

Tendencias y Manifestaciones en Innovación Educativa

José Ricardo González Martínez
Coordinador



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE TLAXCALA

 Editorial Brujas
& Liber Books

José Ricardo González Martínez
Coordinador

Tendencias y Manifestaciones en Innovación Educativa



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE TLAXCALA

 **Editorial Brujas
& Liber Books**

Tendencias y Manifestaciones en Innovación Educativa

José Ricardo González Martínez (Coordinador)

© Universidad Autónoma de Tlaxcala., Av. Universidad Núm. 1,
Col. La Loma Xicohténcatl., C.P. 90070

Primera Edición: 2025

© 2025 Editorial Brujas & Liber Books

1° Edición.

ISBN UATx Papel: 978-607-545-135-0

ISBN UATx: Digital: 978-607-545-134-3

ISBN PAPEL: 978-1-68490-261-3

ISBN DIGITAL: 978-1-68490-262-0

Queda hecho el depósito que marca la ley.

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de tapa, puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o por fotocopia sin autorización previa.

 **Editorial Brujas
& Liber Books**



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE TLAXCALA



www.bibliotecadigital.editorialbrujas.com.ar

 **Editorial Brujas**

 **Editorial Brujas
& Liber Books**



www.editorialbrujas.com.ar - publicaciones@editorialbrujas.com.ar

editorialbrujas@gmail.com - ventas@editorialbrujas.com.ar

Pasaje España 1486- Córdoba - Argentina Tel.: +54 9 351 7586813

Tendencias y Manifestaciones en Innovación educativa

José Ricardo González Martínez

Coordinador

Autores

Ana Bertha Luna Miranda/Liliana Cariño Muñoz
José Ricardo González Martínez/Eduardo Herrera Sánchez/
Berenice Neri Olvera
Nancy Rugerio Ramón/Diana Corona Barrera
Clara Saraí Gutiérrez Gálvez/Alberto Ramírez Martinell
Mariela Sonia Jiménez Vásquez/Alexis Vázquez Hernández
Edher Zempoalteca Gínera
Mara Edna Serrano Acuña/Rocío Valderrábano Hernández/
Juan José Romero Jiménez

Dictaminadores

Dra. Anna Belykh

*Investigadora del Centro de Investigación
Educativa de la Universidad Autónoma de Tlaxcala y adscrita
al SNII*

Mtro. Esteban García López

*Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Uni-
versidad Autónoma de Tlaxcala*

Portada y contraportada

Mtro. Habacuc Ponce Pineda

Libro coordinado por el Cuerpo Académico
Comunicación e Innovación en Procesos Formativos
UATLX-CA-244

Directorio

Dr. Serafín Ortiz Ortiz
Rector de la Universidad Autónoma de Tlaxcala

Mtro. Alejandro Palma Suárez
Secretario Académico

Dra. Margarita Martínez Gómez
Secretaria de Investigación Científica y Posgrado

Mtra. Diana Selene Ávila Casco
Secretaria de Extensión Universitaria y Difusión Cultural

Arq. Miguel Moisés García de Oca
Secretario Administrativo

M. C. Roberto Carlos Cruz Becerril
Secretario Técnico

Dra. Gloria Ramírez Elías
Secretaria de Autorrealización

Mtro. Irving Eduardo Ortiz Gallardo
Coordinador de la División de Ciencias y Humanidades

C. P. René Xochipa Pérez
Director de la Facultad de Ciencias de la Educación

Prólogo

La innovación educativa, concebida como el proceso continuo de mejora y transformación de la enseñanza y el aprendizaje, constituye hoy un pilar fundamental en el desarrollo humano, profesional e institucional. En un contexto global que cambia a ritmos acelerados, la capacidad de adaptarse a nuevas realidades tecnológicas, culturales y sociales es crucial no solo para el éxito de los procesos educativos, sino también para mantener la relevancia de las instituciones que los lideran. El libro “Tendencias y Manifestaciones en Innovación Educativa” profundiza en la exploración de estas transformaciones, ofreciendo un compendio vital de estudios y análisis que proyectan el futuro de la educación.

Tendencias y Manifestaciones en Innovación Educativa, está conformado por siete capítulos donde participan investigadores con amplia trayectoria académica y pertenecientes al Sistema Nacional de Investigadoras e investigadores (SNII), como: *Ana Bertha Luna Miranda, Alberto Ramírez Martinell, José Ricardo González Martínez, Mara Edna Serrano Acuña, Sonia Mariela Jiménez Vázquez*, e investigadores noveles entre ellos: *Alexis Vázquez Hernández, Berenice Neri Olvera, Clara Sarahí Gutiérrez Gálvez, Diana Corona Barrera, Edher Zempoalteca Gínera, Eduardo Herrera Sánchez, Juan Jiménez Guerrero, Juan José*

Romero Jiménez, Liliana Cariño Muñoz, Nancy Rugerio Ramón y Rocío Valderrábano Hernández.

La primera parte del libro la integra una reflexión teórica sobre la innovación educativa, en estos primeros tres capítulos del libro los autores analizan la fundamentación teórica de la innovación educativa, abordando desde diversas perspectivas cómo se conceptualiza y se implementa en la práctica.

El primer capítulo explora el diseño e innovación social educativa, destacando cómo estos conceptos han evolucionado para convertirse en herramientas esenciales en la transformación educativa. A través de ejemplos históricos y contemporáneos, se analiza la influencia de factores sociales, culturales, económicos y políticos en la toma de decisiones educativas.

El segundo capítulo se centra en la formación del perfil de egreso del Licenciado en Comunicación e Innovación Educativa, subrayando la importancia de la práctica docente en la configuración de la identidad profesional de los estudiantes. Este análisis destaca la influencia de las competencias específicas y genéricas en la construcción de un perfil de egreso coherente y competitivo.

Finalmente, el tercer capítulo discute la relevancia de los laboratorios de medios en el desarrollo de capacidades profesionales. Se pone especial énfasis en cómo estos espacios prácticos, como ecosistemas educativos, son cruciales para la formación de profesionales creativos y responsables, capaces de producir materiales que benefician tanto a la comunidad universitaria como a la sociedad en general.

La segunda parte del libro denominada Manifestaciones de Innovación Educativa aborda cuatro representaciones específicas de la innovación educativa, cada una de ellas reflejando las aplicaciones prácticas y los retos contemporáneos que enfrenta el sector educativo.

El cuarto capítulo examina el rol de los cuidadores de niños y adolescentes en el ciberespacio, resaltando la necesidad de supervisión y acompañamiento en entornos virtuales. Esta inves-

tigación aporta valiosos *insights* sobre cómo la supervisión varía según el género y el rol del cuidador, subrayando la importancia de proteger a los menores en el vasto mundo digital.

El quinto capítulo contempla la integración didáctico-pedagógica del profesorado a través de la dinámica del Consejo Técnico Escolar, destacando cómo esta estructura fomenta la colaboración y la mejora continua en los ambientes educativos. A través de observaciones en contextos indígenas, se ilustra cómo el CTE puede ser una herramienta estratégica para el fortalecimiento de la autonomía escolar.

El sexto capítulo trata sobre la gamificación y el uso de memes como recursos pedagógicos en la enseñanza de la historia universal contemporánea, demostrando cómo estos métodos innovadores pueden mejorar la interacción y el compromiso estudiantil en un escenario post-pandémico.

Por último, el séptimo capítulo analiza la difusión del trabajo de mujeres creativas a través de redes sociales, investigando cómo plataformas como Instagram y TikTok pueden ser utilizadas para promover oportunidades laborales y reconocimiento profesional para las diseñadoras emergentes.

En este libro se presenta una visión integral y diversa de la innovación educativa, proporcionando tanto fundamentos teóricos como aplicaciones prácticas que reflejan los desafíos y las oportunidades del sector educativo en el siglo XXI. Al abordar estos temas desde una perspectiva transdisciplinaria, “Tendencias y Manifestaciones en Innovación Educativa” se posiciona como una obra clave para educadores, investigadores y políticos interesados en el futuro de la educación.

Abril, 2025

Dra. Elvia Garduño Teliz

Investigadora de la

Universidad Autónoma de Guerrero

Presentación

En un contexto influenciado por el acelerado desarrollo tecnológico, la innovación educativa se ha convertido en un constructo fundamental para que la educación siga el paso de los cambios sociales, culturales y tecnológicos actuales. La capacidad de adaptar y transformar los sistemas formativos frente a las demandas emergentes de la sociedad no es solo deseable, sino esencial para mantener la relevancia y la calidad de la enseñanza en el siglo XXI. No se trata de una moda, sino de una respuesta necesaria ante un entorno donde surgen constantemente nuevos retos y oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje. La UNESCO ya subrayaba hace años la urgencia de adecuar la educación a los cambios de la era del conocimiento y la información, incorporando la innovación como proceso central en el desarrollo de los nuevos escenarios educativos. La innovación se ha considerado un elemento indispensable para modernizar la educación, es decir, esto significa replantear prácticas, metodologías y recursos con un propósito deliberado de solucionar problemas y elevar la calidad de los aprendizajes. Lejos de cambiar por capricho lo que funciona, la innovación representa un proceso de mejora continua que permite a las instituciones y a los docentes anticipar el futuro y responder con eficacia a las necesidades de las nuevas generaciones.

Contextualizar la innovación educativa como fenómeno clave implica reconocer los desafíos emergentes que enfrenta el sistema educativo y entender cómo las propuestas innovadoras surgen precisamente para dar respuesta a esas nuevas condiciones. Entre dichos retos destacan la acelerada transculturación digital docente, que impone integrar tecnologías emergentes y alfabetización mediática; la imperativa inclusión educativa en sociedades cada vez más diversas; la formación en habilidades blandas como el pensamiento crítico, la creatividad y el aprendizaje permanente; así como la necesidad de incorporar nuevos enfoques ante situaciones inéditas (por ejemplo, la adaptación forzosa durante y después de la pandemia global). Estas demandas ponen a prueba los paradigmas vigentes y exigen reformular la docencia, la gestión y las políticas educativas. ¿Cómo asegurar la calidad, la equidad y la relevancia de la educación en un panorama tan dinámico? Una respuesta contundente es a través de la innovación, precisamente, en el ámbito de la educación superior se ha consolidado el discurso de la innovación educativa como factor clave para lograr la calidad educativa y como respuesta a las tendencias impuestas por la globalización, las TIC y la digitalización.

Tendencias y Manifestaciones en Innovación Educativa, surge de esta realidad, buscando dar sentido y dirección a la innovación frente a los cambios actuales, ofreciendo a los actores educativos una noción informada de cómo y por qué innovar los procesos formativos en el aula e instituciones educativas.

Este libro tiene como objeto de estudio las tendencias y las manifestaciones concretas de la innovación en contextos educativos. Su intención es articular una visión tanto teórica como práctica de la innovación educativa, proporcionando recursos conceptuales y ejemplos aplicados que ayuden a comprender y aprovechar su potencial transformador. En términos teóricos, el libro aporta un marco de referencia para entender la innovación educativa desde diversas perspectivas disciplinarias. Se exploran definiciones, modelos y principios que sustentan el fenómeno innovador, esta base conceptual se enriquece con evidencias

empíricas, estudios de caso y experiencias que materializan esas ideas en acciones y resultados tangibles, es decir, trasciende la mera abstracción y demuestra su valor práctico. Cada tendencia analizada está acompañada de ejemplos o datos que ilustran cómo las ideas innovadoras cobran vida en las aulas, en los proyectos institucionales o en las políticas educativas. Al combinar reflexión y acción, los capítulos orientan tanto a quienes investigan la educación como a quienes día a día la protagonizan desde la docencia.

La contribución del texto para el campo de la docencia universitaria y la investigación educativa es evidente. En primer lugar, los profesores de nivel superior hallarán reflexiones y propuestas que pueden incidir directamente en su quehacer profesional. La universidad contemporánea exige docentes capaces de revisar críticamente sus prácticas, incorporar metodologías activas, aprovechar las nuevas tecnologías y fomentar entornos de aprendizaje más colaborativos e inclusivos. Este libro responde a esas exigencias al ofrecer orientaciones sustentadas en la investigación y alineadas con las mejores prácticas, de modo que el profesorado universitario pueda informarse, inspirarse y actualizarse. En segundo lugar, para los investigadores educativos, la obra representa una fuente valiosa para identificar líneas de indagación pertinentes y actualizadas. Los capítulos muestran qué temas están emergiendo como cruciales (desde la mediación tecnológica hasta la innovación social en educación) y cómo pueden abordarse rigurosamente, lo cual puede detonar nuevas preguntas de investigación y alimentar el debate académico. En suma, en estos capítulos vinculan la teoría y la práctica en educación superior, demostrando cómo la innovación se investiga, se gestiona y se vive en las instituciones de hoy.

En cuanto a su estructura, el libro se organiza en dos grandes apartados complementarios: la sección sobre reflexiones teóricas, y un segundo apartado de manifestaciones prácticas. La primera parte reúne capítulos de corte conceptual que analizan los fundamentos de la innovación educativa. Aquí se discuten las definiciones y enfoques del término, se examinan modelos

pedagógicos innovadores y se consideran las implicaciones de innovar en la formación profesional actual. Los tres capítulos iniciales sientan las bases del debate, ofreciendo al lector una comprensión profunda de qué es la innovación educativa, de dónde surge y cómo puede interpretarse en distintos contextos. La segunda parte del volumen está dedicada a casos y experiencias que representan la innovación educativa en la práctica. Se presentan diversas manifestaciones de la innovación -en plural porque no hay una única forma de innovar, sino múltiples caminos- que ejemplifican cómo las ideas novedosas se implementan en situaciones reales. Desde la integración de herramientas digitales y recursos multimedia en la enseñanza, pasando por estrategias didácticas creativas (como la gamificación y el uso de nuevos lenguajes comunicativos), hasta iniciativas orientadas a la inclusión y la equidad, los capítulos aplicados brindan un panorama de prácticas innovadoras. Esta división entre teoría y práctica no es rígida, sino dialéctica: las reflexiones conceptuales iluminan la comprensión de las experiencias, y a su vez las experiencias nutren y desafían las teorías, enriqueciendo el diálogo global sobre innovación educativa.

Cabe destacar el enfoque metodológico, colaborativo e institucional que dio origen a este proyecto editorial. Cada capítulo del libro ha sido desarrollado con rigor metodológico, ya sea mediante investigaciones cuantitativas, cualitativas o enfoques mixtos, lo cual garantiza la fiabilidad y profundidad de los hallazgos presentados. Además, la gestación de la obra fue profundamente colaborativa: participan en ella autores de distintas especialidades y trayectorias, incluyendo investigadores consolidados –varios de ellos miembros del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores junto a voces emergentes de la investigación educativa. Esta mezcla de perspectivas enriquece el contenido, al conjugar la experiencia y la renovación generacional en el análisis de la innovación. A nivel institucional, el libro es fruto del esfuerzo conjunto de académicos y egresados vinculados a la Universidad Autónoma de Tlaxcala y a otras instituciones comprometidas con la mejora educativa como la Universidad Veracruzana y Benemérita Universidad Autónoma

de Puebla. Su elaboración contó con el respaldo de cuerpos académicos, autoridades universitarias y redes de investigación que comparten la convicción de que la innovación es un compromiso compartido.

Los siete capítulos ofrecen un aporte original y significativo al centrarse tanto en la teoría de la innovación como en algunas experiencias aisladas, integrando ambas dimensiones con equilibrio y profundidad. Su enfoque transdisciplinario que entrelaza campos como la pedagogía, la comunicación, la tecnología educativa, la comunicación, entre otros, le permite abordar la innovación educativa desde ángulos novedosos y holísticos. Asimismo, los trabajos que integran el libro atienden problemáticas actuales poco exploradas: por ejemplo, el rol de los cuidadores y la seguridad de niños y jóvenes en el ciberespacio, la dinámica del trabajo colaborativo docente mediante consejos técnicos escolares, la incorporación de la cultura digital (memes, redes sociales) en prácticas pedagógicas, o la visibilización del trabajo creativo femenino a través de plataformas emergentes. Al abordar estas nociones, el libro va más allá de reiterar las tendencias generales y aporta estudios pioneros en ámbitos específicos de gran relevancia social. Esto hace del texto una contribución que integra actualización, diversidad temática y una clara intención de influir tanto en la teoría como en la práctica de la innovación educativa.

Finalmente, se extiende una invitación reflexiva a docentes universitarios, investigadores y profesionales de la educación para que se sumerjan en la lectura de este volumen y hagan suyo el diálogo que propone, no solo de manera informativa, sino para plantear preguntas y motivar cambios: que las ideas aquí expuestas sirvan de punto de partida para innovaciones en las aulas de educación superior, en los proyectos formativos y en las políticas académicas. La innovación educativa, más que un propósito o destino fijo, es un camino de mejora continua que se construye con la participación de una comunidad comprometida. Por ello, los invito a recorrer estas páginas con mente abierta y espíritu crítico, identificando aquellas reflexiones que

resuenen con su propia práctica y dejando volar la imaginación hacia nuevas posibilidades. *Tendencias y Manifestaciones en Innovación Educativa* es una llamada a repensar la educación de nuestro tiempo, como un proceso de transformación que no se detiene donde la innovación educativa busca ser la estrategia que permita alcanzar la mejora continua en todos los ámbitos de la educación.

José Ricardo González Martínez

Coordinador

Agradecimientos

Al Mtro. Irving Eduardo Ortiz Gallardo. Coordinador de la División de Humanidades de la UATx, por su valioso apoyo brindado en la realización del libro.

Al Mtro. René Xochipa Pérez. Director de la Facultad de Ciencias de la Educación, por su invaluable apoyo y respaldo para materializar este proyecto.

