

Los trabajos deben presentarse en papel tamaño carta, escrito por una sola cara, en tipo de letra Times New Roman 12pp para el texto "normal" y 10pp para los formatos "cita" y "nota al pie", con espaciado interlineal de 1.5. Los artículos deben tener una extensión entre 10 y 20 páginas incluyendo gráficas, imágenes y bibliografía. La norma de citación es APA.

Estructura del artículo:

Título y autor: Debe ir en mayúscula, corto, específico y claro (máximo 15 palabras), y hacer referencia al trabajo o hallazgos presentados. Se deberá incluir título en español e inglés. Debajo del título del trabajo colocar el nombre y apellido de los autores en minúscula con su filiación institucional y correo electrónico. El autor del artículo puede ser individual o corporativo. Es preferible que los autores aparezcan según la importancia de su contribución a la investigación.

Resumen: El resumen deberá ser una síntesis de todo el artículo, (entre 100 y 300 palabras), donde se describan los objetivos, la metodología, los hallazgos más importantes y las conclusiones. El resumen debe destacar aspectos nuevos e importantes o las observaciones que se derivan del estudio.

Palabras Clave: El autor debe definir de 3 a 10 palabras clave que ayuden de orientación al lector.

Abstrac: Es la traducción literal al inglés del resumen.

Key words: Palabras clave en inglés.

Introducción: la introducción tiene que ser breve, de tal forma que sirva para proporcionar al lector los antecedentes suficientes, su longitud no deberá exceder 1/3 del artículo completo y debe aclarar los siguientes aspectos, en un texto continuo sin subtítulos:

Naturaleza y alcance del problema. Qué importancia tiene lo que se estudia e investiga, qué relación básica tiene con otros estudios e investigaciones sobre el mismo tema, qué límites fueron necesarios imponer al trabajo de investigación.

Objetivos del estudio. Qué información importante se esperaba obtener.

Procedimientos usados. En términos generales es la descripción de los materiales, métodos, lugar en donde se efectuó la investigación y tiempo que se empleó.

Materiales y métodos: La validez de la investigación se fundamenta en la seguridad de los procedimientos usados y de la exactitud y precisión de las observaciones realizadas; por ello es indispensable hacer una descripción concisa pero completa de los materiales y métodos empleados. En esta sección se responde a la pregunta de "cómo se ha hecho el estudio".

Resultados: El contenido debe tener capítulos y subcapítulos especificados con números arábigos. Incluye las tablas y figuras que expresen de forma clara los resultados del estudio realizado por el investigador.

Discusión de Resultados: Esta sección es el corazón del manuscrito, donde la mayoría de los lectores irán después de leer el resumen.

Conclusiones: Las conclusiones son obligatorias y deben ser claras. Deben expresar el balance final de la investigación o la aplicación del conocimiento.

Referencias bibliográficas: Los artículos publicados se rigen por las normas APA. Las citas de los autores deben aparecer al final de la referencia, colocando entre paréntesis el apellido del autor, el año de publicación y la página. Al final del artículo se debe colocar la referencia bibliográfica completa de todos los textos citados. Todo artículo debe llevar al final las fuentes citadas, en orden alfabético por autores.

DE LAS TIC, HIPERMEDIACIONES, LAS TAC, HASTA LAS TGC

ICTS, HIPERMEDIACIONES, THE TAC, TGC UNTIL

Nombres y Apellidos Estudiante 1 (Correo@ut.edu.co, Cargo, cread Bogotá Tunal),

nombre estudiante 2 (correo@ut.edu.co)

“En la era de las comunicaciones las batallas se ganan desde el receptor”

Umberto Eco

Resumen: Este texto presenta una discusión, sobre la incorporación en el ambiente educativo de las nuevas tecnologías de la información, de cómo los jóvenes en la escuela y la vida diaria están en un mundo multimedial, donde se busca no solo la apropiación del conocimiento como una forma de consumo sino como una producción del mismo.

