podido superarse, desconociéndose la capacidad y competencia del registro audiovisual.

### **1.3 Relación pedagógica**

Tradicionalmente la escuela ha mantenido una ausencia de sintonía con su entorno y los cambios que día a día han venido caracterizando las distintas épocas vividas. Para nuestros estudiantes esto ha sido un escenario de completa incertidumbre, pues no encuentran en los planes de estudio que se les ofrece la relación con las problemáticas y dinámicas que conforman su devenir. Hoy en día su cotidianidad y realidad está mediada por las tecnologías y poco se relacionan con problemáticas como el desarrollo, la inserción en el ejercicio de la ciudadanía, la pérdida de los valores y los principios éticos del nuevo orden social.

Si bien al acto educativo se le ha considerado como un acto comunicativo, no solo por el descentramiento de los procesos educativos y comunicativos generados por los nuevos entornos, el impacto de las tecnologías de información y comunicación y las nuevas propuestas de cambio del rol de los actores que intervienen en el proceso educativo (maestro – estudiante), donde pasa el estudiante a ser el centro de interés, esta apropiación aún no ha sido asumida por la escuela. De esta manera, el proyecto educativo del programa se convierte en un escenario para la interacción, y el discurso pedagógico se reescribe y asume características como agente mediador de todo este tipo de intercambios.

Ahora bien, con la presencia del campo de la Comunicación Educativa en estos nuevos ambientes, la educación y la comunicación dejan de ser considerados contextos disciplinares específicos y solamente articulados a procesos de producción y generación de mensajes educativos y comunicativos. El entorno se fortalece, la escuela se dinamiza y se apropian nuevas estrategias en los procesos de aprendizaje.

De esta situación se desprende la necesidad de recuperar la dimensión mediadora de la tarea educativa, que confronte menos la escuela con los medios y las tecnologías de información y comunicación y reduzca la oposición entre conocimiento escolar y conocimiento extraescolar, facilitando el acceso a la información y al conocimiento proporcionado por el impacto de las tecnologías de la información y comunicación, para direccionar la búsqueda y apropiación de los conocimientos pertinentes de cada proceso de aprendizaje, con la participación de la capacidad mediadora del maestro.

En esta perspectiva se instala la licenciatura en Comunicación e Informática educativa, para proponer y participar de este tipo de diálogos culturales involucrando a los jóvenes interesados en la formación en esta especialidad, para actuar como los futuros educadores en los campos teóricos de la comunicación educativa y las tecnologías de información y comunicación.

Para cumplir con este propósito se aborda el desarrollo curricular del programa a partir de sus áreas concurrentes en las temáticas de Tecnología Audiovisual e Informática, Comunicación y Pedagogía, Investigación Formativa, Formación Ciudadana, y un área de Contexto o Asignaturas electivas.

#### **1.4 Las Tecnologías de Información y Comunicación en el programa**

*(Tomado del documento PEP del programa, reformulado por el mismo autor, y con ajustes para el presente documento)<sup>7</sup>*

Estas representan el apoyo fundamental para la formación de los nuevos ciudadanos, y su apropiación, a través del aprendizaje, se convierte en un recurso fundamental para la comunicación y una estrategia clave para la solución de problemáticas relacionadas con la gestión de conocimiento y la interacción con otras comunidades, movidos por fines educativos y/o de producción. Es un proceso de apertura a la inclusión social; es abrirse a la interacción permanente que gestan los medios de comunicación, y a las opciones y posibilidades de formarse y formar a través de las propuestas de las actuales tecnologías, donde el conocimiento científico se articula con el conocimiento escolar para la representación de un nuevo conocimiento, el verdaderamente articulado a la realidad del educando.

---

<sup>7</sup> Universidad Tecnológica de Pereira Facultad de Ciencias de la Educación. Escuela de Español y Comunicación Audiovisual. 2011 Condiciones mínimas de calidad institucional y del programa de licenciatura en comunicación e informática educativa. Proyecto educativo del programa (resumen del PEP y núcleos temáticos). Pereira.



Para cumplir con este marco de acción, el programa ha formulado los siguientes objetivos para la ejecución de su propuesta académica:

-Ofrecer un programa académico de formación profesional en el campo de la Comunicación Educativa articulada con las tecnologías de la información y la comunicación para la educación

-Formar un profesional de la educación comprometido con las dinámicas culturales contemporáneas y las tecnologías de la información y la comunicación para la educación, orientado a investigar, desarrollar y evaluar Proyectos Pedagógicos mediados por dichas tecnologías, destinados a apoyar procesos de transformación cultural.