Índice

Prólogo	9
Presentación	13
Agradecimientos.....	19
Primera Parte	
Reflexiones Teóricas sobre la Innovación Educativa.....	23
Capítulo 1	
Diseño e innovación social educativa, propuestas para la práctica educativa. <i>Ana Bertha Luna Miranda, Liliana Cariño Muñoz</i>	25
Capítulo 2	
Formación del perfil de egreso del Licenciado en Comunicación e Innovación Educativa desde la Práctica Docente. <i>José Ricardo González Martínez, Eduardo Herrera Sánchez, Berenice Neri Olvera</i>	39
Capítulo 3	
Laboratorio de medios para el desarrollo de capacidades de los profesionales de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa. <i>Nancy Rugerio Ramón, Diana Corona Barrera</i>	61

Segunda Parte	
Manifestaciones de Innovación Educativa.....	77
 Capítulo 4	
Cuidadores de Niñas, Niños y Adolescentes en el Ciberespacio: Un análisis sobre sus grados de supervisión. <i>Clara Sarai Gutiérrez</i> <i>Gálvez, Alberto Ramírez Martinell.....</i>	<i>79</i>
 Capítulo 5	
Integración didáctico-pedagógica del profesorado un acercamiento a la innovación educativa desde la dinámica del Consejo Técnico Escolar. <i>Mariela Sonia Jiménez Vásquez, Alexis Vázquez Hernández</i>	<i>103</i>
 Capítulo 6	
Gamificación y el meme como recurso pedagógico para la enseñanza de la historia universal contemporánea en la educación media superior. <i>Edher Zempoalteca Ginera.....</i>	<i>115</i>
 Capítulo 7	
Difusión del trabajo de mujeres creativas para generar oportunidades laborales. <i>Mara Edna Serrano Acuña, Rocío Valderrábano Hernández,</i> <i>Juan José Romero Jiménez</i>	<i>135</i>
 Autores.....	<i>155</i>

Primera Parte

Reflexiones Teóricas sobre la Innovación Educativa

Capítulo 1

Diseño e innovación social educativa, propuestas para la práctica educativa

*Ana Bertha Luna Miranda
Liliana Cariño Muñoz*

Resumen

En general la Innovación y en específico la Innovación Social e Innovación Educativa, se han conceptualizado como buenas prácticas de transformación en contextos específicos, las propuestas han marcado diferencias a lo largo de la historia, y actualmente la innovación educativa ha tomado peso para contribuir de manera significativa al desarrollo de los estudiantes en cualquier etapa de su formación. Sin embargo, los retos y desafíos que aún se enfrentan en las instituciones son por factores sociales, culturales, económicos y políticos que obstaculizan la toma de decisiones hacia la mejora y por decidir las metodologías necesarias que orientan mejorar las prácticas educativas.

De este modo, uno de los principios que se consideran fundamentales para cambiar la toma de decisiones es el Diseño; un amplio fenómeno donde su comprensión suele ser escasa por los

comunes referentes a lo arquitectónico, gráfico e industrial, sin embargo, su concepto y comprensión implica aspectos naturales al ser humano, con el objetivo de potenciar el pensamiento y comprensión de perspectiva crítica de un sujeto.

Palabras clave: *Diseño, Innovación social educativa, Modelos de diseño, Metodologías de diseño.*

Introducción

Desde 1986, el fenómeno de la innovación se ha presentado como una constante evolución, pero fue en el siglo XIX que se reconoció para mejorar y transformar las condiciones en cualquier área, de este modo, instituciones como Centre de Recherche sur les Innovations Sociales (CRISES) en Canadá y Vienna-based Zentrum fur Soziale Innovation (SZI) en Austria, entre otros, han sido promotores para la Innovación Social (Córdoba, Villamarín & Bonilla, 2014, p. 251).

Sin embargo, la Innovación Social ha presentado problemas en clarificar sus objetivos por la diversa literatura que existe, no obstante, las primeras conceptualizaciones fueron establecidas por Djellal y Gallouj en su artículo “Social Innovation: the desperate quest for a definition” y por Schumpeter con su teoría de la “Destrucción Creativa”. De este modo, se exponen algunas definiciones que ayudó a García-Flores y Palma, (2019) a construir una definición más genérica, pero adaptable a otros sectores.

En este capítulo se presentan avances teórico-conceptuales del estado del arte sobre Diseño e Innovación Social Educativa, propuestas para las prácticas educativas. Se desarrolla en tres ejes temáticos: 1. Fundamentaciones teóricas de las investigaciones sobre innovación; 2. Abordajes metodológicos y resultados de investigaciones en las temáticas de innovación social y educación y 3. Principales aportaciones de la Innovación Social Educativa. Por último, una estrategia metodológica para su construcción.

Desarrollo

Se aborda el tema de innovación social educativa, la información registrada para elaborar estos antecedentes en su etapa heurística se clasifica de la siguiente manera:

1. Fundamentaciones teóricas de las investigaciones sobre innovación
 - a. Innovación y cambio social
 - b. Innovación y educación
 - c. Innovación como herramienta de transformación

a) Innovación y cambio social

“The UK’s innovation agency for social Good” propuso que, “La Innovación Social consiste en desarrollar nuevas ideas para abordar problemas o necesidades sociales. Puede ser un nuevo producto, iniciativa, modelo organizativo o un nuevo enfoque para la prestación de servicios públicos” (NESTA, 2008). Así, Phills (2008) menciona que:

La Innovación Social puede ser un producto, proceso de producción o tecnología (muy similar a la innovación general), pero también puede ser un principio, una idea, una legislación, un movimiento social, una intervención o una combinación de ellos. Hace referencia a la innovación social como herramienta para solucionar problemas colectivos, no individuales (p. 39).

Ahora, desde una perspectiva transdisciplinaria Howaldt y Schwarz (2010), la definen como “una nueva combinación y/o nueva configuración de prácticas sociales en ciertas áreas de acción o contextos sociales, impulsadas por ciertos actores o conjunto de ellos, de una manera intencionalmente dirigida, con el objetivo de satisfacer mejor las necesidades y problemas sociales” (p. 21).

Como se ha mostrado en las definiciones, la Innovación Social puede ser un objeto que cambia las condiciones de vida, pero también los sujetos involucrados son los responsables de

pensar y diseñar la idea que dará origen a la nueva perspectiva de cambio. De este modo, García-Flores y Palma (2019), han definido la Innovación Social como:

Prácticas o iniciativas llevadas a cabo por la comunidad que, a partir de los productos, servicios o modelos que generan, o bien a través del proceso diseñado para conseguir sus objetivos, alcanzan soluciones que dan una mejor respuesta, de forma alternativa y creativa, a problemas o necesidades sociales (p.62).

Así, se presenta la Innovación desde un enfoque social que permite establecer factores de necesidad y reconocer, que la innovación siempre ha estado presente porque el ser humano es un sujeto expuesto a un estado de emergencia que le permite crear para mejorar sus condiciones, por ende, el sentido va de transformar para mejorar; o siempre intentando desde esa perspectiva.

A pesar que en los siglos pasados el cambio ha sido una acción incómoda para mucha gente, tampoco se exenta en este siglo, que se ha vuelto un obstáculo para progresar. Actualmente, la Innovación es el elemento esencial entre los países porque muchas veces de ahí se mide la calidad y sofisticación de las condiciones de vida, sin embargo, el problema crece cuando los propios países no invierten o apuestan por nuevas propuestas que integren la diversidad entre sus países.

Asimismo, otra palabra clave que integran las definiciones, es el “Diseño”. La palabra puede ser ambigua para muchos porque los imaginarios más comunes están relacionados a lo estético, cómodo o agradable para la vista, no obstante, el sentido cambia cuando el Diseño se percibe como una condición de vida que genera y adapta realidades de cambio, sobre todo para las personas.

En muchas ocasiones la palabra “proceso” forma parte de la definición de Educación, Diseño y todas las variables de Innovación, pero, ¿quiénes forman esos “procesos”? Normalmente, se le atribuye esa palabra a un producto o artefacto técnico como los responsables de la innovación sobre todo en las áreas

antes mencionadas. Sin embargo, Howaldt y Schwarz (2010), mencionan que la Innovación Social está en la práctica del mismo, es decir, que la innovación no se centra en el proceso, sino en los actores que se benefician o perjudican por ese cambio.

Entonces, comprender la innovación desde un enfoque social, también se refiere a un enfoque educativo, sobre todo cuando se habla de mejorar las condiciones sociales a partir de necesidades y problemáticas, que la Educación siempre ha presentado y se ha vuelto una de sus principales características.

b) Innovación y Educación

Como parte de las consideraciones entre la Innovación, Educación y Diseño, la cultura es un aspecto que sin importar que, siempre estará presente. La cultura es un conjunto de ideologías que se construye por muchos años que justamente implica procesos de adaptación, identidad y apropiación para establecer características y así, pueda funcionar una sociedad, pero actualmente, una de las tendencias que busca responder a los sistemas educativos es la articulación de la multiculturalidad a una interculturalidad, por eso desde el ámbito educativo, la diversidad cultural “es una nota que caracteriza las sociedades contemporáneas y que se refleja en nuestras escuelas. La institución escolar, nacida con fines -asimilacionistas-, se enfrenta ahora con el reto de responder a la diversidad cultural creciente” (Rodríguez, 2004, p.189).

La innovación educativa ha presentado imaginarios donde solo se le puede llamar así, si los docentes han sustituido la pizarra por un proyector, los cuadernos por tabletas o laptops, si los docentes solo usan aplicaciones o páginas web para crear juegos y creer que se habla de gamificación. Hablar de Innovación Educativa no solo es un proceso que se da en las aulas, sus implicaciones rodean los sistemas educativos, y las decisiones en las políticas públicas.

Considerando como referente el Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad (CINAIC) en

2013, García-Peñalvo, Sein-Echaluce Lacleta, & Fidalgo-Blanco (2014), establecen la Innovación Educativa como:

Realizar cambios en el aprendizaje/formación que produzcan mejoras en los resultados de aprendizaje. Sin embargo, para que se considere innovación educativa el proceso debe responder a unas necesidades, debe ser eficaz y eficiente, además de sostenible en el tiempo y con los resultados transferibles más allá del contexto particular donde surgieron (p.7).

Si esa definición se desintegra con cuidado, es notorio observar que no solo se refiere al proceso de aprendizaje dentro del aula, sino que los resultados también son importantes. Normalmente los resultados son medidos a partir de números que se establecen por un sistema, pero suele ser compleja su determinación porque calificar no corresponde a evaluar, por tanto, surgen varias interrogantes sobre cómo medir los nuevos modelos o ideas innovadoras.

Asimismo, se menciona que la innovación educativa responde a necesidades que no solo deben ser eficientes y eficaces, sino que sostenibles en el tiempo. Aunque las nuevas tendencias están marcando nuevos horizontes para decidir mejor las innovaciones, también se enfrentan a un reto, no solo para los docentes, sino para los modelos pedagógicos que establecen las escuelas.

Por ello, la CINAIC ha marcado cuatro características importantes en el contexto de aprendizaje; actividad, tecnología, métodos, técnicas y resultados, como indicadores de la innovación docente para que la creación de innovación educativa sea una tarea menos complicada dentro del aula.

c) Diseño e Innovación como herramientas de transformación

Como se ha mencionado, el diseño es una característica inherente de la innovación, que funge como parte de la idea, su estructura y desarrollo durante esos procesos, como lo menciona Manzini (2015), “el diseño tiene el potencial necesario para

desempeñar un papel destacado como detonante y soporte del cambio social, y convertirse, por tanto, en diseño para la innovación social” (p. 71).

Así, Duarte y Cortés en su artículo de Diseño e Innovación Social como herramienta para el cumplimiento de Objetivos de Desarrollo Sostenible (2020) afirman cómo el diseño le da una perspectiva más proyectual en la innovación:

Mientras que en los enfoques tradicionales de diseño se aspira a resolver una necesidad a través de una idea transformada, en la próxima estrategia o producto genial; en el enfoque de Diseño para la Innovación Social se busca crear una condición futura que permita resolver retos sociales a partir de la participación y compromiso del diseñador.

No obstante, así como se puede hablar de innovación desde una perspectiva social y educativa, el Diseño también fomenta enfoques para que el diseño no solo sea entendido como una alternativa en el producto, sino como la capacidad que los seres humanos tienen para enfrentar diversas situaciones. De este modo, la alfabetización en Diseño surge como una atención para cambiar al mundo, y no significa que solo los profesionales sean quienes tengan esa capacidad, pues como la alfabetización en Diseño universal, que pone en prioridad la diversidad biológica y social humana.

Asimismo, es importante destacar lo que dice Bravo y Bohemia (2020), “la educación puede considerarse como un campo de oportunidades inagotables para el Diseño, en lo que respecta a la formación de los futuros diseñadores, pero también de niños, jóvenes y adultos en contextos formales e informales” (p. 6). En este sentido, porque desde la innovación y el diseño se busca el bien social.

2. Abordaje metodológicos y resultados de investigaciones en las temáticas de innovación social y educación

Por ahora, a pesar que las nuevas metodologías educativas han tomado peso para direccionar las prácticas educativas de una comunicación unilateral a una bidireccional, aún prevale-

cen los problemas educativos dentro del aula y los factores son múltiples, empezando por la diversidad de contextos, diferentes realidades que cada estudiante tiene por su educación en casa, lugar donde vive, lengua materna, incluso el tipo de contenido que consume por diferentes aplicaciones de redes sociales y videojuegos. En otros casos, los factores se relacionan por el escaso acceso a la información, tecnología e internet.

Como se ha mencionado, la Innovación cumple un rol importante para transformar la vida de muchas personas empezando por espacios y acciones pequeñas, no obstante, aunque la Innovación se centra más desde una perspectiva social, no significa que la Educación no importe, pues desde hace algunos años, la Innovación educativa ha tomado peso desde el diseño del currículo, su aplicación y hasta considerar los espacios educativos para mejorar la Educación.

Entonces, desde una perspectiva que articula ambos enfoques, la innovación social educativa no solo se ha presentado como otra metodología de innovación, sino en la creación de una comunidad de práctica innovadora en educación, como lo menciona Acosta:

Si quisiéramos resumir los antecedentes de la innovación social educativa, deberíamos decir que su organización metodológica (fases, pasos y técnicas) se apropia de técnicas y modelos utilizados en la innovación tecnológica y en el campo del emprendimiento; para su modelo de funcionamiento y sostenibilidad, se sustenta en los postulados de la innovación social; para orientar su utilidad y propósito político, se centra en las posturas del desarrollo humano sustentable, y para fundamentarse epistemológicamente, echa mano del construccionismo social (2018, p. 43).

Así, se presentan algunas metodologías que han ayudado a orientar las prácticas educativas y sociales, como la metodología del “Procedimiento de la Innovación Social Educativa” de Acosta, que muestra las siguientes fases para un proceso de innovación social educativa más actual: fase de concientización crítica,

fase de deconstrucción, fase de resignación y fase de reconstrucción. Sin embargo, la ejecución de pilotajes, ha demostrado que los desafíos están en la formación de innovadores sociales educativos y en la construcción de una red de docentes investigadores en innovación social educativa.

Por otro lado, se presenta uno de los conceptos más genéricos que ha ayudado a impulsar la innovación educativa; I+D+i. “La innovación educativa en el aula, también denominada innovación docente, es realizada por el profesorado con un alcance local (su asignatura) y parte de los conocimientos que tenga el profesorado sobre innovación, tecnologías y metodologías” (Sein, Fidalgo & García, 2019).

Seguido del alcance local mencionado por los anteriores autores, en su artículo “Diseño de un proyecto de innovación educativa docente a partir de indicadores transferibles entre distintos contextos”, se plantean tres tipos de innovación educativa y cada uno con sus características que clarifican mejor hacia dónde va cada uno.

Los tipos que se proponen son; I+D+i, institucional y en el aula. Las características que cada uno presenta, son con base al alcance, público objetivo, punto de partida, presupuesto, resultados y repetición de trabajo. Así, los autores han optado por el Método para la Aplicación de la Innovación Educativa (MAIN), para verificar dos puntos; si es posible comprobar los indicadores son de verdadera innovación educativa y demostrar que se puede plantear cualquier innovación educativa desde la perspectiva global y aplicarla de forma local.

El método anteriormente mencionado, consiste en tres pasos previos para establecer los indicadores; identificar el problema raíz, identificar las características del alumnado e identificar los problemas de aprendizaje que tiene el alumnado afectado por el problema raíz. Y los resultados ante el estudio en una universidad, plantea las bases para obtener indicadores concretos globales (Sein, Fidalgo & García, 2019).

De este modo, si se construyera la idea a partir del diseño, se describiría como un novedoso análisis prospectivo, es decir, aunque existan metodologías como “Design Thinking” que promueven el diseño, la creatividad, pensamiento crítico en el aula y su futuro impacto en la sociedad, también es importante considerar que sigue representando un reto para el perfil docente.

3. Principales aportaciones de la Innovación Social Educativa

En la literatura consultada y revisada, la mayoría de los autores coinciden en que existen carencias para lograr verdaderamente este proceso, sin embargo, se han realizado aportaciones por parte de algunos autores principalmente con la metodología de Acosta, donde muestra los componentes de la Innovación Social Educativa:

Uno de los objetivos de la Innovación Social Educativa es aportar elementos que permiten mayor capacidad de agencia en las comunidades educativas, posibilitando nuevas perspectivas más allá de las hegemónicas, que desde la subjetividad, trasciendan los discursos dominantes, sobre todo, aquellos mediados por el sistema de la economía política. (Roa, 2017).

En la publicación *Innovación social educativa: una metodología de innovación 3.0 para la educación de Acosta* en 2018, menciona algunos resultados entre los pilotajes realizados, asimismo, se destacan dos puntos sobre las posibilidades y limitantes de conocimiento en el nivel doctoral. El primer punto consiste en que “la realización de procesos de pilotaje en los cuales se probará la eficiencia de la metodología como generadora de innovaciones educativas disruptivas, su capacidad para generar agencia en las comunidades y la potencia para generar nuevo conocimiento” (Acosta, 2018).

En segundo momento, menciona que es “un proceso de fortalecimiento conceptual de categorías altamente relevantes que contribuyen a dar sustento a la metodología, haciéndola cada vez menos instrumental y cada más reflexiva y empoderadora” (Acosta, 2018, p. 47).

No obstante, de manera general el autor menciona que a partir de las investigaciones realizadas:

Se realizan nuevos procesos de reflexión y conceptualización de las categorías centrales de la metodología desde el campo de la educación que llenan de sentido no solo las fases y pasos, sino que aportan al mejoramiento de los eventos de implementación y amplían el conocimiento existente de la metodología (Acosta, 2018).

Método

Es un trabajo de reflexión teórica como parte de una investigación de tesis que cumple con el estado del arte sobre el tema de Diseño y su implicación en la Innovación Social Educativa en sus tres etapas de desarrollo: Heurística o de búsqueda de la información, hermenéutica para lo que se diseñaron matrices de análisis para la selección temática y la definición de los núcleos de análisis, considerada como la etapa de integración de la información.

Por otro lado, en la etapa heurística se encontró un 37% de literatura relacionada a Innovación y Educación, y un 27% correspondiente a Innovación y cambio social, 18% a Innovación como herramienta de transformación y 18% sobre el Diseño para todos en bases de datos en español y en inglés, en revistas indexadas.

En la etapa hermenéutica se definieron tres núcleos de análisis: Diseño, Innovación Social e Innovación Educativa.

Conclusiones

A manera de cierre se puede comentar que los tres distintos núcleos de análisis señalados como base de esta investigación se consideran distintos procesos, pero a la vez con características similares en la transformación para el bienestar de sujetos estu-

diados en contextos específicos, asimismo las semejanzas coinciden en los desafíos que se tiene que considerar para que el sujeto esté satisfecho y pueda contribuir de manera positiva a lo que se le presenta.