Palabras Clave: Cibercultura mediación, hipermediación, hipertextualidad, convergencia, reticularidad, digitalización, interactividad, multimedialidad.

Abstract: A brief discussion is presented on the implementation in the educational environment of new technologies Information CONTACT, how young people in school and daily life are in a multimedia world, as it seeks not only the ownership but the knowledge of how we move from being consumers of information to producers of it.

Key words: Ciberculture, mediation, hypermediacy, hypertext, convergence reticularity, digitalization, interactivity, multimedia.

Introducción: Hablar hoy de cultura digital, se hace común, y de sus alcances en la vida escolar más que necesario; las tecnologías de la comunicación han mutado, ya no solo son los programas aplicados de las plataformas comerciales, sino que cada día aparecen y se recrean dentro de la cultura de software libre, nuevas aplicaciones que se hacen herramientas novedosas y llamativas a nuestros estudiantes.

Con estas nuevas herramientas, aparecen nuevas terminologías en las que nosotros como emigrantes digitales, no alcanzamos a dimensionar como si lo hacen los nativos digitales, dentro de las ciberculturas, las redes sociales de uso académico o netamente social, como edmodo o shoocology, los programas para interactuar información como las wikis, los blogs y demás; estas hacen que en la escuela se requiera un nuevo quehacer como docentes para adentrarnos en esta cultura que nos acercará al conocimiento y a las formas en que nuestros estudiantes aprenden.

Este escrito es una recopilación, fruto de lecturas, que permitieron cuestionarnos en las teorías de las nuevas tecnologías de la apropiación del conocimiento (TAC) y de la generación del mismo(TGC), todo mediado por las tecnologías de la información y la comunicación, y que se ha verificado desde el 2007 cuando se creó tutoriasut.jimdo.com, página de apoyo virtual para los estudiantes de educación a distancia del cread Bogotá.

Materiales y métodos:

La validez de esta reseña que se está elaborando, se fundamenta en la revisión bibliográfica que se realizó de autores como Scolari, Castell, Levy y otros que en algunos casos como Martín Barbero se adentraron a la evolución de los medios, pronosticando los efectos que tendrían sobre la educación y la comunicación, efectos que se han verificado con la aplicación de la plataforma de la universidad del Tolima. Esto también se ha dado con la utilización que los estudiantes han hecho de los blogs con fines educativos, o de apoyo virtual para reorientar el proceso enseñanza aprendizaje, desde el trabajo tutorial, no solo de los CIPAS, sino de los estudiantes en general, en más de estos 5 años de trabajo con la universidad.

Para ello se tomó una fundamentación teórica realizada en forma de consulta la cual es parte de la síntesis de los resultados que mostramos, dado que estos autores contribuyen en la reorientación del trabajo académico que nosotros como tutores de la universidad hacemos para fomentar el aprendizaje autónomo.

1. CREADORES

¿Qué es crear? simplemente reconstruir sobre lo que está hecho. En este capítulo, se evidencia a partir de una serie de ejemplos, donde mejorar una idea, puede hacer la diferencia entre el éxito y el fracaso, pasar de descargar contenidos visuales de plataformas como Youtube a crear tags para los mismos estudiantes hace la diferencia entre ser meros observadores a constructores del conocimiento, hoy en día tenemos diferentes opciones para alojar contenidos que resultan de las creaciones individuales o colectivas de los usuarios, plataformas como Vimeo, google video, ning entre otros 40 y que cada día crece como opción cultural, social o educativa, según los tipos de usuarios

en algunos casos pueden generar ingresos adicionales a la economía así como, complementar el aprendizaje colaborativo, cuando se crea una pieza multimedia para video.