-Promover el desarrollo académico de la Universidad Tecnológica de Pereira y específicamente de la Facultad de Ciencias de la Educación, en el campo de la Comunicación Educativa, mediante el mejoramiento pedagógico y la cualificación de sus educadores, así como de los educadores del sistema educativo nacional, regional y municipal.

-Ofrecer un espacio académico para la investigación formativa y la proyección social en el campo de las TIC, la comunicación y la educación.

La consolidación de estos objetivos se expresa en la visión del programa que plantea: La Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, busca formar profesionales de la educación de alta calidad, para actuar en lo local, lo regional y lo nacional, en una articulación con el contexto internacional, caracterizados con un alto nivel de competitividad para la docencia, la investigación y la proyección social.

Así, la operacionalización de los objetivos se hace manifiesta en las siguientes acciones del futuro profesional de la carrera:

-La creación de ambientes de aprendizaje mediados por las tic, caracterizados por la flexibilidad en el currículo y en el manejo de la información, que articulen la relación entre los educadores y los estudiantes, lo cual demanda nuevas maneras de aprender y nuevas didácticas.

-Promover la mediación de los lenguajes audiovisuales e informacionales y sus tecnologías en las instituciones escolares, con el fin de posicionarlas en los nuevos escenarios culturales, mediante la investigación en los campos de las pedagogías de la comunicación y la didáctica audiovisual y de la informática educativa.

-Experimentar formas de enseñanza y de aprendizaje en los nuevos entornos culturales y educativos, apoyadas con las TIC, para el diseño de Proyectos Pedagógicos Mediatizados.

-Promover el reconocimiento a la alteridad como principio fundamental en los procesos de construcción cultural.

## **2. La ejecución del programa desde sus funciones en docencia, Investigación y Extensión (Proyección Social)**

### **2.1 Docencia**

*(Algunos apartes de este segmento han sido tomados del documento: Condiciones mínimas de calidad, institucionales y del programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa. Proyecto educativo del programa (Resumen del PEP y Núcleos temáticos) compilados por el mismo autor y ajustados para el presente trabajo)<sup>8</sup>*

Teniendo en cuenta el logro de las competencias definidas para el futuro licenciado, se parte de la formulación de un enfoque metodológico que permita la interrelación de las diferentes áreas del conocimiento que definen sus objetos de estudio. Las confluencias del diseño, la comunicación, la informática, la pedagogía, la investigación formativa, etc. se consolidan en las áreas acordadas que articulan y sustentan las afinidades temáticas que presentan todas las disciplinas que componen el programa, así como los aspectos teóricos y conceptuales con los cuales se conforman una o varias líneas de investigación y se consolida la metodología específica.

Si bien es cierto que para la formulación de la propuesta se propone la categoría de núcleo temático, se considera que antes que ser planteado por el profesor, debe constituirse en un hallazgo que realicen negociadamente estudiantes y profesores en el proceso de aprender y aprender-investigar. Es en ese encuentro de afinidades, interrelaciones, reflexiones, integraciones y aplicaciones que se establece un proceso de lectura, comprensión y crítica, donde se construye un asunto a tratar bajo la orientación, no necesariamente de un profesor, sino de los propios estudiantes como co-constructores del conocimiento y actores de su propia formación. Y, así el currículo esté formalmente presentado en asignaturas, en él subyace la articulación, la

---

<sup>8</sup> Universidad Tecnológica de Pereira, Óp. cit., p.23

integración conceptual y la interdisciplinariedad entre todas las áreas - cinco áreas con algunas subdivisiones, cada una de ellas con asignaturas y temáticas específicas del saber- y contenidos que lo constituyen.