No obstante, la diferencia que presentan estos saberes, se encuentra que mientras la Innovación Social, Innovación Educativa y el Diseño emergen por una condición perturbadora del ambiente, solo el Diseño es una condición inherente al ser humano.

Referencias

- Acosta, W. (2018). Innovación social educativa: Una metodología de innovación 3.0 para la educación. *Revista de la Universidad de la Salle*, 75(3), 39–53. <https://doi.org/10.19052/ruls.vol1.iss75.3>
- Bravo, Ú., & Bohemia, E. (2020). Alfabetización en diseño para todos. *Revista Chilena de Diseño, RCHD: Creación y Pensamiento*, 5(8), 1–10. <https://doi.org/10.5354/0719-837x.2020.57649>
- Córdoba, C., Villamarín, F., & Bonilla, H. (2014). Innovación social: Aproximación a un marco teórico desde las disciplinas creativas del diseño y las ciencias sociales. *SciELO*, 15(2), 30–44. <https://doi.org/10.22267/rtend.141502.41>
- Duarte Álvarez, B., & Cortés Sáenz, D. (2020). Diseño e innovación social como herramienta para el cumplimiento de objetivos de desarrollo sostenible. *Editorial Universitat Politècnica de Valencia* 711–718. <https://doi.org/10.4995/INN2020.2020.11912>
- García-Flores, V., & Palma, L. (2019). Innovación social: Factores claves para su desarrollo en los territorios. *CIRIEC-España, Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa*, 97, 245–278. <https://doi.org/10.7203/CIRIEC-E.97.14148>
- Howaldt, J., & Schwarz, M. (2010). *Social innovation: Concepts, research fields and international trends* (1st ed.). IMA/ZLW IfU.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan*. Experimenta Libros.
- NESTA. (2008). *Social innovation: New approaches to transforming*

- public services. Making innovation flourish*. https://media.nesta.org.uk/documents/social_innovation.pdf
- Phills, J., Deiglmeier, K., & Miller, D. (2008). Rediscovering social innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 6(4), 34–43. <https://doi.org/10.48558/GBJY-GJ47>
- Roa, J. (2017). La innovación social educativa (ISE) como herramienta metodológica para la búsqueda de una educación con sentido. *Revista Guillermo de Ockham*, 15(1), 108–117. <https://doi.org/10.21500/22563202.3108>
- Sein-Echaluze, M. L., Fidalgo-Blanco, Á., & García-Peñalvo, F. J. (2019). Diseño de un proyecto de innovación educativa docente a partir de indicadores transferibles entre distintos contextos. En M. L. Sein-Echaluze Lacleta, Á. Fidalgo-Blanco, & F. J. García-Peñalvo (Eds.), *Actas del V Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad, CINAIC 2019* (pp. 617-622). Servicio de Publicaciones Universidad de Zaragoza. <https://doi.org/10.26754/CINAIC.2019.0126>
- Sein-Echaluze Lacleta, M. L., Fidalgo-Blanco, Á., & García-Peñalvo, F. J. (2014). Buenas prácticas de innovación educativa: Artículos seleccionados del II Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad, CINAIC 2013. *Revista de Educación a Distancia*, 44, 1–5. <https://www.redalyc.org/pdf/547/54732570003.pdf>

Capítulo 2

Formación del perfil de egreso del Licenciado en Comunicación e Innovación Educativa desde la Práctica Docente

*José Ricardo González Martínez
Eduardo Herrera Sánchez
Berenice Neri Olvera*

Resumen

En este capítulo se presenta un análisis sobre la identidad que genera la práctica docente en los estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa (LCIE), a partir de la percepción que el docente tiene sobre su propia práctica y su contribución desde su disciplina en la formación del perfil de egreso del estudiante.

Se consideró como referente teórico el programa académico de la LCIE, Plan 2018, mismo que establece los principales conocimientos, habilidades y actitudes que integran el perfil de egreso de los estudiantes de la LCIE, es decir las competencias específicas y genéricas, a partir de las cuales se establecieron los

indicadores a analizar dentro de la investigación; asimismo, se revisaron los aportes sobre la identidad profesional que propone Chacaltana et al. (2021) y Cuadra et al. (2021) donde argumentan que la identidad con su profesión genera en el estudiante y futuro egresado: sentido de pertenencia en el estudiante, compromiso, orgullo y respeto por su profesión; de igual forma, mencionan que la identidad profesional mejora el bienestar y desempeño docente, generando en él un compromiso con la profesión y un mayor rendimiento por parte de los estudiantes.

Centrado en un enfoque cualitativo se analizó la percepción que el docente tiene sobre el propósito formativo de la LCIE y cómo su práctica y desempeño docente contribuye al perfil de egreso del estudiante, como técnica para la recolección de datos se aplicó una entrevista a los docentes a partir de las Unidades de Aprendizaje que imparten en los respectivos Campos Formativos que integran el programa académico, como son: Educomunicación, Innovación Educativa, Tecnologías de la Información y Comunicación, Gestión de las Organizaciones e Investigación. Para el análisis de los datos se aplicó la técnica de Lexicometría, la cual es considerada como una herramienta para redefinir las expresiones conceptuales desde el punto de vista de su representación colectiva (Romero, Alarcón y García, 2018).

Entre los resultados obtenidos se destaca la poca orientación de la práctica docente dirigida a la formación de un LCIE, desvirtuando la formación profesional o perfil de egreso establecido en el Plan 2018; en consecuencia la formación de Microperfiles Profesionales, similares a los perfiles docentes, asumiendo o confundiendo como parte del perfil de la carrera, perfiles desagregados entre los que figuran los denominados todólogos, comunicólogos, innovadores, camarógrafos, fotógrafos, diseñadores, periodistas o educadores, dejando claro que no se tiene una identidad integral sobre la profesión del Licenciado en Comunicación e Innovación Educativa.

Palabras clave: *Comunicación educativa, Educomunicación, Innovación educativa, Identidad profesional, Práctica docente.*

Introducción

La identidad profesional es producida y reproducida mediante la socialización ocupacional y profesional a través de trayectorias educativas compartidas y coincidentes, de la formación profesional y las experiencias vocacionales, y de la pertenencia a asociaciones profesionales (locales, regionales, nacionales e internacionales) y sociedades en las que aquellos que ejercen una misma profesión desarrollan y mantienen una misma cultura de trabajo (Hirsch, citado en Evetts, 2003). En otras palabras, la identidad profesional puede entenderse como la forma en la que cada profesionista puede definirse a sí mismo y al igual que ser definido por el entorno en que se mueve, por las vivencias y experiencias, a su vez la identidad profesional no se separa de la identidad personal.

La identidad profesional permite conocer las capacidades y habilidades de cada persona desarrollando fortalezas para resolver los diversos desafíos en el mundo laboral y sobre todo para su propio desarrollo y crecimiento. Es por ello, que se necesita que cada LCIE tenga una identidad profesional para que puedan ejercer su licenciatura de manera satisfactoria, generando beneficios sociales e individuales.

Para Cortes (2011) la identidad institucional o profesional debe ser estudiada y examinada bajo un conjunto de ejes metodológicos como lo son: Instalaciones, Cultura Comunitaria, Historia, Símbolos, Cultura Organizacional y Responsabilidad Social, mientras que para Bolívar, Fernández y Molina (citado en Sayago et al., (2008) menciona que las identidades se construyen dentro de un proceso de socialización, en espacios de interacción donde la imagen de sí mismo se configura bajo el reconocimiento del otro. En este sentido la identidad puede estar mal dirigida u orientada si la identidad profesional de la persona no se encuentra definida y estructurada.

Para los estudiantes de la LCIE su identidad profesional se ve construida desde la perspectiva de los docentes, siendo ellos su espacio de interacción y socialización sobre la LCIE, Olins

(citado en Sayago et al., 2008) menciona que la identidad docente se transforma de manera continua y que esta misma tiene que ver con la definición que un docente elabora de sí mismo e implica vínculos constantes con otros actores sociales, sin los cuales no puede definirse, ni reconocerse.

El docente de la LCIE tiene poca claridad del concepto o identidad del propósito de la LCIE, por el contrario tiene una identidad con su propia profesión, lo cual se vuelve un problema debido a que la identidad profesional de los estudiantes de la LCIE se construye a través de la perspectiva de los docentes, y como se mencionó anteriormente, cada docente tiene una identidad con su profesión, lo cual refleja que se están formando a LCIE con características similares a la del perfil profesional de los docentes, dejando de lado el perfil de egreso establecido en el programa de la licenciatura, desarrollando en los egresados microperfiles profesionales congruentes a los perfiles de los docentes y contribuyendo poco a un perfil integral del Licenciado en Comunicación e Innovación Educativa.

La práctica docente se distingue por tener diferentes enfoques, los cuales pueden ser desde los tradicionales, conductuales, constructivistas, entre otros. En la actualidad se esperaría que la práctica docente tradicional ya no se ejerciera, y que los docentes transmitieran los conocimientos a los estudiantes por medio de nuevas técnicas y herramientas, como lo son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). De acuerdo con García, Loredó y Carranza (2008) la práctica educativa es concebida como una actividad dinámica, reflexiva y que está enlazada con la interacción que ocurre entre los docentes y alumnos, se denota que dicha práctica se ve reflejada en una responsabilidad que asumen los profesores entendiendo que esta responsabilidad será de carácter humano y formativo, en un espacio de transmisión de conocimientos y que por consecuencia, los estudiantes desarrollarán, habilidades o actitudes que les permitan desenvolverse en un determinado ámbito, en este caso, se espera la formación de los estudiantes para un entorno laboral.

Retomando lo mencionado, dentro de un ambiente laboral lo deseable es que el profesionista sea capaz de aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de su trayectoria académica y que a su vez, se vincule la formación del estudiante de nivel superior con el trabajo que desempeña o desempeñará; por lo anterior, se espera que el estudiante, seleccione su formación a partir de sus ideales, metas laborales y otros intereses.

En este sentido los estudiantes están en búsqueda de identidad, antes, durante y después de su formación, haciendo énfasis en que de acuerdo con el ambiente educativo, el estudiante desempeñe actividades propias de su formación; por citar un ejemplo, los médicos se visualizan en un entorno que tenga que ver con ámbitos de la salud, todo eso se logra dentro de su trayectoria educativa, en la cual se interactúa con docentes que están familiarizados con temas y contenidos formativos referentes a la formación del profesional; es por ello que se espera que la práctica docente tenga un equilibrio con los estudiantes y planes de estudio para atender las necesidades que el campo laboral demanda.

La Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UATx., ha presentado tres planes de estudio, el primero corresponde al año en que se origina la licenciatura (Grada et al., 2004) en dicho plan de estudios describen al egresado como una persona con los conocimientos en el ámbito educativo, absorbiendo las teorías innovadoras incrementando el nivel de aprendizaje por medio de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación; de igual manera, el egresado sería capaz de identificar los problemas en los procesos comunicativos dentro de la innovación educativa con el objetivo de poder darle una solución a dichos problemas con bases teóricas, metodológicas y axiológicas; por otra parte, también sería capaz de poder aplicar técnicas para la valorización de las necesidades dentro de la comunicación en el ámbito educativo; por último, el egresado tendría una visión de emprendedurismo mediante proyectos que estuvieran relacionados con el ecosistema comunicativo e innovador en la educación.

Por otra parte, el plan de estudios 2012 (primera reestructuración) externa la formación de profesionales en el ámbito de la comunicación e innovación educativa, integrando conocimientos, habilidades y actitudes que respondan a dicho panorama. Durante su trayectoria académica los estudiantes serían capaces de adquirir entendimiento en las áreas de la comunicación e innovación educativa, procesando las teorías y prácticas propias de las áreas, de igual manera serían capaces de hacer frente a los procesos de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva innovadora mediante diferentes medios y recursos; por ejemplo, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, pero de igual manera serían capaces de poder desarrollar investigaciones de corte cuantitativo o cualitativo.

El plan de estudios 2018 conceptualiza al egresado como un profesional que sea capaz de responder a las necesidades de un mundo globalizado dentro del ámbito educomunicativo e innovador para la educación, valiéndose de las teorías, estrategias o metodologías; el egresado será capaz de manejar las herramientas tecnológicas para el entorno educativo, empresarial o gubernamental, desarrollar propuestas innovadoras con el propósito de generar un aprendizaje significativo en los procesos de formación; de igual manera obtendrá la capacidad de promover proyectos de emprendedurismo para beneficio de los involucrados y de sí mismo, conociendo la parte de la organización y gestión como elementos base y desde un enfoque ético y humano. El egresado podrá desenvolverse en el ámbito de la investigación con proyectos que tengan que ver con la educomunicación e innovación educativa y por último el egresado obtendrá la habilidad de adaptarse e interactuar en contextos internacionales que tengan que ver con la educomunicación.

Método

La perspectiva metodológica aplicada es de corte cualitativo, apoyado de un estudio de carácter descriptivo que busca comprender cómo el docente de la LCIE percibe su actuar pro-

fesional en la formación del egresado. Este enfoque de investigación tiene como principal característica la recolección de datos sin que estos se interpreten de manera numérica, además permite hacer una descripción que represente la postura del perfil de egreso de la LCIE, es decir que la información que se recolecta no altere o afecte la realidad.

La recolección de datos se realizó mediante una entrevista semiestructurada, integrada por tres preguntas sobre datos generales y cinco preguntas abiertas las cuales permitieron que los entrevistados expresaran su opinión y conocimientos sobre el propósito formativo de la LCIE, la entrevista se realizó en la Facultad de Ciencias de la Educación a 21 docentes de la LCIE total que constituye el 50% de la plantilla docente de este programa educativo, estas entrevistas se realizaron entre el mes de noviembre de 2022 y febrero del 2023.

Para el análisis se utilizó Word Art para la elaboración de nubes de palabras y se interpretó mediante la técnica de lexicometría que de acuerdo con Romero, Alarcón y García (2018) consiste en una herramienta que puede utilizarse para redefinir las expresiones conceptuales desde el punto de vista de su representación colectiva.

Las variables que permitieron la sistematización teórica del proyecto de investigación, se presentan en la siguiente tabla:

Objetivo General	Objetivos Específicos	Variables	Dimensiones	Indicadores
Analizar la percepción que el docente tiene sobre el propósito formativo de la licenciatura y cómo su práctica contribuye al perfil de egreso del estudiante.	Determinar cuál es la percepción que el docente tiene sobre su perfil de egreso.	<p>Perfil profesional de los docentes.</p> <p>Conocimiento del perfil de egreso.</p>	<p>Currículum.</p> <p>Práctica docente.</p>	<p>Perfil de egreso.</p> <p>Programa educativo.</p>

	<p>Determinar si la práctica docente genera el perfil de egreso del estudiante.</p> <p>Conocer si la unidad de aprendizaje que imparte contribuye a la formación plasmada en el plan de estudios del licenciado en comunicación e innovación educativa.</p>	<p>Área de desempeño del docente.</p> <p>Percepción de su UA en la formación del profesional.</p>		<p>Contenido del programa.</p>
--	---	---	--	--------------------------------

Figura 1. Matriz de análisis referente a variables para entrevistas a docentes de la LCIE.

Resultados

A continuación, se presenta el análisis sobre los datos obtenidos de las entrevistas realizadas a los docentes de la LCIE.

1. ¿Dentro de la licenciatura qué unidad o unidades de aprendizaje ha impartido en el actual plan de estudios (2018)?

De acuerdo con los datos analizados se percata que los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa han impartido más de una Unidad de Aprendizaje a lo largo del actual plan de estudios (2018).

En dicho análisis se ve reflejado que algunas de las Unidades de Aprendizaje que se destacan más son aquellas que se repiten más de una vez en comparación que otras, es decir, algunos docentes han impartido la misma Unidad de Aprendizaje que otros, pero no dentro del mismo periodo educativo como es el caso de “Administrador de Contenidos. Gestión del Capital Humano, Fundamentos de la Educomunicación, Administra-

Por otro lado, existen Unidades de Aprendizaje que solo se observan una vez dentro la nube de palabras, dando a entender que solo un docente ha sido quien la ha impartido en distintos períodos educativos como es el caso de “Autorrealización, Liderazgo, Ambientes 3D, Producción Sonora, Animación 3D, Redacción en Medios, Animación Virtual, Creatividad, Diseño gráfico, Propaganda y Publicidad y Diseño Curricular”.

Algunos de los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa han impartido más de una Unidad de Aprendizaje mientras que otros han impartido una sola Unidad de Aprendizaje, ambos casos en distintos periodos educativos pertenecientes al actual plan de estudios (2018).



47

2. ¿Cuál es su licenciatura de formación inicial?

La formación inicial del profesionista son todas las capacidades obtenidas durante su trayecto en la Educación de Nivel Superior (estudios universitarios), que estarán avaladas por un documento oficial (título o cédula) y que posteriormente desempeñaría en el campo laboral. Para Sánchez (2013) el periodo de formación inicial está conformado por estudios académicos que le interesan al estudiante y que ayudarán en su inserción al campo laboral.

El plan de estudios marca en el apartado del perfil docente a las y los educadores son los encargados de promover los espacios idóneos que permitan el desarrollo de los aprendizajes relevantes y que sean de impacto positivo en la formación del estudiante. Por lo anterior se considera pertinente conocer cuál es la formación inicial de los docentes en la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa para tener una perspectiva de los cimientos académicos que poseen, y si es que estos influyen en la formación del estudiante que se espera obtener.

De la plantilla docente que participó con respecto a la pregunta número dos, se caracteriza por tener una línea de formación inicial (licenciaturas e ingenierías) amplia, es decir, del total de los docentes entrevistados se observa una diversidad de formaciones; pero, principalmente las formaciones iniciales son las de carácter Educativo y Comunicativo, Para posteriormente observar las de carácter matemático, administrativo y tecnológico y en menor proporción se observan las formaciones en pedagogía, Psicología Educativa y formación Telesecundaria o diseño gráfico.

El análisis de esta interrogante nos permite observar que la formación inicial de los docentes que participaron concuerda con áreas correspondientes que marca el plan de estudios 2018, sin embargo, cabe mencionar que el mismo plan de estudios marca la formación de un comunicador e innovador en el campo de la Educación.



Figura 3. Licenciaturas de formación inicial de los docentes.

3. ¿Con qué otros estudios cuentan?

De acuerdo con los datos analizados se observa que en mayor parte los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa cuentan con estudios a nivel maestría con distintos enfoques, destacándose entre ellas la maestría en “Sistemas Computacionales, en Educación Superior, en Administración, en Educación, en Tecnología Educativa, en Pedagogía, en Ciencias de la Educación y en Educación y Tecnología”, reflejando que la maestría en Educación es la más estudiada por los docentes de la licenciatura.

Por otro lado, se observa que en menor parte los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa cuentan con estudios a nivel doctorado, reflejándose entre ellos el “Doctorado en Educación” siendo el único estudiado por los docentes de la licenciatura.