Este fenómeno multimedial se está convirtiendo en una herramienta fundamental para profesores de artes, en cuanto se puede subir contenidos musicales a la nube para permitir su libre difusión o para darse a conocer, o como de profesores de humanidades que ven en esta herramienta una forma de crear contenidos tipo noticiosos. Es así como encontramos jamendo, soundcloud, spotyfi y gracias a programas free, podemos maximizar los aspectos artístico; así como la promoción e incrustación en las redes sociales como Facebook, twitter, H5, Sónico y demás.

Toda esta revolución se ha dado gracias a la libertad que desde sus inicios se dio en la web y en el manejo no comercial de la Internet. Cuando a Tim Berners Lee le preguntaron si patentaría, la web, el respondió que sería del dominio público para permitir que creciera, beneficio que no solo se ha dado para los artistas musicales, ya que se extiende a la oportunidad de los creadores plásticos de lo que llamamos hoy arte digital, o menos técnicos pero igual de importantes como las creaciones on-line de animaciones y dibujos para tiras cómicas, hacen que este regalo de Lee, sea todo una maravilla que seguirá creciendo con la filantropía de sus usuarios y que desde los profesores de sociales y de ciencias naturales pueden utilizar en las líneas del tiempo, que pueden ir desde Excel pasando por time rime, time glider, precedent o también como las creadas por estudiantes en el 2010 de biogeotecnología del cread Bogotá en flash.

2. “MEROS OPORTUNISTAS”

Hoy las ventas de las cámaras digitales, ideadas inicialmente por Kodak, han ido desapareciendo de los mercados, resulta más fácil, la inmediatez, en ocasiones, sensacionalista, y editables, de los teléfonos “inteligentes” que superan con creces a las que se consideraban para profesionales y las monomodal, de las cámaras analógicas, (sin sonidos, sin posibilidades de editar, reprogramar, subir, reproducir y demás características multimodales), pero esto no solo ocurre con el arte de la fotografía, el fenómeno del cine digital, originario en Starwars, con George Lucas y sus estudios, es otro ejemplo de las aplicaciones digitales que desplazan la creación analógica o manual de las animaciones de antaño y hoy acompañadas en formato HD.

Hoy podemos ser reporteros en tiempo real y muchas empresas del Estado como privadas, utilizan este artilugio para crear lo que conocemos como reporteros virtuales, fenómeno que como docentes podemos reorientarlo desde las prácticas sociales, ambientales y culturales, creando constructos desde los imaginarios de cada uno de nuestros estudiantes y que permitía ir al ideario del conocimiento, ser generadores del mismo. Atrás quedo todos esos equipos anexos que se requería para realizar ediciones, hoy basta una conexión de puerto y un programa igualmente free para realizar el mismo proceso, con algo aún más importante la motivación para el desarrollo de habilidades comunicativas, tecnológicas y sociales.

3. CATÁLOGOS HIPERMULTIMODALES

Las hipermediaciones son una realidad comunicativa mediada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son sistemas mediáticos que revisan y sistematiza el

estudio de la comunicación de las masas y de la comunicación digital interactiva, es por ello que hoy los jóvenes más que hiperactivos, son multifuncionales con capacidades creadas desde aquellos juegos de video en las que de dos botones pasamos a prácticas corporales hoy con uso inclusivo y terapéutico y en la que las fronteras se confunden, como lo permite wii visión, ps3 y otros similares. De otro lado el ciberespacio es el espacio en el que converge lo virtual con lo real, pero teniendo en cuenta que en una generación de nativos digitales, debemos redefinir realidad.

La aparición de una nueva generación de medios digitales interactivos, ya no basados en la lógica del broadcasting sino en un modelo comunicacional totalmente innovador fundado en las redes y la colaboración de los usuarios, está “desafiando nuestro conocimiento sobre los viejos medios de comunicación de masas” (Scolari, 2008). Para este autor se hace necesario generar nuevas herramientas teóricas que ayuden en la mejor comprensión de la realidad mediática actual, es decir, hay que elaborar una teoría de la comunicación digital interactiva donde el usuario tenga mayor participación.