El ejercicio de la docencia se consolida en la articulación transdisciplinar de las áreas y asignaturas, en la búsqueda del cumplimiento de la misión y el logro de los objetivos a través de un proceso de formación integral, para responder a la formación en las necesidades identificadas y las expectativas formuladas por la nueva escuela; una articulación transdisciplinar fundamentada en lo pedagógico. De esta manera el plan de estudios se estructura en cinco núcleos o áreas temáticas que deben desarrollarse preferiblemente alrededor de propuestas de investigación formativa tendientes a profundizar los saberes específicos de cada uno de ellos. Estos núcleos o áreas temáticas son: Tecnología Audiovisual e Informática, Comunicación y Pedagogía, Investigación Formativa, Formación Ciudadana y Contexto (Electiva). Cada una de estas áreas recoge un conjunto de asignaturas de su especialidad, que orientadas de manera transdisciplinar conducen al logro del perfil profesional del futuro egresado.

Los siguientes cuadros<sup>9</sup> muestran la estructuración del programa según las áreas definidas y las asignaturas que las contienen, teniendo en cuenta que es un programa proyectado a diez semestres y ofrecido en jornada diurna.

Cuadro 1. Área de Formación: Tecnología audiovisual e informática

<b>Semestre de correspondencia</b>	<b>Asignatura</b>
I	Laboratorio Gráficos 1 Diseño Gráfico Fotografía Informática Educativa I

<sup>9</sup> Universidad Tecnológica de Pereira, Óp. cit., p.25

II	Laboratorio Gráficos 2 Impresos Informática Educativa II
III	Laboratorio Gráficos 3 Prensa Informática Educativa III
IV	Laboratorio Audiovisual 1 Cine Radio Informática Educativa IV
V	Laboratorio Audiovisual 2 Video Informática Educativa V
VI	Laboratorio Audiovisual 3 Televisión Informática Educativa VI
VII	
VIII	
IX	
X	

Cuadro 2. Área de Formación: Comunicación y Pedagogía

Semestre	Asignatura
I	Comunicación y lenguajes mediáticos

II	Sociedad, Cultura y comunicación Corrientes pedagógicas contemporáneas
III	Teorías de la Comunicación y la Información Teorías cognitivas
IV	Teorías de la Imagen Teorías del aprendizaje
V	Evaluación del Aprendizaje
VI	Diseño ambientes educativos I
VII	Pedagogía de la Comunicación Diseño ambientes educativos II
VIII	Seminario Modalidades, escenarios y estrategias Educativas Diseño ambientes educativos III
IX	Administración y legislación educativas Pasantía en Entorno educativo
X	Proyecto Pedagógico Mediatizado

Cuadro 3. Área de Formación: Investigación Formativa

Semestre	Asignatura
I	
II	
III	
IV	

V	
VI	
VII	Estadística para la investigación Investigación formativa I (conceptos e Instrumentos)
VIII	Investigación formativa II (Diagnostico)
IX	Investigación Formativa III (Informe final)
X	

Cuadro 4. Área de Formación: Formación ciudadana

Semestre	Asignatura
I	
II	
III	
IV	
V	
VI	
VII	
VIII	
IX	
X	Constitución Política de Colombia Ética y Formación ciudadana

Cuadro 5. Área de Formación: Contexto (Electiva)

Semestre	Asignatura
I	Comprensión y Producción de Textos I
II	Comprensión y Producción de Textos II
III	Electiva
IV	
V	Electiva
VI	Electiva
VII	Electiva
VIII	Electiva
IX	
X	

Como se expone en el proyecto del programa, las áreas corresponden a una concepción interdisciplinaria de los saberes y están orientadas a la realización de un trabajo teórico y de formación en investigación, realizado conjuntamente entre profesores y estudiantes.

Para el caso del área correspondiente al contexto en su relación con las asignaturas electivas es importante aclarar que éstas contribuyen a la flexibilidad curricular y a la formación integral de los estudiantes del programa, facilitándoles varias opciones de fortalecimiento desde distintos referentes teóricos. De igual manera, con aprobación previa del Comité Curricular del programa, el estudiante puede asistir a diferentes talleres, seminarios o cursos que ofrecen otras facultades y programas, para facilitar y fortalecer su formación y comprensión del mundo como ciudadano.

## 2.2 Formación en Investigación (Investigación formativa)

La investigación formativa en el programa busca, a través de las estrategias desarrolladas, generar unas líneas de abordaje con procesos claves para el desarrollo de semilleros y proyectos de grado que den cuenta del proceso implementado en las diferentes fases del programa. La investigación formativa propende por una adecuada formación en el proceso preliminar de la investigación, de tal manera que se puedan abordar, indagar y proponer alternativas de intervención en diferentes escenarios, donde previamente se ha identificado una problemática y que su abordaje pueda darse a través del uso e implementación de tecnologías de información y comunicación. Esto es lo que en el proyecto educativo del programa se denomina proyecto pedagógico mediatizado.