El análisis realizado refleja que los docentes de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa tienen diferentes niveles educativos y enfoques, es decir, que existe una variedad dentro de los perfiles de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa.



De acuerdo con los datos analizados se observa que la práctica docente de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa está en mayor parte orientada a su formación inicial, es decir, cada docente de la licenciatura enfoca sus clases de acuerdo con su formación y como hemos visto la formación de los docentes es diversa, por ende, se puede observar a simple vista que se está formando en diversas disciplinas a los estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa.

50

cente está mal orientada por ende está formando a licenciados con características dispersas del plan de estudio.

La práctica docente está orientada en menor parte a la formación de origen de los docentes y a su vez a la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa, reflejando que son pocos los docentes que se preocupan por formar a licenciados acorde a lo que marca el plan de estudios. Se vuelve una problemática dentro de la licenciatura este fenómeno debido a que serán pocos los egresados que entiendan y sobre todo tengan una identidad sobre su licenciatura.

Al analizar estos dos factores se puede percibir que la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa no posee una identidad en primer lugar, por la práctica docente, debido a que cada docente está formando a licenciados con características similares a las de sus perfiles y por ende generando una identidad acorde a su misma formación y como se puede observar esto pasa con la mayoría de los docentes, por ende se está formando un sin fin de identidades diferentes a las que marca el plan de estudios y no una sobre la propia Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa.

Esto se vuelve una problemática dentro de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa debido a que los estudiantes no conocen el propósito de su licenciatura, no comprenden la relación entre comunicación y educación, y sobre todo no pueden definir su licenciatura, confundiendo o creyéndose tener habilidades distintas a las que un Licenciado en Comunicación e Innovación Educativa, es decir, creen ser *todólogos, comunicólogos, innovadores, fotógrafos, diseñadores, periodistas o educadores*.

Ante esto se puede comentar la importancia que radica en los docentes orienten su práctica a la formación de un Licenciado en Comunicación e Innovación Educativa para poder formar a licenciados acorde a el propósito formativo y plan curricular que marca la licenciatura y de esta forma generar una sola identidad sobre la licenciatura.



Figura 5. Práctica del docente en la identidad de la LCIE.

5. ¿Además de ser docente en la Facultad de Ciencias de la Educación tiene alguna otra actividad profesional?, ¿Cuál?

De acuerdo con la pregunta planteada, se observa en mayor parte que los docentes desempeñan actividades profesionales, se puede observar y que, de acuerdo con las respuestas proporcionadas por los entrevistados, las actividades profesionales se dan dentro y/o fuera de la Facultad, cabe señalar que los docentes que tienen otra actividad fungen un papel dentro de la Facultad, mientras que los que tienen otra actividad fuera de la Institución pertenecen al sector de la Educación, sin embargo, dos casos mostraron trabajar en un ámbito autónomo (independiente) y otro caso, en un sector diferente al de Educación, en menor parte la población a la cual se le aplicó el instrumento de recolección de datos manifestó no tener ninguna otra actividad fuera de la Facultad de Ciencias de la Educación.



Figura 6. Actividad externa a la docencia en la Facultad de Ciencias de la Educación.

6. ¿Como docente de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa cómo describiría al profesional que está formando?

De acuerdo con el plan de estudios 2018, se tiene como objetivo general, formar a los profesionales en el área de la educación e innovación educativa, dotando de las herramientas teóricas, metodológicas y prácticas necesarias para que el egresado pueda incursionar en el ámbito laboral de manera competitiva e innovadora.

Dentro de esta pregunta, los docentes expresaron variedad de descripciones en lo que hace referencia al profesional que está formando, la pregunta se destaca por ser una de las captadoras de la nación que tiene el docente sobre la formación de los estudiantes en la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa, por lo que las respuestas reflejan en mayor parte a un LCIE como un profesional propositivo, innovador, multifacético y experto en la educación, mientras que en menor parte los docentes externaron que un LCIE deberá ser creativo y vanguardista.

Cabe resaltar en este apartado que se espera que esas características estén aterrizadas en la comunicación educativa o de formación y no en la comunicación de los medios, pues eso lo estipula el plan de estudios, donde según el campo de desarrollo los egresados podrán desarrollarse en instituciones educativas públicas o privadas, en medios de comunicación como editores o productores de contenidos educativos de carácter audiovisual y en organizaciones para la formación del personal.



8. *¿Como docente busca formar un profesional similar al perfil y práctica profesional que usted tiene y realiza?*

En las respuestas a esta interrogante se puede observar que el docente en su mayor parte busca formar un profesional de acuerdo al perfil de egreso mencionado en plan de estudios de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa, es decir, la intención del docente es formar a un profesional de acuerdo al perfil del programa, mientras que su práctica está orientada a su formación inicial, esto muestra que no tiene congruencia un aspecto con otro y la problemática puede verse reflejada desde este sentido. En este contexto puede verse reflejado por qué los docentes forman a egresados muy distintos a lo que marca el plan de estudios.

Por otro lado, el análisis muestra que en su menor parte el docente busca formar a un profesional de acuerdo con su propio perfil profesional, en este sentido se puede observar que pocos docentes quieren formar algo diferente a lo que marca el plan de estudios.



Figura 9. Sobre cómo el docente pretende formar a un LCIE de acuerdo con su práctica profesional.

Conclusiones

Partiendo del propósito de la investigación, el cual fue analizar la percepción que el docente tiene sobre el propósito formativo y cómo su práctica contribuye al perfil de egreso del estudiante, podemos concluir que la práctica docente dentro del ecosistema educativo de la LCIE tiene como consecuencia la formación del estudiante en diferentes ambientes y que no permite generar ese sentido de identidad para que el estudiante tenga una mejor proyección de lo que realmente es capaz de realizar en un mundo laboral y social.

El reto que enfrenta la licenciatura por formar profesionales capaces de desenvolverse en el ámbito de la educomunicación e innovación educativa, está siendo rebasado por el desequilibrio que existe entre lo que se establece en el plan de estudios y lo que el docente transmite a sus educandos, puesto que, los docentes interactúan con los estudiantes de acuerdo con lo que ellos consideran que son los conocimientos necesarios para su formación, cabe resaltar que no se analiza el mecanismo de aprendizaje que cada docente adopta en sus clases, o como imparte las mismas, este estudio nos lleva a reflexionar sobre cómo el docente de la LCIE está preparando a sus estudiantes para enfrentar un mundo laboral que exige profesionistas que tengan una visión de lo que en realidad es, y no pequeños constructos de licenciados, dado que, no se busca formar a un estudiante que adquiera microperfiles, si no un perfil integral del Licenciado en Comunicación e Innovación Educativa.

Dentro del análisis de investigación se puede apreciar cómo la LCIE tiene un plantilla de docentes formados en diferentes ámbitos y que los mismos, cuentan con estudios más allá de una licenciatura, se observa que en mayor parte de dichos estudios están encausados al ámbito educativo, no obstante, la formación del egresado se contrasta con la formación inicial del docente y su práctica profesional, puesto que sí existe una noción del docente por formar al estudiante bajo los parámetros del plan de estudios, pero solo se queda en una noción, puesto

que los entrevistados en su mayor parte (por no decir casi todos) no parten de las características de egreso que pide dicho plan de estudios.

Referencias

- Arango, S. (s.f.). La identidad institucional como elemento esencial para la reestructuración del Proyecto Educativo Institucional de la Institución Educativa La Libertad, del Municipio de Medellín. <https://bibliotecadigital.usb.edu.co/server/api/core/bitstreams/4844ad2d-5539-428f-aa6e-8e06ad706f8e/content>
- Capello, M. (2015). La identidad universitaria, la construcción del concepto. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, 25(2), 33-53. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65452536003>
- Cortés Vargas, D. (2011). Aportes para el estudio de la identidad institucional universitaria: El caso de la UNAM. *Perfiles educativos*, 33(esp.), 78-90. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982011000500008&lng=es&tlng=es
- Cuadra, D., Castro, P., Oyanadel, C., & González, I. (2021). Identidad profesional docente en la formación universitaria: Una revisión sistemática de estudios cualitativos. *Formación Universitaria*, 14(4), 79-92. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062021000400079&script=sci_arttext&tlng=en
- García, B., Loredó, J., & Carranza, G. (2008). Análisis de la práctica educativa de los docentes: Pensamiento, interacción y reflexión. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 10(SPE). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412008000300006
- González, P., Marín, R., & Soto, M. (2019). La identidad profesional en estudiantes y docentes desde el contexto universitario: Una revisión. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 20(1), 1-20. <https://doi.org/10.29035/rcaf.20.1.4>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología*

- de la investigación. McGraw Hill. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Hirsch, A. (2013). Elementos teóricos y empíricos acerca de la identidad profesional en el ámbito universitario. *Perfiles Educativos*, 35(140), 63-81. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982013000200005
- Ilvento, M. C. (2006). Identidad profesional, la tensión entre el deseo y la carencia: El caso de los científicos de la educación. *Revista de Psicodidáctica*, 11(1), 133-144. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17514747009>
- Martínez, E. F. (2012). *La identidad institucional ligada al desarrollo de estrategias de comunicación y promoción en instituciones universitarias: Caso Pontificia Universidad Javeriana*. <http://hdl.handle.net/10554/14982>
- Universidad Autónoma de Tlaxcala. (2004). *Plan de estudios LCIE*. [Documento no publicado].
- Universidad Autónoma de Tlaxcala. (2012). *Plan de estudios LCIE*. [Documento no publicado].
- Universidad Autónoma de Tlaxcala. (2018). *Plan de estudios LCIE*. [Documento no publicado].
- Romero, I., Alarcón, Y., & García, J. (2018). Lexicometría: Enfoque aplicado a la redefinición de conceptos e identificación de unidades temáticas. *Biblios*, (71), 68-88. <https://dx.doi.org/10.5195/biblios.2018.466>
- Sayago Quintana, Z. B., Chacón Corzo, M. A., & Rojas de Rojas, M. E. (2008). Construcción de la identidad profesional docente en estudiantes universitarios. *Educere*, 12(42), 551-561.
- Tranier, J. (2013). Pensar la identidad institucional en contextos contemporáneos: Sobre relatos, modelos, metáforas y abordajes. Rosario, Argentina, en los umbrales del siglo XXI. *Revista Educación*, 37(1), 161-178. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44028564010>

Capítulo 3

Laboratorio de medios para el desarrollo de capacidades de los profesionales de la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa

*Nancy Rugerio Ramón
Diana Corona Barrera*

Resumen

Resulta indispensable acercar al estudiante al ámbito profesional ante situaciones propias de su campo laboral en donde se enriquecen e incorporan las capacidades profesionales mediante el proceso de producción de materiales audiovisuales y multimedia que exige su profesión, para desarrollar de forma adecuada los conocimientos habilidades, actitudes y aptitudes que esta exige.

A partir de esta necesidad, nace la importancia de la creación y del uso de espacios prácticos como laboratorios que fortalezcan la formación de educadores, comprometidos y responsables generadores de producciones con contenido edu-

cativo-cultural que impacte y beneficie a la comunidad al interior y exterior del espacio universitario.

Dichas producciones son benéficas para la comunidad universitaria porque fomentan la criticidad, el pensamiento analítico, así como la apertura a debate y el diálogo sobre temas de interés que fomentan la criticidad, la creatividad y la mejora de capacidades profesionales desde un aprendizaje empírico y colaborativo, pero sustentado en la teoría que se brinda en las aulas para ser puesta en práctica, en este caso, a través de un laboratorio de medios.

En este texto se sustenta la importancia de contar con infraestructura y equipamiento necesario para el desarrollo de capacidades profesionales, específicamente de la Licenciatura de Comunicación e Innovación Educativa (LCIE); mediante un laboratorio de medios, como un ecosistema educativo propicio para desarrollar capacidades profesionales en las y los estudiantes de la LCIE.

Palabras clave: *Laboratorio, Desarrollo de capacidades, Comunicación e innovación educativa.*

Introducción

Para un profesional que atiende a la Comunicación e Innovación Educativa como parte central de su quehacer profesional, es importante saber emplear diversos medios de comunicación, además de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) pues en conjunto han desarrollado modos variados de cómo, cuándo, dónde y a quién enviar información. La socialización ha evolucionado y con ella la educación, comunicación e información. Dando como consecuencia la adaptación de agentes profesionales dotados de capacidades indispensables para la enseñanza de los medios de comunicación y su aplicación de forma innovadora y adaptable en los procesos de aprendizaje a quienes también podemos denominar como educomunicadores.

Rosell (2012) retoma a Kaplún para definir a un educador, según el autor se refiere a un tipo de profesional que une la educación con la comunicación utilizando las nuevas tecnologías como herramientas, basándose en estas nuevas formas de comunicación para llevar a cabo un modelo de pedagogía dialógica, en ese sentido menciona:

...sin embargo, la figura del educador debe ser más completa y extender sus redes más allá del ámbito estricto de la educación; debe convertirse en agente de alfabetización mediática en la sociedad, desarrollando su labor en diferentes contextos, incluido los entornos más técnicos (p. 145).

Por esto, es importante que los futuros educadores puedan desarrollar sus capacidades a través de la experiencia y poner en práctica lo obtenido en el aula para el logro del aprendizaje significativo mediante la experiencia propia en situaciones vinculadas a la elaboración de un producto.

Quiroga (2013) menciona que los laboratorios han sido utilizados como un mecanismo de apropiación del conocimiento, un puente entre la teoría y la práctica real, mismos que han ido retomando mayor relevancia ante la revolución tecnológica presente en la actualidad, debido a que el mercado exige de los futuros profesionales una formación más acorde a las necesidades propias del sector y con menor tiempo de adaptación a los retos del entorno laboral.

Esto es, un profesional capaz de realizar un análisis crítico de la realidad circundante y de crear propuestas alternativas frente a las distintas situaciones en las que tendrá que actuar. Ante la diversidad de mandatos sociales de los que se hizo cargo la escuela, se trató de dar sentido a la acción, en un marco teórico y con cierto grado de estabilidad, revelándose que las prácticas obedecen a una lógica que las define y otorga singularidad (Sevilla & Pila, 2012 p. 17).

Dentro de la LCIE se observa la necesidad de fortalecer los procesos de aprendizaje teórico-práctico, a partir del acerca-

miento del estudiante al ámbito profesional que exige la carrera para desarrollar de forma adecuada las capacidades que esta les brinda.

De acuerdo con el Plan 2018 de la LCIE se menciona al programa como un formador de especialistas en el área de comunicación e innovación dirigido hacia el campo educativo, mismo que tiene como misión formar profesionales competentes y de vanguardia en las áreas de Educomunicación e Innovación Educativa con una alta responsabilidad social, valores de justicia, respeto, solidaridad y tolerancia, con fundamento en el Modelo Humanista Integrador basado en Competencias (MHIC).

El plan de estudios (2018) se cursa en modalidad escolarizado, es semiflexible y tiene una duración de 8 semestres con 16 semanas efectivas en cada una de ellas. Se compone de 66 unidades de aprendizaje, con un total de 277 créditos calculados conforme al Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos (SATCA).

Según el plan de estudios, la organización curricular está compuesta por 3 áreas: Básica, Profesional-Disciplinar y Terminal, así mismo por 8 campos formativos que responden a un problema eje, los siguientes campos son: Tronco Común Divisional (TCD), Educativo, Educomunicación, Innovación Educativa, Tecnologías de la Información y la Comunicación; Gestión en las Organizaciones, Investigación y Lengua Extranjera.

A continuación, se presentan las competencias que deben poseer las y los egresados de Comunicación e Innovación Educativa y de las que son indispensables a desarrollar con un laboratorio de medios, entre ellas se encuentran las competencias genéricas que son aquellas que debe cumplir todo universitario y las competencias específicas que incluyen al perfil profesional de un LCIE:

1. Promover un proceso educativo que conlleve al aprendizaje significativo a través de la aplicación de conocimientos filosóficos, normativos, pedagógicos y deontológicos que sustenta la práctica educativa para contribuir a una educación de calidad.

2. Desarrollar estrategias educomunicativas mediante el uso y manejo de lenguajes, técnicas y herramientas audiovisuales para contribuir al proceso formativo en diversos ámbitos fortaleciendo los valores de ciudadanía en la sociedad.
3. Desarrollar propuestas innovadoras en educación aplicando de manera ética los modelos pedagógicos y tecnológicos emergentes para mejorar el proceso formativo en instituciones públicas y privadas.
4. Aplicar las TIC en el desarrollo del proceso formativo a través del uso y manejo de los medios digitales en instituciones educativas, empresariales y gubernamentales para interactuar responsablemente en espacios virtuales.
5. Empezar proyectos educativos en los ámbitos público y privado por medio de la administración, gestión y evaluación de los procesos de mejora para el logro del ideario y la eficiencia organizacional con actitud autónoma y responsable.
6. Desarrollar proyectos de investigación sobre educomunicación e innovación educativa aplicando enfoques, métodos, técnicas y estrategias para la generación, intervención, aplicación y difusión del conocimiento con responsabilidad social.
7. Adquirir las habilidades de lectoescritura en el idioma inglés para interactuar y adaptarse a contextos internacionales en el ámbito de la comunicación promoviendo la interculturalidad.

Las competencias mencionadas demandan el progreso de las áreas específicas para cumplir la función del desarrollo de las competencias y que permitan al estudiante un ambiente propicio para un aprendizaje significativo y empírico.

Al confrontar al estudiante ante situaciones propias de su campo laboral se enriquece e incorpora el desarrollo de capacidades mediante producciones con enfoques didácticos y valo-

rando la importancia de aprender haciendo de forma colaborativa con sus pares, en un contexto que proporcione los recursos indispensables para la realización de los procesos de aprendizaje.

En el análisis de las horas establecidas para las unidades de aprendizaje se comprenden 3968 horas establecidas en el programa 2018, donde las horas teóricas conforman un 52.41% mientras que las prácticas son un 47.58% dando énfasis en las actividades prácticas dentro del currículo.

Por ello, se requiere el uso de los medios de comunicación universitarios como laboratorios de formación y preparación de educadores, comprometidos y responsables ante la producción de contenido educativo-cultural que impacte y beneficie a su comunidad universitaria y a su sociedad.

Cuando se habla de un laboratorio se refiere a ese espacio adaptado y equipado con diversos medios, herramientas o recursos enfocados a desarrollar experimentos y prácticas en un área específica del conocimiento. En este caso, se trata de un entorno enfocado en formar profesionales que desarrollan las capacidades que su perfil exige, las prácticas implementadas en su formación conllevan a transformar y potenciar los procesos involucrados en su aprendizaje.

De acuerdo con lo que establece la Real Academia Española (2022) un laboratorio es un lugar dotado de los medios necesarios para realizar investigaciones, experimentos y trabajos de carácter científico o técnico. Dicho esto, se puede entender que un laboratorio dota los recursos para el trabajo práctico en donde se genere comprensión y aprendizaje mediante el hacer, es decir, desarrollar prácticas experimentales de un hecho o fenómeno.