Hipermediaciones Scolari las define como un eje a partir del cual se construye una teoría sobre la nueva realidad comunicativa mediada por las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), que forma parte del campo de estudio de las mediaciones sociales, además de ser un planteamiento intermedio entre hipertexto e hipermediación (relacionada con medición). La aparición y progresiva expansión de las TIC está transformando profundamente el sistema mediático. La digitalización de las comunicaciones y la creación de una red mundial integrada por la que circula la información han provocado el surgimiento de nuevos tipos de comunicación que el autor engloba bajo la denominación de “comunicación digital interactiva. (Scolari, 2008, p.31).

El sistema mediático de las TIC revisa y sistematiza el estudio de la comunicación de las masas y de la comunicación digital interactiva; la transformación tecnológica digitaliza la información es decir, su carácter digital convierte en bits la información que antes se manejaba analógicamente. La hipertextualidad combina la linealidad del texto con otras formas de acceder a la información, pues son estructuras textuales no secuenciales; la reticularidad que anteriormente era el transmitir la información uno a uno o uno a muchos, ahora se configura de muchos a muchos gracias a la información en red, igual a como lo esta haciendo la ciber-educacion.

Por otra parte la interactividad establece su transición en el receptor quien deja de ser pasivo al recibir información y se convierte en un receptor activo, capaz de producir contenido comunicativo con la información recibida (prosumer, tecnologías de generación de conocimiento, TGC); en cuanto a la multimedialidad que es donde confluyen en un mismo soporte informaciones de diferente naturaleza (textos, sonidos, vídeos y de los que hemos hablado anteriormente) es decir, es la convergencia de medio y lenguajes, que exigen que el usuario interactúe, participe y produzca en cuanto a TICs digitales a TAC, tecnologías de apropiación del conocimiento.

La educación atraviesa por un conflicto entre las nuevas generaciones de estudiantes (Nativos) y la escuela tradicional (Inmigrantes en algún caso digitales). Se debe analizar el rol del educador como mediador a través de ejemplificaciones frente a otros roles o casos, herramientas y recursos, entre análogo y digital y se converge en que un buen educador es aquel que tiene la capacidad de resolver los conflictos derivados entre las exigencias de los estudiantes del hoy y de las instituciones académicas, y por otra parte es quien debe crear conflictos cognitivos, TAC y TGC, en concordancia con

quienes indican que hay que romper sus esquemas, cuestionar sus planteamientos, generar la inquietud, la duda, la incertidumbre y la curiosidad intelectual entre otros; La mediación está influenciada por las nuevas tecnologías, llámenlas bambu, moodle, jomala o cualquier plataforma que permita el mismo efecto, las cuales deberían constituirse como oportunidad para recuperar de manera casi automática el interés de los estudiantes por el aprendizaje y así, romper con el fetichismo: “las tecnologías como una nueva divinidad que satisface las necesidades y da solución a los problemas”, (McLuhan, 2010, 145). Lo que actualmente los profesionales de la enseñanza creen es que las TIC son la solución al conflicto de la educación y cuando se habla de tecnología no es la expresión de medios audiovisuales o ayudas audiovisuales se refiere más a tecnologías de la información y de la comunicación

4. EDUCACION DE MASAS O PARA LAS MASAS

Hablar de la educación de masas ha hecho necesario realizar una descripción del estado del arte en los estudios de la comunicación de masas, teorías complejas que han involucrado a numerosos interlocutores, psicólogos, expertos en ciencias cognitivas, teóricos políticos, narratólogos, ingenieros, etc. Hay diferentes conceptos de las diversas formas de comunicación de masas como la comunicación interdisciplinaria y transdisciplinaria, también hay análisis desde los paradigmas y los modelos, en fin todo un barrido de estudios de la comunicación de masas donde nadie tiene la última palabra, ya que este campo está en continua construcción.