Para atender a lo expuesto, la apropiación del conocimiento relacionado con las herramientas teóricas básicas en investigación cualitativa y cuantitativa y su capacidad de articulación con un contexto problema, para la formulación de la pregunta y su correspondiente respuesta, son competencias esenciales del futuro profesional del programa.

Los procesos que en modalidad de investigación formativa se desarrollan en el programa, tanto a nivel de semilleros, como de proyectos de trabajo de grado se direccionan a impactar diferentes escenarios y problemáticas que en su relación con las tecnologías de información y comunicación afectan procesos educativos. Dentro de estas temáticas se pueden mencionar abordajes relacionados con los nuevos ambientes de aprendizaje generados desde la educomunicación, la estrategias de recepción de medios en lo educativo y lo social, los procesos de transformación de la ciudad y los nuevos escenarios de la pedagogía y la comunicación en su interacción con el aula, los nuevos fenómenos de las pantallas, la transmedia, la convergencia de medios y su relación con los procesos educativos y sociales.

### 2.2.1 Línea de Investigación

Como línea general de investigación el programa ha definido: **Comunicación, Educación y Cultura**

A través de su implementación se busca fortalecer el componente de la investigación formativa, que de acuerdo a los propósitos del programa, busca impactar a partir de dos ejes temáticos que se proponen indagar por: los procesos de transformación cultural generados por las tecnologías de la comunicación y la información y su impacto en lo educativo, y por las relaciones entre ciudad (lo urbano) y comunicación.

En la primera pregunta por los procesos de transformación cultural desde lo educativo se pretende articular los campos de la comunicación y la educación, especialmente con énfasis en la *pedagogía de la comunicación* y en las *didácticas de los medios audiovisuales e informáticos*. Desde esta perspectiva, el proceso se orienta hacia dos escenarios específicos de estudio e indagación: la educación en los medios y la educación para dichos medios; donde el primer escenario tendrá que ver con los procesos de transformación cultural generado y propuesto desde las tecnologías de información y comunicación (medios, transmedia, convergencia y pantallas); mientras



el segundo establecerá su relación con las estrategias de diseño y producción de medios, así como otras formas de comunicación directas con los receptores (dinámicas grupales, foros, grupos de trabajo).

Entre algunas estrategias desarrolladas y líneas de abordaje con procesos claves y proyectos es importante mencionar:

### **2.2.1.1 Semillero de investigación EduMedia-3.** Director: profesor Diego Leandro Marín Ossa

- Edumedia-3 es un semillero en el que se desarrollan habilidades de corte investigativo, a través de proyectos en los que se exploran las posibilidades educativas de los medios de comunicación, dicho de otro modo, en este espacio de formación investigativa se está estructurando la noción de Educación mediatizada, que en gran medida se constituye en una de las categorías teóricas y conceptuales que caracterizan el programa de la Licenciatura en comunicación e informática educativa y que emerge de la Comunicación Educativa y del pensamiento educocomunicativo contemporáneos.

- El semillero Edumedia-3 como escenario de formación investigativa, aporta elementos teóricos y prácticos que contribuyen a los planes de curso de las asignaturas que hacen parte del Área de Educación y Medios, y por lo tanto al plan de estudios. Además impacta de manera positiva las prácticas investigativas de los estudiantes, y por lo tanto, sus trabajos de grado. De lo anterior se configura la línea de investigación en Educación Mediatizada, que articula investigación, docencia, e incluso puede generar nuevos escenarios de prácticas profesionales y proyectos de extensión a la comunidad en general.

### **Línea de investigación en Educación Mediatizada**

Se entiende la educación mediatizada como aquella en la que el conocimiento se construye a partir de tres elementos: los mediadores, los medios y las mediaciones.

Los mediadores de conocimiento son los signos, los lenguajes, los códigos y los relatos. Los medios son el cuerpo, la voz, el libro, la fotografía, el cine, la radio, la televisión, el video, el ordenador e incluso artes como el teatro. Las mediaciones son estructurales, cognitivas, culturales, sociales y otras que se definen y categorizan según el autor que las explique.