Según lo que plantean Espinosa-Ríos et al. (2016) las prácticas de laboratorio son trascendentales para lograr la construcción del conocimiento escolar por parte de los educandos, siendo beneficiosas porque aumentan el interés en ellos por aprender nuevas conceptualizaciones aplicándolas a su cotidianidad.

Por ende, el laboratorio en el aprendizaje es un ecosistema

educativo que incide en la construcción y comprensión teórica-práctica de contenidos, conceptos, elementos, procesos, objetos o sistemas, así como la vinculación de las interrogantes: qué, cómo, por qué y para qué, entre otras. Para esto:

El trabajo práctico de laboratorio se ha usado en la enseñanza y aprendizaje de las ciencias alegándose algunas razones o creencias con relación a los objetivos que cumple. Kirschner (1992) las condensa en tres motivos, las cuales él mismo cuestiona:

1. La práctica sirve a la teoría científica, por lo que se centra en actividades verificativas, experimentos a prueba de errores y manipulación de aparatos, lo cual no contribuye a comprender la naturaleza sintáctica de las disciplinas científicas, es decir, los hábitos y destrezas de quienes la practican.
2. Se le ha atribuido al descubrimiento una asociación con el aprendizaje significativo.
3. El trabajo empírico con el mundo de los fenómenos brinda insight y comprensión; esto se cuestiona por el hecho de que la observación requiere de una estructura conceptual del observador (Flores et al., 2009 parr. 12).

En síntesis, los laboratorios funcionan como ecosistemas educativos que permiten aprender mediante la experiencia que, dependiendo del enfoque, estarán equipados con las herramientas correspondientes para la formación de capacidades de los agentes que intervengan en su uso y que permitan comprobar, analizar y validar el aprendizaje empírico.

La educación en el manejo y tratamiento de la información garantiza el desarrollo de capacidades de criticidad en los agentes transformadores de la sociedad. Por tal motivo, la UNESCO es defensora y promotora de la libertad de expresión y el pluralismo en los medios de comunicación; también promueve la construcción de sociedades del conocimiento inclusivas basadas en el acceso universal a la información y el uso innovador de las tecnologías digitales.

Esto es tanto más pertinente para garantizar el desarrollo ético y el uso de las tecnologías emergentes, que tienen un impacto cada vez mayor en todos los aspectos de las sociedades del mundo. Los ciudadanos también podrán disfrutar de estas libertades fundamentales mediante el desarrollo de competencias del siglo XXI y el fomento de entornos propicios para el pluralismo y la diversidad de los medios de comunicación (Comunicación e información, 2023 parr. 3).

El uso de los medios de comunicación en la educación debe buscar la formación de individuos que promuevan la criticidad de los contenidos que son consumidos y el impacto de estos en la vida diaria. Como menciona Arbulú (1994) los docentes deben de ser más conscientes del rol de la televisión en la sociedad y de sus efectos; hoy en día, entendiéndose no sólo la televisión, sino el consumo de contenidos especialmente en redes sociales; por ello, los docentes deben iniciar en los estudiantes la observación crítica y responsable e introducirla dentro del currículo.

Así pues, la comunicación permite intercambiar ideas, mensajes, información y apertura la participación y el diálogo para que las personas expresen, compartan y construyan una identidad tanto colectiva como individual que sea difundida mediante los diversos medios tradicionales como la radio, televisión, periódico hasta en las diversas redes sociales existentes actualmente.

Método

La realización del diagnóstico de la problemática fue bajo el enfoque mixto con el uso de formularios, entrevistas y observación dentro del contexto, en este caso, en la LCIE perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación (FCE) de la Universidad Autónoma de Tlaxcala (UATx).

Para realizar un diagnóstico sobre la situación actual de la problemática se aplicaron formularios al 22.65% de estudiantes y al 52.27% de docentes de la LCIE sobre su satisfacción con

la infraestructura, equipamiento y entre otras cuestiones más dentro de la facultad de Ciencias de la Educación.

También, se llevaron a cabo entrevistas con los encargados de la coordinación de la facultad y de la LCIE para conocer la perspectiva de la importancia de un laboratorio de medios y saber las condiciones actuales en la infraestructura que ofrece la facultad a los estudiantes.

Resultados

La primera entrevista realizada fue al secretario de la Facultad de Ciencias de la Educación, se señala de forma general la infraestructura con la que cuenta la FCE: set de televisión, cabinas para edición de audio y video, y centros de cómputo. Existe la prioridad de la actualización de los equipos tanto en cabinas como en los centros de cómputo ya que estos requieren de más prestaciones convirtiéndose en equipos obsoletos. Acerca del set de TV, se menciona la falta del equipamiento completo de luminaria, acústica y la actualización de los equipos de grabación de video y de audio. Así se destaca la prioridad del análisis completo de lo que se precisa con el objetivo de construir un proyecto integral, para presentarlo ante las autoridades universitarias correspondientes a fin de recibir el apoyo requerido para la remodelación del edificio en donde se encuentra el set de TV y las cabinas, y dotar a los espacios con el equipamiento que demandan.

En la segunda entrevista, realizada a la coordinadora de la LCIE, donde se comparte la importancia que radica en tener un laboratorio para la licenciatura; el primer factor es la exigencia de los estudiantes para el desarrollo de capacidades, el segundo es la realización y difusión de materiales para contribuir al eje educativo creados bajo un enfoque educativo-cultural que fomenta la responsabilidad social, la criticidad del consumo y tratamiento de la información; así también, que funjan como medios creadores de espacios para comunidades de aprendizaje en donde los universitarios sean libres de participar e identificarse

con sus pares. La implementación del laboratorio es un punto señalado como área de oportunidad en el proceso de acreditación de la Asociación para la Acreditación y Certificación en Ciencias Sociales (ACCECISO); mencionando como un espacio en donde los estudiantes realicen prácticas funcionales para desarrollar aprendizajes.

Asimismo, se realizó una última entrevista con el responsable de las áreas de set de TV y de las cabinas de la facultad, quien especificó que se cuenta con dos cámaras análogas, dos tripies profesionales, una pantalla plana, una isla de edición y dos micrófonos de solapa alámbricos. Mientras, las cuatro cabinas de audio de las cuales solo una es para el uso de estudiantes, cuenta con tres micrófonos, una consola, conectores que ya se encuentran dañados pues llevan un uso de diecisiete años y tres computadoras del mismo tiempo de uso que cuentan con los programas de edición de audio.

Se considera que el completar dichas áreas potenciará plenamente la demanda de la carrera, pues menciona que en el mundo laboral se encuentra una gran competencia en donde los profesionales de la LCIE se diferencian por el enfoque educativo e innovativo de la licenciatura. Se asegura que la carrera es tan amplia y multidisciplinar, que se debe aprovechar el panorama extenso que se tiene e impulsarlo con el laboratorio para ofrecer a la sociedad profesionales experimentados y capacitados para cumplir con su labor social. Pues los docentes de las áreas correspondientes al programa se encuentran comprometidos con el aprendizaje de los estudiantes, solo es necesario contar con las herramientas para llevarlo a cabo.

Es decir, existe un impacto en la solvencia de los recursos indispensables para el desarrollo profesional de los estudiantes de la LCIE, vinculado a su aprendizaje y al acercamiento a un contexto laboral para su desempeño.

A continuación, se muestran los resultados de la participación y satisfacción de los estudiantes en el formulario aplicado.

Participación por semestre

29 respuestas

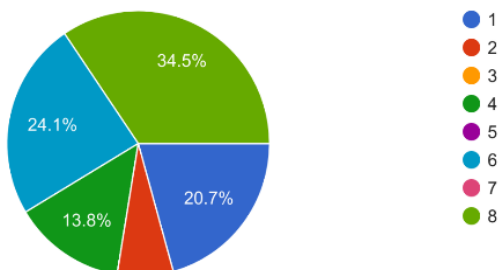


Gráfico 1. Participación por semestre.

Con datos de la coordinación la LCIE la matrícula del programa del periodo Primavera 2023 nos indica la cantidad de 128 estudiantes de los ocho semestres, donde 29 participaron en el formulario, representando el 22.65% del total. Teniendo como mayor participación a estudiantes de octavo semestre representado el 34.5% y con menor porcentaje, en segundo semestre con el 6.9%.

Grado de satisfacción de los centros de cómputo

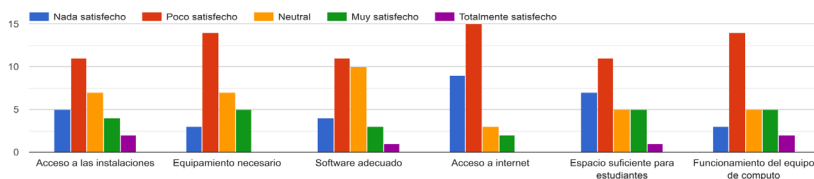


Gráfico 2. Grado de satisfacción de los centros de cómputo en la LCIE.

En la dimensión de satisfacción de los centros de cómputo un 48.27% se encuentra un poco satisfecho con el equipamiento necesario en los centros, y el 51.72% coinciden en la poca satisfacción en acceso a internet en el área.

Grado de satisfacción del set de TV

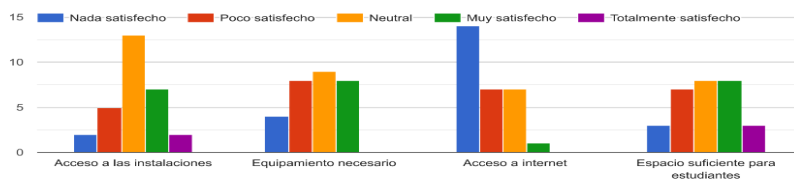


Gráfico 3. Grado de satisfacción del set de TV en la LCIE.

Acerca de la dimensión de satisfacción en el set de TV, el 48.27% de los estudiantes indican estar nada satisfechos con el acceso a internet dentro del área. Mientras que en el equipamiento del área un 27.58% se encuentran en muy satisfecho y el 31.03% se encuentran en neutral.

Grado de satisfacción de cabinas

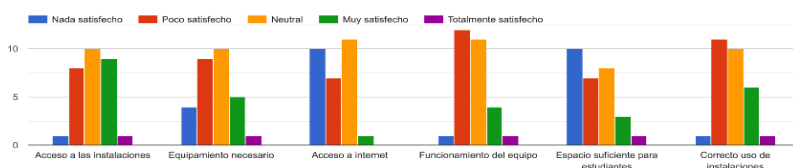


Gráfico 4. Grado de satisfacción de las cabinas en la LCIE.

En la dimensión de la escala de satisfacción del equipamiento de las cabinas el 41.37% coinciden en la poca satisfacción con el funcionamiento del equipo (computadoras, micrófonos, bocinas, cables, entre otros). Otro ítem con poca satisfacción es el del correcto uso de las instalaciones con un 37.93%. Mientras que el 34.48% de los estudiantes coinciden en la escala de neutral con el punto del equipamiento del área de cabinas.

Nivel de acuerdo en experiencia de aprendizaje en la LCIE

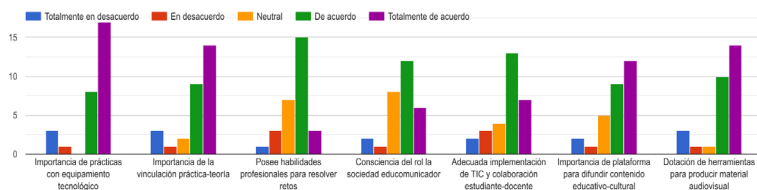


Gráfico 5. Nivel de acuerdo en experiencia de aprendizaje dentro de la LCIE.

En la dimensión de la escala de satisfacción en la experiencia de aprendizaje en la LCIE el 51.72% está totalmente de acuerdo con la importancia de realizar prácticas con equipamiento tecnológico en cada una de las áreas.

De modo que, la mayoría de los participantes concuerdan en la importancia de actualizar y complementar el equipamiento con el que cuenta cada área señalada con anterioridad, con el fin de reforzar los procesos de aprendizaje y la adquisición de competencias que se exigen en cada unidad de aprendizaje.

Conclusiones

Se asume por parte de la comunidad académica que existe equipamiento básico para desarrollar actividades prácticas; no obstante, según los datos presentados los directivos tanto como los estudiantes coinciden en el impacto del uso de un laboratorio de medios en la acreditación y adquisición de capacidades profesionales.

La conciencia de la falta del laboratorio de medios reside en la mayor parte de la comunidad universitaria de la LCIE. En definitiva, la construcción del conocimiento, la comprensión teórica y el reforzamiento de esta misma están íntimamente ligados a la práctica; tal práctica es un factor determinante para potenciar el desarrollo de un profesional, en este caso de un licenciado en la LCIE. Dicho esto, un laboratorio de medios

es una herramienta significativa para el aprendizaje de los estudiantes, permitiendo confrontar con la realidad, cuestionar sus conocimientos y alcanzar los objetivos actitudinales, conceptuales y procedimentales de cada unidad de aprendizaje de la LCIE.

Si bien, un laboratorio de medios no representa la totalidad de los aprendizajes en los estudiantes de la LCIE, como se ha mostrado, es importante por ser un entorno enfocado en formar profesionales que desarrollan las capacidades que su perfil exige, las prácticas implementadas en su formación conllevan a transformar y potenciar los procesos involucrados en su aprendizaje. Siendo un ecosistema educativo en donde cada agente y recurso interactúan entre sí, creando dinámicas para el desarrollo de los aprendizajes en un entorno recíproco por cada uno de los actores que se desempeñan en el mismo, con una finalidad en común, cumplir los objetivos de aprendizaje establecidos para un profesional en Comunicación e Innovación Educativa.

Finalmente, se propone diseñar un manual para el funcionamiento de un laboratorio de medios, que describa de forma concisa y clara la normatividad, el funcionamiento tanto de las responsabilidades de los encargados como la de los estudiantes, los procedimientos a seguir para el uso de las áreas que formen parte del laboratorio y, el cronograma de actividades que permitan un buen flujo del personal que haga uso de las instalaciones y de los elementos que integran al laboratorio de medios de la LCIE.

Referencias

- Arbulú, M. D. L. F. (1994). *Medios de comunicación: Efectos, teorías, intermediación*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6123442>
- UNESCO. (2023, 24 de enero). *Comunicación e información*. <https://www.unesco.org/es/communication-information>
- Espinosa-Ríos, E. A., González-López, K. D., & Hernández-Ramírez, L. T. (2016). Las prácticas de laboratorio: Una estrategia didáctica en la construcción de conocimiento

- científico escolar. *ENTRAMADO*, 12(1). <https://doi.org/10.18041/entramado.2016v12n1.23125>
- Flores, J., Sahelices, M. C. C., & Moreira, M. A. (2009). El laboratorio en la enseñanza de las ciencias: Una visión integral en este complejo ambiente de aprendizaje. *Revista de Investigación (Caracas)*, 33(68), 75-111. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142009000300005
- Quiroga, G. U. (2013, 30 de agosto). *Del aula a la realidad*.
- Rosell, M. D. M. R. (2012). El Educomunicador: Un profesional necesario en la sociedad multipantalla. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29729577010>
- Sevilla, S. L., & Pila, P. S. (2012). Repositorio Digital Universidad Técnica de Cotopaxi: Elaboración de una guía de concientización sobre la importancia del laboratorio de práctica docente para las prácticas pre-profesionales en la carrera de educación básica en la Universidad Técnica de Cotopaxi en el periodo 2011–2012. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1191>
- Universidad Autónoma de Tlaxcala (UATx). (2019b, 19 de septiembre). *Universidad Autónoma de Tlaxcala*. <https://uatx.mx/oferta>

Segunda Parte

Manifestaciones de Innovación Educativa

Capítulo 4

Cuidadores de Niñas, Niños y Adolescentes en el Ciberespacio: Un análisis sobre sus grados de supervisión

*Clara Sarai Gutiérrez Gálvez
Alberto Ramírez Martinell*

Resumen

En este capítulo se presentan los hallazgos de una investigación en la que se exploró el grado de supervisión que cuidadores escolares o parentales tienen de las actividades de Niñas, Niños y Adolescentes (NNA) en el ciberespacio. La investigación destaca la importancia de las formas en que los cuidadores actúan como agentes de acompañamiento de las actividades de NNA en sitios de información y ante problemas propios de los entornos virtuales.

A través de un formulario en línea y un análisis cuantitativo de tipo descriptivo, se identificaron los niveles de supervisión de los cuidadores en relación con tres temas: 1) la supervisión del acceso a sitios problemáticos; 2) la supervisión de problemas

sobre Engaños, Chantajes, Venganzas, Robo de información y suplantación de identidad y 3) la supervisión de acciones ante prácticas violentas. Para tratar de explicar los niveles de supervisión de los cuidadores se analizaron los datos bajo dos miradas, una de género y otra según el rol del cuidador, sea escolar o parental.

Los resultados permiten evidenciar una ligera ventaja en la supervisión de la actividad de las infancias en el ciberespacio a favor de los cuidadores de sexo masculino y con una notoria atención mayor de los NNA en el ciberespacio por parte de los cuidadores parentales.

Palabras clave: *Seguridad en línea, NNA, Género, Ciberseguridad, Cultura digital, Ciudadanía digital.*

Introducción

Dada la evolución de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), el uso de Internet y el incremento de su popularidad en usuarios de diferentes grupos de edad, emergen nuevos desafíos para niñas, niños y adolescentes (NNA) en el ciberespacio y para las personas que se relacionan con ellos tanto en escuelas, hogares y otros espacios públicos. Internet es una herramienta que facilita la interacción diaria de NNA tanto para aspectos sociales como educativos y ociosos. Internet conecta a las personas de todas las edades a un espacio en el terreno digital que es cada vez más amplio y diverso. Este espacio, el ciberespacio, representa un rompimiento de las dimensiones físicas y temporales convencionales, generando una apertura de fronteras geográficas, temáticas, sincrónicas y etarias, pues en Internet converge lo sincrónico con lo asincrónico, lo textual con lo audiovisual, el ocio con lo escolar, los NNA con los adultos y lo bueno con lo mal intencionado.

Las dimensiones sociales para el estudio del ciberespacio en contextos escolares, pueden considerar la actividad académica, los esfuerzos tecnológicos y la realidad social (González,

2020). Esto crea un espacio en constante cambio, no sólo por la evolución tecnológica, sino también por las dinámicas sociales que se suscitan ahí. La evolución de las TIC ha ensanchado la cultura digital de NNA y sus cuidadores. En el principio, la World Wide Web y la Internet eran utilizadas por un número restringido de usuarios con fines muy específicos. Hacia finales de los noventa e inicios del nuevo milenio, las prioridades de los usuarios cambiaron. La ofimática dejó de ser el centro de la computación y las actividades sociales en el ciberespacio se incrementaron. Esto generó una preocupación inicial que derivó en el diseño de acciones de alfabetización digital para NNA con el objetivo de capacitarlos en los usos de computadoras, programas para la productividad, navegadores, buscadores y otros programas informáticos relevantes para este grupo de edad. Sin embargo, en el espacio digital no solamente se requiere de una alfabetización informática. Lo informacional, lo emocional y el estado de alerta de sus usuarios es igual de importante.