Las ya no tan nuevas formas de comunicación multimedia e interactiva hacen que las teorías de comunicación de masas sean arcaicas, el mundo cambió a partir de los

procesos de comunicación mediados por las TIC, con una nueva concepción de teorías de la Comunicación Digital Interactiva –CDI, donde los discursos comerciales tienen como objetivo la venta de productos y servicios (hacer hacer) mientras que los académicos y periodísticos, cada uno a su modo, se plantean la transferencia de un conocimiento (hacer saber). Los discursos contraculturales, plantean el rechazo al software comercial a través de la utilización de otras alternativas como el *software open source*.

También aparecen nuevos conceptos o tendencias para nombrar procesos mediados por las TIC a través de la Web como *eComunicación*, *eLearning* o *eBusiness*.

Las características de estos nuevos medios o las nuevas formas de comunicación que marcan la diferencia con formas tradicionales de comunicación son:

- **Digitalización.** Transformación tecnológica.
- **Reticularidad.** Configuración muchos-a-muchos.
- **Hipertextualidad.** Estructuras textuales no secuenciales.
- **Multimedialidad.** Convergencia de medios y lenguajes.
- **Interactividad.** Participación activa de los usuarios.

Es importante entender estos conceptos para abordar las hipermediaciones, que no niegan a las

sólo miran a los procesos de mediaciones,



comunicacionales desde una perspectiva diferente y los ponen en discurso. (Ver gráfica).

Figura 1.

Relacion entre medios, mediaciones hipermediaciones, tomado de Scolari Hipermediaciones

pag110

El estudio de las mediaciones proponía analizar las articulaciones entre las prácticas de comunicación y los movimientos sociales, las investigaciones de las *hipermediaciones* buscan salir de los contextos tradicionales para analizar las transformaciones sociales que se generan a partir del desarrollo de las nuevas formas de comunicación.

... hay que estudiar cómo funciona “internamente” estos procesos ciborg. Por un lado, el prefijo *ciber* proviene del inglés *cybernetics*, y éste del griego *kibernetes*, entendido como piloto o controlador, literalmente, «el arte de gobernar una nave. (Scolari, 2008. Pag. 73)

Se hace necesario un debate sobre las *ciberculturas* y la necesidad de generar nuevos paradigmas teóricos para entender lo que está pasando en el mundo de las comunicaciones digitales interactivas, de la educación mediada por las redes, donde los usuarios pasan de ser simples receptores a ser verdaderos actores del sistema

(prosumidores) con poder para cambiar variables económicas y determinar tendencias del mercado, generar movimientos de masas y revoluciones primaverales.

Conclusiones

La eficiencia tecnológica está condicionada por el interés de lo que se educa-comunica y por la manera en que se hace, el hecho de que un mensaje sea vinculado por una tecnología no garantiza el interés del receptor ni la eficiencia comunicativa, los contenidos que se comunican con el tiempo se pueden volver inoperantes sobre todo por el estilo con el que se transmiten debido a su permanente cambio. En el caso de la tv, en su momento, ha sido unidireccional tomando al ciudadano como simple receptor consumidor de mensajes prefabricados que responden a los intereses de poder y que no cumple al decir que “comunicación implica diálogo” o sea la relación que pone a dos o más personas en un proceso de interacción y de transformación continua

Las nuevas tecnologías en algunos casos pese a las apariencias de modernidad, perpetua el viejo discurso de siempre, un discurso verbalista, monolítico, y en otros casos ha agravado el problema, ya que el problema no es de tecnologías sino del estilo comunicativo o sea conectarse con la sensibilidad de los destinatarios que para el caso de la educación serían las nuevas generaciones de estudiantes y que estos pasen de simples consumidores a apropiarse del discurso, del conocimiento y poder llegar a hacer en general productores.