Son, en este sentido los actores del acto educocomunicativo, es decir los docentes y los estudiantes, quienes mediatizan el conocimiento a través de diferentes prácticas en las que los tres elementos enunciados están implicados.

En el Proyecto Mémesis del semillero, lo anterior se ejemplifica de la siguiente manera:

- Los índices narrativos son mediadores de dicho conocimiento en dos vías: la lectura o interpretación, la representación escénica. También los códigos de la narrativa y los códigos de la dramaturgia son mediadores, como lo son los relatos, el literario y el escénico ya sea en teatro o en video.

- Por su parte, el libro y la puesta en escena teatral o videográfica son los medios.

- Y las mediaciones estructurales son los modos genéricos, canónicos o formateados de contar la historia, ya sea novelada, teatralizada o adaptada a lo audiovisual.

Las mediaciones cognitivas tienen relación con la manera en que emisores y receptores comparten unos referentes estructurales, es decir que están aptos para comprender el video, el teatro o la novela, lo que establece una relación con la noción de competencia.

Y las mediaciones sociales y culturales operan como filtros de interpretación, producto de lo que se conoce y cómo se conoce, pero además de vacíos cognitivos y errores cognitivos que conducen al fantasma cognitivo (idealización y/o prejuicio motivado por el desconocimiento, la incompreensión y el miedo a lo desconocido).

El semillero Edumedia-3 está conformado por estudiantes de la Escuela de español y comunicación audiovisual, es decir que esto incluye tanto a la Licenciatura en Español y Literatura, como a la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa. Esta interrelación ha permitido abordar, de manera interdisciplinar, el Proyecto Mémesis, puesta en escena de la novela El hombre que perdió su sombra (o la maravillosa historia de Peter Schlemihl) del autor Adelbert Von Chamisso, escritor de origen francés, pero con una completa formación en Alemania.

e-mail: leandro73@utp.edu.co

#### **2.2.1.2 Macro proyecto Tokio Imaginado.** Directores Julián David Vélez C y Victoria Eugenia Valencia L

El macro-proyecto Tokio Imaginado se adscribe al programa de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira y se propone la construcción de material audiovisual para recrear las percepciones, usos y evocaciones que sobre el barrio Tokio- Comuna Villa Santana de la ciudad de Pereira realizan sus habitantes.

Para dirigir este horizonte el equipo de trabajo estuvo integrado por diez candidatos a Licenciados y dos docentes de la facultad de educación de la universidad en mención, quienes asumieron colectivamente el reto de: identificar las cualidades, las calificaciones y los escenarios que los habitantes de Tokio reconocen en su barrio; reconstruir las temporalidades, las marcas y las rutinas ciudadanas constituidas en el sector; establecer similitudes y diferencias en el barrio Tokio en relación con la otredad, representada en las localidades cercanas, lejanas y anheladas según el lugar de residencia de los pobladores del sector, para finalmente recrear, a través de materiales audiovisuales los imaginarios que sobre el sector encarnan sus habitantes.

El marco teórico – metodológico se construyó a través de las categorías del ser, el paradigma de la ciudad imaginada y la metodología denominada lógica trial. En Pierce el método fenomenológico llamado Faneroscopia, es una rama de la división trial de la filosofía, respaldo y mediación entre las ciencias normativas y la metafísica; que se encarga del estudio de los fenómenos más allá de la correspondencia con la

realidad, y a través del cual se deducen las tres categorías universales del ser: *primeridad, segundidad y terceridad*.

El paradigma de la ciudad imaginada, como la otra categoría conceptual a través de la cual se abordó este proyecto, emerge en términos de Silva (2007) cuando es posible diferenciar la ciudad física y tangible visiblemente, de la ciudad que adscriben los ciudadanos a los modos de vida.