Internet ha experimentado una transformación radical, expandiéndose a un ritmo veloz. Ha alcanzado en poco tiempo a millones de usuarios en el mundo. En México, en 2023, se reportaron 97 millones de usuarios, equivalente a 78% de la población del país (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2024). El crecimiento del número de usuarios de Internet, ha propiciado la diversificación de la red, de sus usuarios y las actividades que ahí se suscitan. En Internet los usuarios escriben documentos, usan redes sociales, exploran sitios de comercio electrónico, consumen contenidos audiovisuales en plataformas como Youtube, Netflix, Spotify o TikTok y se comunican con familiares, amigos, compañeros de escuela y con extraños también. La exposición a las pantallas y a dispositivos digitales conectados a la red ha hecho que NNA tengan una relación más fluida con la tecnología que les permita concebir al entorno digital como una extensión natural de sus vidas (Paul & Monguí, 2021).

En México la Asociación Mexicana de Internet (AMIP-CI, 2007) reportó en su primer estudio sobre los hábitos de

los usuarios de Internet en 2007 que de los 23.7 millones de usuarios de Internet de ese momento, 1.8 millones estaban en el rango de edad de 6 a 12 años y para 2024, el INEGI reportó un posible incremento del 7.6% al 25% de NNA en el Ciberespacio (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2024).

Este grupo de usuarios de Internet, NNA que nacieron en un mundo conectado, los refiere Prensky (2001) como nativos digitales. Para los NNA, a diferencia de los inmigrantes digitales, el mundo es inconcebible sin acceso a la red y a sistemas digitales de consulta de información, de entretenimiento, ocio y socialización. A diferencia de las generaciones anteriores que tuvieron que adaptarse de manera progresiva a la digitalización de la sociedad, los NNA nacidos después del año 2000 se reconocen como usuarios naturales de lo digital.

Los cuidadores parentales o escolares de NNA, pertenecen entonces a una generación anterior, que tuvo que adaptarse a un entorno en digitalización y enfrentar desafíos que iban desde la comprensión del código digital, los espacios, herramientas y servicios hasta la participación en las dinámicas sociales, laborales y escolares que son propias del ciberespacio.

Aunado a esto, docentes, directivos de escuelas y padres y madres de familia deben no solo entender el mundo digital desde sus diferentes perspectivas e interpretaciones sino también guiar a NNA en las actividades que realicen en el ciberespacio.

La corresponsabilidad de los cuidadores responde al ingreso de NNA al ciberespacio, quienes lo hacen desde edades tempranas. Ya sea para buscar información, comunicarse, entretenerse o encontrar comprensión por parte de sus iguales. El primer acercamiento de las NNA a los contenidos digitales es variable y sensible a su procedencia socioeconómica. Esto se debe a diversas situaciones como el acceso a un dispositivo familiar con acceso a Internet (teléfono móvil, computadora de escritorio, laptop, televisión inteligente, tableta, etc.); a la necesidad de utilizar un dispositivo digital para resolver tareas escolares; a la observación de la práctica digital diaria de su seno familiar o a sus círculos sociales —o escolares— más cercanos. Los usos también

son relativos a sus experiencias escolares y familiares en torno a lo que se puede hacer en un dispositivo conectado a Internet.

Internet es una herramienta esencial para el aprendizaje de NNA aprendizaje, su socialización y desarrollo personal. En el entorno escolar los cuidadores escolares orientan su uso para consultas, investigaciones, comunicación escolar o familia así como también para jugar, consumir contenido audiovisual y participar en comunidades en línea. Internet es para NNA un espacio para expresar ideas, opiniones y experiencias, llegando a ser un rasgo o seña propia de la identidad generacional de NNA (Área, 2005).

La edad en la que comienzan a usar Internet NNA no es homogénea en este grupo etario, pero lo que sí comparten, es una brecha generacional con quienes los cuidan. Es por eso que resulta importante explorar qué es lo que saben del ciberespacio los cuidadores de NNA, tanto en sentidos positivos como en los riesgos a los que están expuestos. Internet es un espacio que mejora lo que de por sí ya es bueno, pero que también empeora lo malo (Castells, 1996). Así como ahora es posible disfrutar del concierto en tiempo real de la Orquesta Sinfónica de Xalapa en línea, también es posible sufrir acoso en redes sociales.

En este capítulo se analizan las formas en que los cuidadores escolares y de tipo parental supervisan la actividad de NNA en el ciberespacio. Los datos y reflexiones que se hacen en torno a cuidadores escolares y parentales de NNA, se obtuvieron del proyecto de investigación llamado “Prácticas seguras, herramientas y Saberes Digitales en el ecosistema digital: El caso de Niñas, Niños y Adolescentes: Consideraciones para sus cuidadores” del que han derivado diversos productos académicos, como un Curso Abierto Masivo y en Línea (MOOC), la tesis “Cultura digital de niñas, niños y adolescentes: Percepciones de sus cuidadores educativos”, una ponencia presentada en un congreso nacional y una más presentada en el contexto internacional.

Desarrollo

Riesgos que enfrentan NNA en Internet

En Internet NNA se exponen a una serie de riesgos que deben ser considerados por sus cuidadores, sean de tipo escolar o parental. Las personas menores, suelen ser confiadas en el ciberespacio y tienden a aprovechar, sin reparo, todas las oportunidades que al parecer les ofrece la red. Esto las coloca, junto con los adultos mayores, como las poblaciones de Internet más propensas a sufrir alguna mala experiencia en el ciberespacio. Esto es gradual y podría ir desde la lectura de palabras altisonantes, visualización de contenido delicado o que requiere de orientación de adultos, hasta la exposición de su integridad física, mental o sexual a través de la solicitud de fotos, chantajes, o encuentros presenciales fabricados a través de engaños. Algunas de estas acciones responden a prácticas violentas ya identificadas. Tal es el caso del grooming, práctica donde un adulto gana la confianza del menor, para entablar una amistad y posteriormente lograr obtener de la NNA algún tipo de beneficio personal, sea para su satisfacción sexual virtual a través de fotos o videos o inclusive arreglar un encuentro personal que podría afectar la integridad de NNA.

Otros riesgos del ciberespacio a los que se enfrentan NNA son cyberbullying, sexting, phishing, doxing, stalking, retos riesgosos, engaños, chantaje, venganzas, robo de información, suplantación de identidad o circulación de packs de fotografías íntimas con propósitos eróticos.

Cuando hablamos de sexting nos referimos al intercambio de fotografías y videos con tintes sexuales, ya sea entre pares o con adultos, actividad que coloca en riesgo la privacidad del usuario. El material al encontrarse en Internet, fácilmente puede ser distribuido en la red, donde es prácticamente imposible eliminarlo por completo, lo que acarrea serias consecuencias para la vida del menor considerando las afectaciones emocionales, físicas y sociales que trae consigo la exposición de la intimidad.

El ciberbullying o ciberacoso, es una forma de violencia en la que el cibernauta es insultado, humillado, acosado, violentado o amenazado a través de medios digitales. Puede comenzar en el ámbito virtual y fácilmente trasladarse al mundo físico, intensificando sus efectos. A la recopilación y exposición de datos o información personal de un usuario en Internet de manera intencional se le llama doxxing. Datos sensibles como el domicilio personal, número telefónico, o información delicada, puede exponer a algún ataque cibernético o físico al menor. Otro de los riesgos de la exposición pública que genera Internet, es el stalking, que se refiere al espionaje de una persona hacia otra mediante la revisión constante de sus redes sociales, perfiles y actividad en línea.

Pero la violencia y el acoso no son los únicos riesgos a los que se enfrentan NNA, otro problema importante es el relacionado con el uso excesivo de los dispositivos móviles que bien podría resultar en la adicción a las pantallas y a usos prolongados de servicios digitales (Paul & Monguí, 2021). La experiencia en el ciberespacio sin supervisión podría acercar a NNA a voces de influencia social negativa, sea en videos cortos, largos, en videojuegos o en redes sociales basadas en información textual. Cuando las voces de influencia o influencers tienen mensajes son negativos, orientados a estándares inalcanzables en la sociedad, descontextualizados o tendientes a la desinformación, pueden impactar negativamente la autoestima de NNA, deformar sus valores, y llevarlos a tomar decisiones impulsivas o no deseadas. A menudo los jóvenes usuarios de Internet pueden sentir la necesidad de seguir las tendencias actuales, ajustarse a las normas de su grupo, a los cánones de belleza o al consumo de los productos o servicios que son promovidos por los llamados influencers y que en ocasiones no representan lo que en el hogar o en la escuela se concibe como lo deseable.

En el presente documento se revisa la actividad referente a la supervisión de los menores en el entorno digital, integrando así temáticas como su inmiscusión a las problemáticas tales como engaños, chantajes, venganzas, robos de información y

suplantación de identidad. Supervisión en torno al acceso a sitios problemáticos que potencializan el consumo de contenidos no apropiados para sus edades como pueden ser noticias inadecuadas, contenido violento, pornográfico e información gráfica inadecuada, por mencionar algunos. Del mismo modo, la actividad de NNA relacionada a prácticas violentas, como víctima o victimario en casos referentes a ciberbullying, sexting, circulación de packs de fotografías, Phishing, Doxing, Grooming, Stalking y Ghosting.

Aunado a esto, también se pretende analizar las medidas cautelares que los cuidadores llevan a cabo como medidas preventivas antes las afectaciones de Internet. Considerando la revisión de los dispositivos de la NNA, cuentas en entornos digitales, historiales de navegación, control del tiempo de acceso dedicado a lo digital y la integración de herramientas que permitan monitorear los accesos por medio de control parental en los dispositivos que usa el o la menor.

La percepción de los riesgos en Internet puede diferir entre las generaciones. NNA suelen minimizar los riesgos ante las oportunidades que ofrece el ciberespacio en torno a la expresión, la interacción y el aprendizaje, mientras que sus cuidadores pueden enfocarse en los peligros, subestimando las competencias que los menores desarrollan en los entornos digitales. Los peligros que acechan a las NNA tendrían que ser del conocimiento de sus cuidadores, quienes en décadas pasadas protegían a las infancias con acciones contundentes como la expulsión de la institución del par violento, o cambiando de escuela a la víctima. Con la hiperconexión de NNA, la expulsión de un par ya no es suficiente, como tampoco es exclusivo que el violento sea una persona de la misma edad de la víctima. “La puerta de entrada de la casa fue en un tiempo una barrera para los matones del patio de la escuela; ahora, las redes sociales les permiten seguir a sus víctimas a sus hogares” (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2017, p.25).

Aspectos sobre cuidadores de NNA

Las y los cuidadores de NNA son individuos responsables de brindar atención, apoyo y orientación a las personas menores de 18 años; cuando nos referimos a cuidadores, estamos hablando de adultos mayores de edad, a cargo del cuidado de una Niña, Niño o Adolescente. Pueden ser de tipo parental como padre, madre, abuelos, familiares o tutores legales; de tipo educativo que incluye a maestras y maestros; y de tipo directivo-escolar como coordinadores o directores de planteles.

La diferencia generacional y los saberes digitales que usualmente poseen las personas menores de edad, suele ampliar la brecha digital entre ellos y sus cuidadores, independientemente de la clasificación a la que pertenezcan, quienes además pueden sentirse superados por la afinidad tecnológica que NNA desarrollan al navegar en el ciberespacio. Sin embargo, esta falta de experiencia digital no debe eximir a los adultos de su responsabilidad de salvaguardar la integridad de los menores en entornos digitales. Por ello, es esencial promover una alfabetización mediática entre padres y docentes, con el objetivo de desarrollar las competencias necesarias para guiar y proteger eficazmente a los más jóvenes en el uso seguro y crítico de las TIC. Los padres, junto con la escuela, son los principales agentes educativos y de mediación en el uso que NNA hacen de los nuevos medios. Son responsables de tender un puente entre la tecnología y la ética a través de la educación (Torrecillas, 2013).

En estudios pasados, hemos reportado el caso de las percepciones de los cuidadores educativos sobre la cultura digital de NNA (Gutiérrez Gálvez, 2024); y de las prácticas y percepciones de los cuidadores de tipo parental sobre su ciudadanía digital (Gutiérrez Gálvez, Ramírez Martinell y Casillas, 2024). Ambos estudios han permitido identificar datos relevantes sobre la temática de los cuidados de NNA en Internet. Por ejemplo, que aunque padres, madres y familiares afirman poseer un conocimiento amplio o suficiente sobre los riesgos de NNA en Internet, este nivel de familiaridad disminuye significativamen-

te cuando se trata de riesgos específicos, como el phishing, doxing, grooming, stalking y ghosting. Lo cual se puede atribuir a un problema léxico, pues se trata de términos recientes o provenientes de otro idioma que podrían resultar ajenos. Asimismo que hay un porcentaje significativo de cuidadores parentales que considera significativo identificar y prevenir los riesgos asociados al uso de internet por medio del acompañamiento de la experiencia de NNA en Internet, revisando qué es lo que NNA comparten en línea, cuáles son sus prácticas y herramientas digitales que utilizan así como las redes sociales y perfiles que procuran o visitan y sus contactos y conversaciones en programas de mensajería instantánea.

Sabemos que los cuidadores al igual que NNA, desarrollan un habitus digital que engloba las capacidades y prácticas que llevan a cabo en el marco de la cultura digital (Casillas & Ramírez, 2016) es por ello que ante el cada vez más notorio acceso a temprana edad al ciberespacio, se debe buscar educar a sujetos creativos, críticos, participativos y responsables ante la sociedad del conocimiento. Por ende, dichos responsables del cuidado de NNA, en lugar de enfocarse únicamente en el control y el fomento de la restricción del uso de Internet deberán además, acompañar a las infancias en su experiencia digital, actuando como mediadores y promoviendo un diálogo abierto, pero sobre todo, actualizado sobre los riesgos y las oportunidades que permean en la red, y es que la educación actual debe aceptar la experimentación y la exploración social que permiten los espacios digitales, y partir de eso potencializar el papel de las instituciones educativas en la formación digital de esta población (Freire, J., 2009).

Método

Para analizar las formas en que los cuidadores escolares y de tipo parental supervisan la actividad de NNA en el ciberespacio, lo hicimos a través de dos miradas y tres variables de análisis. Las miradas consideran el género y el rol de las personas.

Las variables de la investigación se relacionan con el 1) nivel de supervisión que tienen los cuidadores del acceso de NNA a sitios de información en Internet 2) el nivel de supervisión del acceso a la información, noticias falsas o inadecuadas, contenido violento, explícito, pornográfico o inadecuado; y 3) el nivel de conocimiento y supervisión de problemas en entornos virtuales que deriven en engaños, chantajes, venganzas, robo de información y suplantación de identidad; 4) así como de otras actividades digitales violentas como el ciberbullying, el sexting, la circulación de fotos íntimas, phishing, doxing, grooming, stalking y ghosting.

Para analizar los grados de acompañamiento y supervisión que tienen los cuidadores de NNA en el ciberespacio aplicamos un cuestionario a los participantes de un curso abierto masivo y en línea sobre alfabetización digital que se ofrece en una plataforma de MOOC de alcance nacional. Las respuestas que analizamos son de una población de cerca de 11 mil participantes de toda la geografía del país que contestaron la encuesta entre marzo de 2023 y enero de 2025.

Del total de informantes tenemos 4103 registros de hombres y 6835 de mujeres.

En relación con el rol de los cuidadores, logramos identificar dos grupos de personas, 1346 que no son ni estudiantes ni docentes y que además tienen a su cargo un menor de 18 años; y a 7175 que son docentes de NNA. Al primer grupo lo denominamos como cuidadores parentales y al segundo grupo, que está compuesto por docentes de preescolar (663), primaria (2505), secundaria (1889), educación media superior (2118), como cuidadores escolares.

Un tercer grupo, que no se analizó en esta mirada, está integrado por 691 estudiantes de licenciatura y 1383 profesores universitarios.

El instrumento contestado por los participantes de forma opcional tiene tres secciones. En la primera se recopilaron datos generales del cuidador, incluyendo sexo, rango de edad, lugar de

residencia (con un listado de los 32 estados del país), así como el rango de edad del NNA bajo su cuidado. Además, en este apartado se indagó sobre el grado de apropiación tecnológica del cuidador para realizar tareas digitales, su acceso a internet en el entorno de convivencia con el menor, y su postura frente a ciertas prácticas en línea.

En el segundo apartado se evaluó el nivel de involucramiento y conocimiento que los cuidadores tienen sobre las actividades que los NNA desarrollan en el ciberespacio. Esto incluyó su entendimiento de riesgos cibernéticos y el acceso que poseen a los medios de comunicación utilizados por el menor.

En la tercera y última sección, se exploraron los conocimientos que poseen los cuidadores sobre la cultura digital en la que los NNA están inmersos, así como su nivel de supervisión sobre el menor en el ámbito digital. Así como percepciones sobre la responsabilidad de fomentar una ciudadanía digital.

En este capítulo nos enfocamos en el análisis de los grados de supervisión que tienen los cuidadores escolares y parentales. El análisis de esta investigación es descriptivo y se enfocó en la observación de las respuestas de los cuidadores de NNA en relación con las preguntas de la encuesta que nos permitieron conocer su entendimiento sobre las actividades que NNA realizan en el ciberespacio y cómo es que los cuidadores las supervisan. Para este capítulo, el análisis de datos realizado se hizo en una hoja de cálculo.

Resultados

Para contrastar lo que saben los cuidadores escolares y parentales sobre las actividades de NNA en el ciberespacio según su género se analizaron las respuestas en función de tres temas y dos miradas. En este apartado presentamos un par de tablas por cada una de las tres preguntas analizadas bajo dos miradas.

Primero abordamos la mirada de género y su relación con
1) Supervisión del acceso a sitios problemáticos; 2) Supervisión

de problemas sobre Engaños, Chantajes, Venganzas, Robo de información y suplantación de identidad y 3) Supervisión de prácticas violentas y posteriormente la mirada del rol de los cuidadores de NNA según su relación con las infancias, sea como docentes o tutores o padres de familia familia.

Mirada de género

a) Supervisión del acceso a sitios problemáticos

Uno de los puntos de análisis de esta investigación tiene que ver con la capacidad de observar, acompañar o supervisar la actividad de NNA en línea a través de distintos tipos de contenido, por ejemplo, las noticias falsas, bulos o inadecuadas; contenido violento, pornográfico o en general de carácter inadecuado para NNA.