El día de hoy y para la educación, se debería hablar de sociedad del conocimiento o sociedad de apropiación de la información, entendidas como una oportunidad o

posibilidad de convertir la información en conocimiento, sin embargo dentro de esta sociedad existen quienes se autoexcluyen generando la sociedad del espectáculo para quienes desde el punto de vista de la educación no sería un problema sino un complemento del conocimiento; esta nueva condición produce nuevas expresiones como ciberespacio definido Pierre Levy como “la base de una nueva inteligencia colectiva” y telecomunicaciones considerada por Abraham Moles como los soportes de la opulencia comunicacional

El educador como mediador tiene el reto de superar la brecha digital entre la cultura oficial y la popular o entre quienes tienen interés de acceder a la sociedad del conocimiento, a los que tienen el deseo de ser productores del conocimiento y a los que les basta la sociedad del espectáculo, esto lo lograría teniendo una buena dosis de creatividad, atrevimiento y aprendiendo mucho de los publicitarios en eficacia comunicativa a través de una comunicación persuasiva – seductora frente a un destinatario disperso y saturado y hacerle cara a unos productos que a veces no lo son y que deben ser vendidos (conocimientos).

Buscar en el educador como mediador, hacedor de puentes capaz de conectar los contenidos conceptuales, procedimentales o actitudinales con las preocupaciones, intereses, habilidades y deseos de los estudiantes a través del método mayéutico o socrático, el cual parte de lo que le interesa al receptor, de lo que le preocupa, conoce, piensa y siente, para llevarle luego al desarrollo del potencial humano lo que significa sacar de dentro, extraer las mejores virtualidades, las potencialidades que están ya en el estudiante de modo latente y que están en la espera de producir contenidos.

BIBLIOGRAFÍA

Barbero, J. (1997). *Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación.*

Bogotá. Revista Nómadas, No 5

BASANTA Reyes Antonio.(2010). *La Lectura, Barcelona:CSIC*

Lawrence, L.(2003). *Cultura libre.* Ed. Creative Commons. Recuperado en:

http://www.worcel.com/archivos/6/Cultura_libre_Lessig.pdf.

Orozco, G. (1998). *De las mediaciones a los medios. Contribuciones de la obra de MartínBarbero.*

Prats, J F. (2008). *La educación como industria de deseo Un nuevo estilo comunicativo*

Barcelona. Comunicación Educativa Gedisa.

Scolari Carlos Alberto.(2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva.* Barcelona: Gedisa



**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA MODALIDAD A DISTANCIA
REVISTA IDEALES FORMATO DE AUTORES Y AUTORÍA**

Fecha de envío	
Título del Artículo	DE LAS TIC, HIPERMEDIACIONES, LAS TAC, HASTA LAS TGC
Nombre del Autor (es)	
Institución(es) en las que labora(n)	CREAD BOGOTA, TUNAL KENNEDY
TIPO DE ARTÍCULO (Ítem 3)	
<ul style="list-style-type: none">▪ Documento de reflexión no derivado de investigación▪ ARTICULO DE REFLEXION	
Nombre del autor con quien se mantendrá contacto.	
Correo electrónico	hrgaravito@ut.edu.co
Indicar sí todos los autores dan su expreso consentimiento para la publicación del artículo.	SI <u> X </u> NO _____

NÚMERO DE PÁGINAS: _____ ANEXOS: _____

FIRMA DE AUTOR RESPONSABLE

Nota 1: Los autores certifican que el artículo entregado es original, no ha sido publicado en otra revista y no infringe los derechos de autor o cualquier otra ley de *copyright*.

Nota 2. Los autores ceden plenamente los derechos de propiedad del presente artículo a la Revista *IDEALES, otro espacio para pensar*, de la Universidad del Tolima –IDEAD-

De los autores

Estudiante 1. Licenciada en ciencias naturales de la universidad tolima, magister en educación comunicación con énfasis en cultura política y educación, adscrita a secretaria de educación de Bogotá.

Estudiante 2. Licenciado en biología, de la Universidad tolima, candidato a Magister por merito académico en Educación Comunicación con énfasis en educación y medios interactivos.