Finalmente, la metodología desarrollada por la Maestría en Comunicación Educativa, de la misma Universidad, emerge a partir de la analogía entre las categorías del ser y el paradigma de la ciudad imaginada, como una propuesta cualitativa que no solo brinda herramientas para el proceso de recolección de la información, sino elementos para la sistematización, análisis y síntesis en los procesos de investigación.

e-mail: jvel@utp.edu.co; victoriavalencia@utp.edu.co

### **2.2.1.3 Observatorio de Televisión.** Directores Julián David Vélez C y Victoria Eugenia Valencia L

El GICE (Grupo de Investigación en Comunicación Educativa) desde 1999 ha transitado de la concepción vertical de los medios de comunicación como entes “manipuladores” para audiencias dóciles, a la perspectiva de ciudadanos activos – productores en relación con dichos medios. Dicha transición, nos ubica en un horizonte fenomenológico que lee el consumo de las pantallas como simbólico, porque las audiencias no reciben de manera pasiva los contenidos que circulan en la TV; al contrario, según los gustos, anhelos y preferencias, las audiencias interactúan con los contenidos televisivos, oponiéndose, evaluando, adquiriendo información, creando estereotipos, en fin, efectuando como lo afirma Orozco: (2010) una serie de “operaciones mentales” que nos vinculan de manera interactiva con la televisión.

Por lo anteriormente dicho, se propuso la conformación del Observatorio de Televisión en el Colegio Jaime Salazar Robledo del Barrio Tokio de la ciudad de Pereira, desde el punto de vista de la interactividad televisiva.

Como objetivo general se propuso la conformación del Observatorio de Televisión en el Colegio Jaime Salazar Robledo (Tokio) de la ciudad de Pereira con estudiantes y

profesores, desde la perspectiva de la interactividad televisiva. Y para el logro de este, se formularon como objetivos específicos -Identificar las frecuencias de uso, anhelos, expectativas, preferencias de uso / no uso, percepciones y relaciones de los estudiantes y profesores del Colegio Jaime Salazar Robledo, con respecto a la televisión. - Describir, conjuntamente con estudiantes y docentes, las características propias de la televisión como medio de comunicación. - Producir contenidos televisivos con los estudiantes y docentes, a partir del cruce de los objetivos uno y dos, teniendo como eje de referencia la relación entre la ficción y la configuración de realidad como escenarios para la construcción de ciudadanía.

La metodología de este proyecto estuvo caracterizada por tres fases definidas como: **Reconocimiento del carácter simbólico de la televisión**, consistente en la identificación de las frecuencias de uso, anhelos, expectativas, preferencias de gusto - no gusto, percepciones y relaciones de los estudiantes y de los profesores en y con la TV. Para esto, se realizarán grupos de discusión y croquis de recepción. **Descripción de las características del medio**. En esta fase se reconocen las características, los lenguajes audiovisuales, los formatos y los contenidos televisivos seductores del género ficción. Para esto, se realizaron observaciones del formato televisivo con los estudiantes. **Producción de contenidos televisivos**. A partir del cruce de lo construido en las fases uno y dos de este proyecto, se procede a la producción de contenidos televisivos con los estudiantes; teniendo como criterio central la relación entre la ficción y la configuración de realidad como escenarios para la construcción de ciudadanías participativas.

e-mail: jvel@utp.edu.co; victoriavalencia@utp.edu.co

#### **2.2.1.4 Nebulosa Fanzine.** Líder: Carlos Betancourt Licenciado en Comunicación e Informática Educativa

La Nebulosa Fanzine es un proyecto que está encaminado hacer un medialab dedicado a la producción, investigación y difusión de la cibercultura y del entorno de confluencia entre la ciudad, la tecnología, la sociedad y el arte, integrando temáticas de reflexión, apropiación e inmersión de los estilos de vida contemporáneos y su permanente relación con la comunicación.

La Nebulosa ha venido consolidándose como un espacio de co-creación e investigación social, gracias sus estrategias autogestionadas como: El Banco Común del Conocimiento, yo participo, Cartografía Social de Pereira, La Bitácora de Sueños y

Recuerdos Digitales, construidos y desarrollados desde el pensamiento de diseño y la inteligencia colectiva.

e-mail: jpgbeta@gmail.com

### 2.2.1.5 Proyectos en recepción de medios (TV)

- **Investigación sobre el proceso de recepción televisiva del programa “Escobar el patrón del mal” (caracol tv) por parte de las audiencias juveniles del colegio Fabio Vásquez Botero del municipio de Dosquebradas - Pereira.** Autoras: Carolina Mejía Caro, Eliana Marín Carmona, Alison Pineda Valencia. Proyecto de grado para optar a su título de Licenciadas en Comunicación e Informática Educativa

Director: Gonzaga Castro Arboleda. Año 2013

En su resumen el proyecto se refiere como un trabajo que se realiza en el marco de los procesos de recepción y socialización de los contenidos televisivos por parte de las audiencias juveniles a partir de la programación emitida por uno de los canales privados colombianos en su franja prime time (Caracol TV). Aquí se describe la importancia de incluir las audiencias juveniles dentro del estudio de los procesos de mediación y recepción televisiva en el contexto actual.