Para estudiar la variable “Supervisión del acceso a sitios problemáticos” con perspectiva de género, analizamos del total de informantes las respuestas en torno al acceso al contenido preguntado por niveles de actividad divididos en cuatro niveles, siendo los extremos un alto grado de supervisión y un nulo grado de supervisión en el acceso.

Al analizar los datos por género –hombres y mujeres– podemos observar en las tablas 1 y 2 que de manera general y en los promedios son los hombres los que supervisan alrededor de un 6% más que las mujeres la actividad de NNA.

Hombres	Acceso a noticias inadecuadas	Acceso a contenido violento	Acceso a contenido pornográfico	Acceso a información gráfica inadecuada	Promedio de acceso de hombres
Mucho	54.52%	55.59%	55.67%	53.62%	54.85%
Suficiente	35.75%	33.63%	32.17%	34.12%	33.92%
Poco	6.68%	7.12%	6.97%	7.87%	7.16%
Nada	1.22%	1.63%	3.07%	2.36%	2.07%

Tabla 1. Supervisión del acceso a sitios problemáticos: Hombres.

Mujeres	Acceso a noticias inadecuadas	Acceso a contenido violento	Acceso a contenido pornográfico	Acceso a información gráfica inadecuada	Promedio de acceso de mujeres
Mucho	48.84%	50.48%	48.95%	46.45%	48.68%
Suficiente	39.74%	37.22%	35.27%	37.95%	37.55%
Poco	8.28%	8.62%	10.34%	10.69%	9.48%
Nada	1.36%	1.77%	3.39%	2.88%	2.35%

Tabla 2. Supervisión del acceso a sitios problemáticos: Mujeres.

b) Supervisión de problemas sobre Engaños, Chantajes, Venganzas, Robo de información y suplantación de identidad

Al estudiar la variable “Supervisión de problemas sobre engaños, chantajes, venganzas, robo de información y suplantación de identidad” los datos (de acuerdo a las tablas 3 y 4) indican que, en términos de porcentaje promedio, los hombres supervisan aproximadamente un 5% más que las mujeres en este factor. Dentro de los problemas analizados, el engaño en el ciberespacio destaca como lo más supervisado por ambos géneros, lo que sugiere una mayor percepción de riesgo en este ámbito específico.

Hombres	Engaños	Chantaje	Venganzas	Robo de información	Suplantación de identidad	Promedio de supervisión de hombres
Mucho	53.30%	52.18%	47.33%	51.45%	49.18%	50.69%
Suficiente	34.22%	34.19%	35.63%	32.95%	33.68%	34.13%
Poco	7.82%	8.60%	11.16%	9.87%	10.89%	9.67%
Nada	2.53%	2.63%	3.14%	3.22%	3.70%	3.04%

Tabla 3. Supervisión de problemas: Hombres.

Mujeres	Engaños	Chantaje	Venganzas	Robo de información	Suplantación de identidad	Promedio de supervisión de mujeres
Mucho	48.68%	47.51%	43.06%	44.14%	41.86%	45.05%
Suficiente	35.86%	36.25%	37.16%	35.52%	35.63%	36.08%
Poco	10.67%	11.16%	13.86%	14.06%	15.86%	13.12%
Nada	2.78%	2.94%	3.58%	3.75%	4.17%	3.44%

Tabla 4. Supervisión de problemas: Mujeres.

c) Supervisión de prácticas violentas

Al analizar la “supervisión de prácticas violentas en la red” se examinaron las respuestas de los informantes en torno al nivel de vigilancia ejercida sobre diversas manifestaciones de violencia digital. La información analizada muestra que ambos géneros presentan un alto nivel de supervisión en este ámbito. Además, existe un consenso, el ciberbullying es la problemática más supervisada al sumar casi un 100% entre ambos géneros encuestados.

Hombres	Ciberbullying	Sexting	Circulación de packs de fotografías	Phishing	Doxing	Grooming	Stalking	Ghosting	Promedio de supervisión de hombres
Mucho	52.06%	46.80%	48.14%	36.17%	30.29%	31.15%	35.95%	33.78%	39.29%
Suficiente	32.59%	32.54%	32.29%	29.51%	28.30%	28.30%	29.78%	29.10%	30.30%
Poco	9.51%	12.67%	12.38%	20.13%	23.67%	22.93%	19.52%	20.79%	17.70%
Nada	3.14%	5.24%	4.48%	11.67%	15.21%	14.72%	11.99%	13.60%	10.01%

Tabla 5. Supervisión de prácticas violentas: Hombres.

Mujeres	Ciberbullying	Sexting	Circulación de packs de fotografías	Phishing	Doxing	Grooming	Stalking	Ghosting	Promedio de supervisión de mujeres
Mucho	47.51%	40.72%	42.36%	26.23%	22.38%	25.1533%	29.61%	28.63%	32.85%
Suficiente	34.92%	33.97%	33.40%	27.93%	26.79%	27.18%	29.23%	28.28%	30.21%
Poco	11.50%	16.68%	15.87%	25.09%	27.05%	25.28%	22.50%	23.10%	20.88%
Nada	3.56%	6.03%	6.01%	18.39%	21.30%	19.65%	15.98%	17.31%	13.53%

Tabla 6. Supervisión de prácticas violentas: Mujeres

d) Supervisión de actividades digitales de NNA

Para analizar la variable “Supervisión de actividades digitales de NNA” se evaluaron las prácticas preventivas que los cuidadores llevan a cabo en la vigilancia del uso del ciberespacio. Entre estas prácticas se incluyeron desde la revisión de dispositi-

vos hasta el uso de herramientas de control parental para restringir contenido inapropiado y el tiempo dedicado a las pantallas por los menores.

Los datos revelan que, de manera sorpresiva, ambos géneros presentan niveles bajos de supervisión en cada una de estas prácticas preventivas. Casi un 32% de los informantes masculinos y un casi 36% del género femenino reportó no revisar los dispositivos de NNA, mientras que sólo un 22.25% del primer género y un 23.37% del segundo indicaron realizar una supervisión frecuente. En las demás prácticas del mismo modo, los niveles nulos de supervisión fueron los más notables (tabla 7 y 8).

Hombres	Revisa sus dispositivos	Revisa sus cuentas	Revisa el historial de navegación	Controla el tiempo que dedica a lo digital	Usa control parental	Promedio de supervisión de hombres
Mucho	22.25%	20.40%	21.03%	22.20%	22.30%	21.64%
Suficiente	23.52%	21.30%	21.37%	24.37%	19.28%	21.97%
Poco	14.38%	14.67%	15.23%	15.33%	15.06%	14.93%
Nada	32.66%	36.00%	34.80%	30.51%	35.68%	33.93%

Tabla 7. Supervisión de actividades digitales de NNA: hombres.

Mujeres	Revisa sus dispositivos	Revisa sus cuentas	Revisa el historial de navegación	Controla el tiempo que dedica a lo digital	Usa control parental	Promedio de supervisión de mujeres
Mucho	23.37%	21.14%	23.07%	24.51%	22.14%	22.85%
Suficiente	21.57%	19.88%	19.33%	22.71%	17.41%	20.18%
Poco	12.51%	13.04%	13.12%	13.05%	12.85%	12.91%
Nada	35.83%	38.74%	37.45%	33.02%	40.61%	37.13%

Tabla 8. Supervisión de actividad digitales de NNA: Mujeres.

Mirada por rol: Cuidadores escolares y Cuidadores parentales

Como segunda mirada en esta investigación, se analizó el grado de acompañamiento y supervisión que los cuidadores de tipo escolar y parental ejercen en los entornos educativos y escolares de Niñas, Niños y Adolescentes. Del mismo modo que en la visión anterior, se establecieron distintos niveles de implicación en el seguimiento de las actividades y en la orientación en el uso de herramientas digitales.

a) Supervisión del acceso a sitios problemáticos

Respecto a la supervisión de acceso a sitios problemáticos, que muestren contenido delicado o inapropiado para los menores. En el caso de los cuidadores escolares, quizás por la cantidad de alumnos a su cargo, o por sus tareas, resulta ser que supervisan prácticamente la mitad del porcentaje que declara los cuidadores parentales, quienes tienen la facilidad de orientar de manera puntual a sus hijos.

Cuidadores escolares	Acceso a noticias inadecuadas	Acceso a contenido violento	Acceso a contenido pornográfico	Acceso a información gráfica inadecuada	Promedio de supervisión de los cuidadores escolares
Mucho	20.62%	21.65%	21.78%	19.69%	20.94%
Suficiente	60.76%	57.93%	55.04%	56.48%	57.55%
Poco	18.62%	20.43%	23.18%	23.83%	21.52%
Nada	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

***Tabla 9.** Supervisión del acceso a sitios problemáticos: Cuidadores escolares.*

Cuidadores parentales	Acceso a noticias inadecuadas	Acceso a contenido violento	Acceso a contenido pornográfico	Acceso a información gráfica inadecuada	Promedio de supervisión de los cuidadores parentales
Mucho	48.84%	50.48%	48.95%	46.45%	48.68%
Suficiente	39.74%	37.22%	35.27%	37.95%	37.55%
Poco	8.28%	8.62%	10.34%	10.69%	9.48%
Nada	1.36%	1.77%	3.39%	2.88%	2.35%

***Tabla 10.** Supervisión del acceso a sitios problemáticos: Cuidadores parentales*

b) Supervisión de problemas sobre Engaños, Chantajes, Venganzas, Robo de información y suplantación de identidad

Los resultados indican que, de acuerdo a esta variable, los engaños y chantajes son las problemáticas que reciben una mayor supervisión por parte de los cuidadores de ambos roles. Pues tanto cuidadores parentales como escolares coinciden en que estos riesgos son particularmente preocupantes. Sin embargo, los niveles de supervisión no son homogéneos entre los roles pues nuevamente los cuidadores parentales demuestran un nivel alto y ligeramente mayor a los escolares respecto al promedio de supervisión.

Cuidadores escolares	Engaños	Chantaje	Venganzas	Robo de información	Suplantación de identidad	Promedio de supervisión de los cuidadores escolares
Mucho	21.26%	20.27%	17.69%	17.51%	16.34%	18.61%
Suficiente	54.70%	54.69%	52.92%	52.61%	51.76%	53.34%
Poco	24.04%	25.04%	29.39%	29.88%	31.90%	28.05%
Nada	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

Tabla 11. Supervisión de problemas: Cuidadores escolares.

Cuidadores escolares	Engaños	Chantaje	Venganzas	Robo de información	Suplantación de identidad	Promedio de supervisión de los cuidadores parentales
Mucho	59.97%	59.15%	54.79%	58.03%	56.44%	57.68%
Suficiente	32.25%	33.03%	33.74%	31.48%	32.24%	32.55%
Poco	7.78%	7.81%	11.47%	10.49%	11.32%	9.77%
Nada	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

Tabla 12. Supervisión de problemas: Cuidadores parentales

c) Supervisión de prácticas violentas

En el análisis de las prácticas violentas en el ciberespacio, los hallazgos reflejan diferencias en la percepción de los riesgos

según el tipo de cuidador. Los cuidadores escolares identifican el ciberbullying como problemática más preocupante, considerándolo como el fenómeno que requiere mayor supervisión dentro del ámbito escolar. Por otro lado, los cuidadores parentales expresan mayor preocupación por la circulación de *packs* de fotografías de menores, es decir, la difusión no consentida de imágenes íntimas; lo consideran un riesgo crítico en la seguridad digital de NNA. Lo cual sugiere que los cuidadores de tipo parental, priorizan la protección de la privacidad personal de los menores en el uso de internet. Esto sugiere que el ciberbullying es visto como un problema escolar.

Cuidadores escolares	Ciberbullying	Sexting	Circulación de packs de fotografías	Phishing	Doxing	Grooming
Mucho	19.50%	15.29%	15.81%	8.66%	7.36%	8.49%
Suficiente	54.93%	49.19%	48.64%	40.84%	37.87%	39.84%
Poco	25.57%	35.52%	35.55%	50.50%	54.77%	51.67%
Nada	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

Tabla 13. Supervisión de prácticas violentas: Cuidadores escolares.

Cuidadores parentales	Ciberbullying	Sexting	Circulación de packs de fotografías	Phishing	Doxing	Grooming	Stalking	Ghosting	Promedio de supervisión de los cuidadores parentales
Mucho	59.33%	54.17%	58.02%	42.05%	38.11%	40.21%	44.29%	43.73%	47.49%
Suficiente	32.00%	32.05%	30.99%	34.19%	34.25%	32.39%	34.51%	34.49%	33.11%
Poco	8.67%	13.77%	10.99%	23.77%	27.64%	27.40%	21.20%	21.77%	19.40%
Nada	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

Tema 14. Supervisión de actividades digitales de NNA de cuidadores parentales.

d) Supervisión de actividades digitales de NNA

El análisis de la supervisión de las actividades digitales de las NNA, permitió identificar diferencias significativas en las estrategias preventivas empleadas por cuidadores escolares y

parentales. Estas estrategias incluyen la revisión de dispositivos electrónicos, el acceso a cuentas de aplicaciones y sitios web, la consulta del historial de navegación, el control del tiempo dedicado a lo digital y el uso de herramientas de control parental. En el caso de los cuidadores escolares, los datos reflejan que la supervisión de las cuentas digitales de los menores es la actividad preventiva más relevante, particularmente en el nivel de supervisión “mucho”. Los cuidadores parentales, indican que no existe una única práctica de supervisión, sino que todas las actividades mencionadas presentan un nivel de relevancia equitativo. Lo cual sugiere que los cuidadores de tipo parental tienen a distribuir la vigilancia en distintas áreas del entorno digital donde se desarrollan los menores.

Cuidadores escolares	Revisa sus dispositivos	Revisa sus cuentas	Revisa el historial de navegación	Controla el tiempo que dedica a lo digital	Usa control parental	Promedio de supervisión de los cuidadores escolares
Mucho	54.17%	58.02%	42.05%	38.11%	40.21%	46.51%
Suficiente	32.05%	30.99%	34.19%	34.25%	32.39%	32.77%
Poco	13.77%	10.99%	23.77%	27.64%	27.40%	20.71%
Nada	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

Tabla 15. Supervisión de actividades digitales de NNA de cuidadores escolares.

Cuidadores parentales	Revisa sus dispositivos	Revisa sus cuentas	Revisa el historial de navegación	Controla el tiempo que dedica a lo digital	Usa control parental	Promedio de supervisión de los cuidadores parentales
Mucho	45.91%	44.24%	47.51%	45.63%	47.63%	46.18%
Suficiente	38.06%	39.25%	35.47%	38.70%	33.64%	37.02%
Poco	16.02%	16.52%	17.02%	15.67%	18.73%	16.79%
Nada	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

Tabla 16. Supervisión de actividades digitales de NNA de cuidadores parentales.

Esta serie de análisis evidencia que los hombres, independientemente de su rol, muestran un mayor nivel de supervisión sobre la vida digital de NNA. No obstante, al diferenciar por rol

de cuidador, son los cuidadores de tipo parental quienes asumen un papel más activo en la orientación del acceso a contenido apropiado para los menores y en la atención a los problemas que enfrentan los menores en el ciberespacio.

La información de las encuestas demuestra que es necesario fortalecer la corresponsabilidad en la supervisión digital, mediante la promoción y difusión de estrategias conjuntas entre los ámbitos escolares y familiares para una protección más integral y eficiente de NNA en la red.

Conclusiones

La sociedad del conocimiento exige cada vez más saberes digitales para la comprensión de lo que sucede en el ciberespacio. Esto es igual de importante para NNA, cuidadores parentales y escolares. NNA irán desarrollando sus valores, estrategias y preferencias en materia de lo digital, pero si esto se hace bajo la guía de sus cuidadores tanto en la casa como en la escuela se logrará una formación integral, informada y orientada a los usos correctos de las TIC. Los saberes digitales que exige la cultura digital actual deben estar orientados a la formación de ciudadanía digital de NNA para que sean agentes sociales responsables, críticos y creativos.

La presente investigación expone que la supervisión familiar se percibe por los cuidadores parentales como una responsabilidad más directa en comparación con la ejercida en el entorno escolar, donde las acciones parecen estar más limitadas a casos específicos. Del mismo modo, se evidencia que los hombres sin importar si son cuidadores de tipo parental o escolar, muestran una mayor participación en la supervisión de la actividad digital de NNA.

Aun cuando se identifica una alta preocupación por las problemáticas digitales o riesgos a los que se exponen los menores, existe una brecha entre esta y la acción. Pues a pesar de las percepciones de los cuidadores de NNA, se observa que porcentajes

significativos de cuidadores -independientemente de su rol- reportan no realizar un monitoreo activo de las actividades digitales de Niñas, Niños y Adolescentes.

Del mismo modo se logró identificar que una gran parte de las estrategias o técnicas actuales de supervisión están orientadas a la restricción del acceso a contenidos o el control del tiempo en línea. Lo que permite: reconocer áreas de oportunidad como lo son la necesidad de fortalecer la alfabetización digital mediática de sus cuidadores, que, lejos de enfocar los cuidados cibernéticos únicamente en el control y restricción del uso de internet, se pueda que, tanto cuidadores parentales como escolares, asuman un rol activo como mediadores en la experiencia digital de NNA. Adoptando un rol de acompañamiento en su interacción con la tecnología, que logre un diálogo abierto sobre los riesgos y oportunidades que ofrece la red, y proporcionar herramientas que les permitan desarrollar un pensamiento crítico para navegar de manera segura y responsable en el ciberespacio.

Referencias

- Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI). (2007). *Estudio 2007, usuarios de Internet en México y uso de nuevas tecnologías*. Asociación Mexicana de Internet.
- Area, M. (2005). Las tecnologías de la información y comunicación en el sistema escolar: Una revisión de las líneas de investigación. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 11(1). <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/1395>
- Casillas, M. A., & Ramírez-Martinell, A. (2016). El habitus digital. Ponencia presentada en el coloquio “Haciendo trabajar a Pierre Bourdieu desde América Latina y El Caribe: Habitus y campo en la investigación social”, México, UNAM-CRIM/IIS.
- Castells, M. (1996). *La sociedad red: Una visión global*. Alianza.
- eMedia. (2018). *Alfabetización mediática*. https://all-digital.org/wp-content/uploads/2021/05/Media-literacy_ESP.pdf
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2017). *Niños en un mundo digital*.