Así mismo, la razón investigativa de este proyecto hace énfasis en la necesidad de indagar en las dinámicas que surgen en las audiencias juveniles, en el ámbito social, y que han sido o son influenciadas por la TV.

Se ha observado que la televisión ocupa un importante papel dentro de la sociedad, tejiendo diversas y amplias relaciones con sus espectadores, instaurándose en las formas de vida y la cotidianidad. Aquí juega un significativo papel el contexto de los individuos que reciben los contenidos televisivos, haciéndose importante no sólo pensar en quienes producen la televisión y emiten un mensaje, sino que también se reafirma la importancia de tomar en cuenta los intereses de quienes están al otro lado, es decir, las audiencias, que se presentan aquí como activas, que *Ven la televisión, se reconocen en ella, la critican y la discuten.*

En este caso específico, se propone partir del siguiente interrogante: ¿cuáles son las mediaciones que surgen en los jóvenes del colegio Fabio Vásquez (Dosquebradas,

Risaralda) a partir de la interacción con programas como “Escobar, el patrón del mal” del canal Caracol?

Para tratar de responder la pregunta planteada, se utilizarán diversos argumentos teóricos de autores como Valerio Fuenzalida, Guillermo Orozco, Jesús Martín Barbero y Omar Rincón; quienes han trabajado sobre el tema de audiencias, televisión y recepción de medios, haciendo valiosos aportes a este tema con una amplia mirada al fenómeno televisivo en el contexto latinoamericano.

e-mail:

[caromeca05@hotmail.com](mailto:caromeca05@hotmail.com); [elianamarin7@hotmail.com](mailto:elianamarin7@hotmail.com); [alipineda\\_88@hotmail.com](mailto:alipineda_88@hotmail.com)

gonca@utp.edu.co

**- Procesos de recepción televisiva: El caso de Phineas y Ferb del canal Disney XD en niños de 10 a 12 años del Liceo Bilingüe El Poblado de la ciudad de Pereira.** Autoras: Laura Daniela Corredor Sánchez, Catalina Vásquez Cortés. Proyecto de grado para optar a su título de Licenciadas en Comunicación e Informática Educativa

Director: Gonzaga Castro Arboleda. Año 2014

En su introducción el proyecto plantea que la televisión siendo uno de los medios masivos de comunicación con mayor recepción y accesibilidad, se convierte en una fuente de información, entretenimiento y diversión. Debido a su gran influencia resulta ser como una “ventana” generadora de gustos, estereotipos y modelos de formas de ser y actuar, de manera que re significa en gran medida los valores, tanto sociales como individuales de la sociedad.

Los estudios de CENECA (centro de investigación y experimentación en cultura y comunicación) afirman de acuerdo a sus investigaciones, que la población infantil sin tener criterios de selección apropiados para elegir programación de acuerdo a su edad, es la que más ve televisión, generalmente sin acompañamiento por parte de sus padres o de adultos responsables. A su vez, las investigaciones demuestran que los niños prefieren visualizar programas televisivos que, para los adultos y maestros son considerados inapropiados por contener altos índices de violencia y promover anti valores; allí se encuentran los dibujos animados, los cuales coincidentalmente son el género más aceptado por ellos. (CNTV, 1998; Fuenzalida 1999).

En cuanto a la pertinencia de los programas de dibujos animados recepcionados por los infantes se generan ciertos interrogantes como: ¿qué es lo que realmente los niños apropian de los contenidos televisivos que recepcionan? o ¿cuál es el proceso de recepción que los niños hacen de un programa televisivo determinado? Si se lograra dar cuenta de estos cuestionamientos se podría entender la influencia real que los dibujos animados podrían tener sobre los niños, evidenciando que aspectos del programa televisivo son los que realmente apropian los pequeños, en la medida que son expuestos a dichos contenidos.

Teniendo en cuenta los cuestionamientos anteriores, los cuales han sido resultados de las investigaciones sobre recepción, surge la necesidad de identificar los procesos de recepción que los niños hacen de los contenidos que les proporcionan los canales especializados. Para este caso, el interés se centra en el programa televisivo Phineas y Ferb transmitido por el canal Disney XD.

En cuanto a la población objeto de estudio para dicha investigación, se encuentran los niños de los grados 5 y 6 de la Institución Educativa Liceo Bilingüe El Poblado, el cual pertenece a un estrato socioeconómico medio alto y está ubicado en el barrio El Poblado II etapa de la ciudad de Pereira. La escogencia de un colegio de estrato socioeconómico medio alto, se hace teniendo en cuenta que para efectos de la realización de este estudio son necesarios unos elementos mínimos como el hecho que los niños tengan televisión por cable, para no limitar el estudio solo a la recepción de canales nacionales.

e-mail: [lau.co91@gmail.com](mailto:lau.co91@gmail.com); [catma01213@hotmail.com](mailto:catma01213@hotmail.com)

gonca@utp.edu.co

### **2.3 Relación con el sector externo - Proyección Social**

A través de la proyección social, el programa propende por el fortalecimiento de su relación con el sector externo articulando su gestión educativa transdisciplinar con los procesos de la investigación formativa y la generación de vínculos con éste, bien sea a través de los semilleros de investigación, los proyectos de trabajo de grado, la práctica pedagógica (una de las primeras acciones de contacto) o la firma y desarrollo de convenios, que le permitirán la articulación de las acciones educativas con los nuevos

desarrollos de los entornos educativos y sociales en los cuales se inserta la Universidad Tecnológica de Pereira como institución de educación superior.

A través del vínculo con la sociedad mediante los convenios interinstitucionales se busca dar respuesta a algunas problemáticas identificadas a través de los diagnósticos realizados en las comunidades a intervenir. Estos procesos permiten articular el referente teórico abordado en el programa con el componente práctico a desarrollar y el contexto a intervenir.

A nivel local y regional instituciones del orden educativo, administrativo y comunitario han recibido el beneficio del programa a través de sus practicantes o el ejercicio directo de los trabajos de grado, como los anteriormente mencionados.

También desde el orden de los convenios se han generado estas dinámicas: Proyectos como el de Computadores para Educar del Ministerio de educación Nacional, algunos trabajos realizados con la Alcaldía de Pereira y Bienestar Familiar son ejemplos de estos desarrollos.

Desde un contexto más amplio, los procesos de movilidad internacional han sido un gran avance para el fortalecimiento del vínculo con el sector externo; tal es el caso del convenio firmado con la Universidad de Sao Paulo de Brasil, y con otras instituciones de carácter educativo. a través del cual se han realizado eventos y movilidad de nuestros estudiantes desde hace algunos años.

A través del convenio firmado con la Universidad de Sao Paulo, se realizó, en el año 2013, el Segundo Coloquio sobre pensamiento educativo y educomunicación, que contó con la participación de ponentes internacionales: Ismar de Oliveira Soares de Brasil, Guillermo Orozco de México y María Teresa Quiroz de Perú.

Desde la estrategia de movilidad estudiantil varios estudiantes del programa han sido beneficiados a través de diferentes modalidades de becas y apoyos, y varios de ellos han hecho presencia en Universidades de Brasil (Sao Paulo - a través de convenio), Argentina (Universidad de Buenos Aires) y México (Universidad Autónoma de México), entre otras.

## **A manera de conclusión**



El anterior panorama da cuenta del trabajo desarrollado en el programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, a través del cual se pretende dar cuenta de la formación de los futuros profesionales de la educación en el campo de la comunicación y las tecnologías de información y comunicación, la comunicación y la informática educativa, para la generación de nuevos actores de cambio, nuevos perfiles profesionales que permitan ser implementados como propuestas innovadoras en los escenarios de la educación generados por el cambio en su tránsito a la modernidad.

El programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira - Colombia responde, por lo tanto, a esos nuevos cambios, y al formar a sus futuros profesionales en teoría, tecnología, metodología e investigación formativa en educación y las áreas específicas de la Comunicación y la Informática Educativa, está respondiendo a los cambios generados por el proceso modernizador, en su tránsito a la sociedad del conocimiento a través de las redes y los entornos de la convergencia mediática. Una responsabilidad institucional y una experiencia en TIC para la formación docente de los futuros mediadores del proceso educativo.