- Freire, J. (2009). Presentación. Monográfico “Cultura digital y prácticas creativas en educación”. *RUSC: Universities and Knowledge Society Journal*, 6(1).
- García-Ruiz, R., Ramírez-García, A., & Rodríguez-Rosell, M. D. M. (2014). Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora. *Comunicar*, 43(22), 15-23.
- González, W. J. (2020). La dimensión social de Internet: Análisis filosófico metodológico desde la complejidad. *ArtefaCToS: Revista del Instituto de Estudios de la Ciencia y la Tecnología*, 9(1), 101-129. https://drive.google.com/drive/folders/1yBSeWUGKmV4_aKInV3eTMHRS9Hmm5rMe?usp=sharing
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2024). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2023*. <https://www.inegi.org.mx/programas/endutih/2023/>
- Larrañaga, P., & Monguí Monsalve, M. M. (2021). La representación social del uso de Internet en la infancia y adolescencia: Valoración crítica. *Sociedad e Infancias*, 5(2).
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the Horizon*, 9(5), 1-7.
- Torrecillas, T. (2013). Educación para las tecnologías de la información y la comunicación en el hogar. En T. Torrecillas & T. Vázquez Barrio (Eds.), *Familia, educación y nuevos medios* (pp. 53-90). Fragua.

Capítulo 5

Integración didáctico-pedagógica del profesorado un acercamiento a la innovación educativa desde la dinámica del Consejo Técnico Escolar

*Mariela Sonia Jiménez Vásquez
Alexis Vázquez Hernández*

Resumen

En este capítulo se presenta una reflexión sobre la dinámica del Consejo Técnico Escolar (CTE) como estructura de integración didáctico-pedagógico que apertura la innovación educativa por medio de la articulación de saberes, estrategias y recursos didácticos del claustro docente de nivel básico del sector indígena de la Escuela Primaria Bilingüe Bimi Manandi Yu'mu de Ixtenco, Tlaxcala. Un análisis desde la convivencia del profesorado, este estudio pretender reflexionar sobre la importancia de la práctica y organización del profesorado en las acciones sustantivas dentro del ejercicio de su profesión en el acto educativo.

En este sentido, surgen las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de decisiones se toman en el CTE? ¿En qué medida la estructura

y organización del consejo técnico escolar propicia un ambiente de convivencia e integración didáctico-pedagógico en el profesorado? Se presentan resultados parciales de un análisis que no ha concluido, se está desarrollando mediante la observación de Consejos Técnicos Escolares en el nivel básico primaria sector indígena.

Los resultados parciales hasta este momento por medio de las observaciones muestran que mediante la intervención oportuna del director como líder y presidente del CTE se propicia un ambiente de convivencia y organización en la gestión de ambientes de intercambio académico entre docentes durante las sesiones ordinarias de CTE, los procesos de análisis y planteamiento del problema aún se encuentran en construcción.

Dentro de los primeros hallazgos se puede postular que el nuevo carácter del CTE es estratégico para el fortalecimiento de la escuela, la autonomía escolar requiere del desarrollo de competencias específicas entre el profesorado y de la claridad de tener condiciones de asumir las implicaciones colectivas que toda decisión conlleva.

Palabras clave: *Integración didáctico-pedagógica, Educación básica, Profesorado, Liderazgo directivo, Consejos técnicos escolares, Innovación educativa.*

Introducción

El presente capítulo es un resumen de un trabajo de investigación que se llevó a cabo durante el ciclo escolar 2022-2023 de la Universidad Autónoma de Tlaxcala, específicamente en la Facultad de Ciencias de la Educación en la Unidad de Aprendizaje de Taller de Trabajo Recepcional impartida en el octavo semestre de dicha licenciatura, analizando la integración didáctico-pedagógica y la convivencia del profesorado de educación básica en el nivel básico primaria a través del análisis y observación de la dinámica del Consejo Técnico Escolar como estructura organizacional que propicia el intercambio académico y aper-

tura nuevas áreas de oportunidad que convergen en la mejora educativa del contexto escolar y la innovación de la educación.

El profesorado en la actualidad ha tenido diferentes dificultades dentro de los procesos de integración grupal, en el intercambio didáctico-pedagógico y el liderazgo pedagógico, es importante analizar como poder generar una vinculación entre el profesorado de la institución y sus directivos, con la finalidad de propiciar un ambiente de intercambio académico para la mejora permanente del entorno educativo.

Al insertarse al campo laboral cada docente ejecuta su práctica conforme a su formación abriendo un abismo en la triangulación de los conocimientos, es por ello que analizaremos esta situación dentro de los consejos técnicos escolares, pues cada uno defiende su propia postura y poco permite las intervenciones de otros especialistas o profesionales de la educación. Es importante mencionar que para mejorar la praxis educativa debe generarse un ambiente propicio y armónico para el desarrollo de los conocimientos y el aprendizaje, pues tiene como finalidad contribuir en el proceso educativo de los estudiantes, brindándoles estrategias de enseñanza que les permitan aprender y desarrollar sus capacidades, habilidades, virtudes y destrezas, pues hoy se habla de un nuevo aprendizaje entre iguales con un enfoque innovador y tecnológico.

El profesorado es la fuente y culmen donde se gesta el intercambio académico, la integración de lo didáctico-pedagógico, todo el cuerpo docente son agentes de cambio en la vida académica de los estudiantes, por lo que deben de estar en constante renovación, actualización e identificación de estrategias que les permiten convivir para lograr una articulación de saberes desde su formación. Para coadyuvar a la mejora de la formación del personal docente en el marco del consejo técnico escolar y que el objetivo de la educación tenga una perspectiva humanista.

De esta manera se plantean estrategias para que los CTE se fortalezcan como espacios para la formación docente y un referente necesario para la transformación de las prácticas escolares y la toma de decisiones sobre los diversos asuntos que permitan

mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

Objetivo General

Describir la relación entre la estructura y organización del consejo técnico escolar y el ambiente de convivencia e integración didáctico-pedagógico en el profesorado.

La dinámica de grupos de Kurt Lewin

Entre el año 1930, Lewin, fundador de la dinámica, demostró que las distintas clases de líderes obtienen diferentes respuestas de sus grupos. En este postulado formuló una nueva teoría acerca de la conducta del grupo, que denominó teoría del campo. Según esta teoría, la conducta social del grupo no depende del pasado ni del futuro, sino del presente como una situación total. La conducta grupal se relaciona no solo con las necesidades interiores, sino también con una serie de fuerzas de fuerzas o variables, que afectan la conducta del grupo. El “campo psicológico” es análogo al campo físico y contiene una serie de fuerzas cuya intensidad, sentido y dirección, van a determinar la dirección, el sentido y el movimiento del grupo.

La convivencia como eje transversal de la integración didáctico-pedagógica en el profesorado

Aprender a convivir en el contexto escolar dentro y fuera, es una construcción social que se enseña en las instituciones a partir de una serie de compromisos asumidos desde una perspectiva individual y se ejercen de manera colectiva, con la preponderancia de reconocer las capacidades sociales de aprender a vivir juntos, esto es la base que permite autoafirmar que cada persona es un constructo individual, pero que es evocado a la dinámica colectiva.

Esta autoafirmación subyace de un constructo dialógico en la forma de interrelacionarse con sus pares, como función sustantiva de la convivencia, se requiere de aprendizaje comunicativo con asertividad a través de la comunicación que se disocia y dialoga en el intercambio de pensamientos, posturas y enfoques en igualdad de condición e interacción a partir de seguir las directrices, por medio de reconocimiento de la diversidad de personas, al escuchar, dialogar, reflexionar, discernir y disentir sin corromper la dinámica convivencia al aceptar que somos parte de un todo racional como eje de colectividad sustancial en las relaciones humanas.

Es por esto que la convivencia regula las acciones de interrelación entre el directivo, docentes y sus actores al formarse y en el ejercicio como profesionales comprometidos, críticos y con conciencia de la realidad temporal que manifiesta el contexto. Martínez (2011) menciona que en el aula el docente se vuelve responsable de la formación de las jóvenes generaciones, es así que el desafío en el proceso de enseñanza aprendizaje es impulsar procesos de democratización.

El papel del docente y la innovación educativa

El docente favorece el proceso de aprendizaje en el aula cuando al pensar los métodos, técnicas y procedimientos tiene como finalidad enseñar estratégicamente los contenidos curriculares en el contexto del ejercicio de una profesión (Díaz, 2009).

Vygotsky (1979) señala que las estructuras y procesos mentales están establecidas en las interacciones con los demás, el aprendizaje significativo se promueve con la reflexión pedagógica de los docentes sobre el aprendizaje de convivir a través de la socialización de los estudiantes en situaciones de interrelaciones que favorezca el desarrollo social, lo que pauta las estrategias docentes que se utilizan para aprender a ser y a convivir en sociedad, asumiendo que el educando está implicado activamente en la construcción del conocimiento, es decir que el aula se

transforma en un espacio de comunidades de aprendizaje que abordan los conflictos en el ejercicio de la profesión con sus habilidades de diálogo y relacionales.

La innovación educacional, con el paso de los años viene a ser uno de los fundamentos del modelo que emplean las escuelas, por lo tanto, desde inicio de los años noventa las prácticas docentes vienen a ser impulsadas por este inmanente medio que permite inducir transformaciones en el sistema educativo conocido hasta ese momento. A partir de allí, algunos investigadores se han dado a la tarea de indagar en relación al impacto que estos cambios traen en todos los entornos escolares y medir su probabilidad de éxito y arraigo en las escuelas.

Ahora bien, los cambios son provocados y proponen afectar a gran parte de las escuelas de la zona, lo que corresponde con la resistencia a la aplicación de las nuevas tecnologías en los estudiantes, docentes, apoderados y directivos.

De igual manera, González (2014), señala que:

La educación necesita docentes con actitud emprendedora e innovadora, capaces de generar nuevos talentos, líderes que motiven a otros a actuar. Su principal papel es comunicar y enseñar nuevos conocimientos, para que los estudiantes o profesionales que se están formando, logren poseer las herramientas necesarias, tanto sociales como competencias técnicas, las cuales serán útiles para ser aplicadas en la vida laboral y personal de cada uno (pág. 68).

Barraza (2006), señala que la innovación no se inicia desde el aislamiento, pues es un proceso que involucra la cooperación permanente como fuente de contraste, fomentando el intercambio profesional y articulación de saberes didácticos y pedagógicos, ya que por medio de la cooperación y el acuerdo general, se generan mejores resultados que una estrecha supervisión, tomando en cuenta que la innovación se caracteriza por ser una actividad que implica cambios en actividades y actitudes dirigidas por un sistema innovador que sigue una sola dirección de verticalidad, dado que las propuestas generalmente vienen

de fuera y deben ser aplicadas al interior de las instituciones por un profesorado que no las diseñó; en este sentido, la recomendación es que los procesos de innovación educativa, sean generados y propuestos por los directivos, docentes, apoderados y estudiantes de los centros educativos, ellos garantizarán que la aplicación genere frutos efectivos, que cumplan con las necesidades de las mismas.

Marco Contextual

La actual e imperante reforma educativa busca recuperar y reforzar la dinámica de los Consejos Técnicos Escolares como órganos colegiados encargados de tomar, integrar y ejecutar decisiones para la mejora escolar, fortaleciendo la autonomía del profesorado y el liderazgo directivo.

El Consejo Técnico Escolar constituye una ocasión para el desarrollo profesional docente y la mejora de la escuela. Esta última no ocurre sin el fortalecimiento de los saberes de los maestros y el primero no sucede si no se atiende, de manera colaborativa, la resolución de los retos que la enseñanza de las niñas y niños y adolescentes se plantea en la cotidianidad. Cada escuela es diferente, cada una exige a su colectivo docente, maestros y director tomar decisiones distintas, adecuadas a la circunstancia de sus alumnos (SEP, 2013, p.5).

Dentro de la comunidad académica existe un amplio consentimiento con respecto a la necesidad de realizar cambios permanentes que extrapolen en las prácticas didácticas y pedagógicas, en la búsqueda constante de transformaciones imperantes según la diversidad de contextos, así como las necesidades de aprendizaje de los educandos y la profesionalización docente en la formación continua. En la actualidad dentro del profesorado se busca generar ambientes de convivencia e integración, cambio que está en proceso de transición del individualismo al trabajo colectivo.

Es necesario generar cambios profundos en la cultura organizacional para aprender a trabajar juntos, comunicarse de ma-

nera fluida y eficaz y establecer acciones para mejorar la calidad educativa desde el interior de los centros escolares, creando así un ambiente de colaboración.

Esta tendencia puntualiza al espacio escolar como ámbito de desarrollo profesional, un lugar en el que es posible aprender a través del trabajo entre pares, la participación activa en las actividades de análisis y la reflexión compartida de experiencias, que de manera sistemática son enriquecidas con nuevas propuestas.

El liderazgo pedagógico del directivo es primordial en la implementación del trabajo colectivo del personal en las funciones directivas y de supervisión. Los CTE son una instancia que propicia la formación y colaboración de la comunidad escolar, es necesario adentrarse en dicho proceso para conocer cómo se han venido desarrollando las estrategias que la SEP ha promovido y qué papel ejecutan los diversos actores involucrados en las dinámicas que se tornan cada vez más complejas según las directrices del marco normativo.

El Consejo Técnico Escolar puede ser entendido como un espacio colegiado en el que se reúnen un grupo de docentes para intercambiar, discutir y analizar diferentes situaciones del proceso de enseñanza y aprendizaje con la finalidad de encontrar respuesta a las inquietudes y necesidades pedagógicas e implementar innovaciones dentro del currículo ajustando a las realidades del contexto al que se enfrentan en el quehacer educativo diario, se trata de conocer y detallar los acontecimientos, formas de intervención y comunicación, las percepciones, procesos de interacción, actuación individual y colectiva de un equipo académico desde el escenario específicos del campo de acción y sus actores.

Método

La presente investigación es de tipo interpretativo-descriptivo, con enfoque cualitativo que busca analizar desde la técnica de observación como se lleva a cabo el proceso de integración

didáctico-pedagógico desde acercamientos que nos permitan indagar a profundidad los hechos únicos e irrepetibles dentro del profesorado, el factor de convivencia, así como descubrir las tensiones y contradicciones derivadas de la complejidad del proceso, que repercuta de manera directa en la toma de decisiones del cuerpo docente propiciando nuevas áreas de oportunidad que potencializan la innovación educativa.

Para la recopilación de información la investigación se organizó en una primera fase mediante la recopilación de información por medio de una guía de observación de diferentes Consejos Técnicos Escolares, retomando diversas características que ocurren durante las sesiones del CTE dirigido por la directora escolar y su cuerpo docente, así como la zona y contexto escolar.

Resultados

Después de aplicar la técnica de observación antes mencionada, surgen los siguientes resultados, tomando en cuenta el objetivo de la investigación describir la relación entre la estructura y organización del consejo técnico escolar y el ambiente de convivencia e integración didáctico-pedagógico en el profesorado.

Por lo tanto, se puede decir que la convivencia surge de las interacciones y relaciones del profesorado que depende del liderazgo que ejerce el director dentro de la dinámica del Consejo Técnico Escolar propiciando ambientes de intercambio académico que generan estrategias para la atención a las diversas problemáticas escolares de los educandos por medio de la apropiación de conocimientos o aprendizajes significativos.

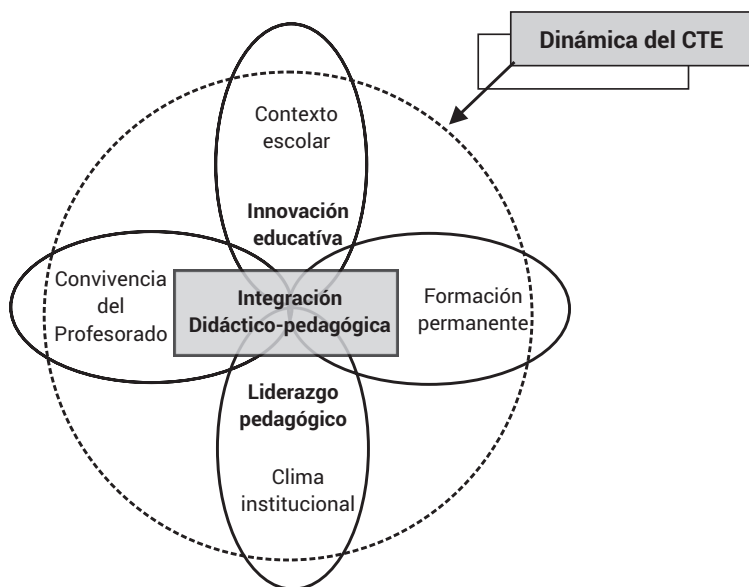


Figura 1. *Relación entre la integración didáctico-pedagógica y sus implicaciones en la innovación educativa desde la dinámica del CTE.*

En función a esto se consideró que dicha relación es necesaria, para ello lo primero es lograr el vínculo docente que se puede identificar mediante el intercambio de saberes didácticos y pedagógicos para lograr innovaciones educativas dentro del curriculum formal en función a las necesidades de aprendizaje y contexto de los estudiantes.

Se puede identificar que en la Escuela Primaria Bimi Manandi Yu'mu el cuerpo docente que conforma este centro educativo tiene una dinámica de integración que apertura el intercambio académico desde un análisis del contexto y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, hay una gran participación de los profesores de todos los grados escolares, coinciden en cómo abordar los temas y se apoyan entre sí, analizando que áreas requieren de mayor atención y de nuevas estrategias didácticas e innovadoras para mejorar el proceso de aprendizaje.

Finalmente, a través del acercamiento que se tuvo con los docentes se pudo identificar que existe una apertura al trabajo colaborativo y a la formación docente de manera constante, dicho esto el profesorado de esta institución educativa está dispuesto a capacitarse en materia de tecnología educativa, para utilizar herramientas de gamificación y ludificación en el acto educativo.

Conclusión

Para analizar los puntos de convergencia de algunos aspectos que fueron notados a lo largo de este trabajo de investigación, la Escuela Bilingüe Bimi Manandi Yu'mu representa una institución que vincula los saberes de la comunidad con lo previsto dentro del curriculum formal, haciendo adecuaciones que permiten vincular y entrelazar contenidos de aprendizaje.

Dicho lo anterior, los docentes tienen una dinámica grupal de colaboración constante, que es propiciada por el liderazgo que ejerce la directora, integrándose al trabajo y asumiendo responsabilidades a la par que su claustro docente, en esto interviene sus actitudes y comportamientos que son esporádicos y notorios en las sesiones del CTE.

Finalmente, se puede decir que las emociones y personalidad de cada docente pueden influir tanto positivamente como negativamente en la dinámica de convivencia en las reuniones de CTE y la integración didáctico-pedagógica del profesorado.

Asimismo, es importante mencionar, que esta investigación continúa en construcción, esta ponencia muestra los resultados de un primer avance indagatorio y queda sujeta cualquier línea de actualización en relación a la dinámica del CTE, como estrategia de integración didáctico-pedagógica del profesorado.

Referencias

- Casas Mallma, A. C. (2019). Liderazgo pedagógico: Nuevas perspectivas para el desempeño docente. *Investigación Valdizana*, 13(1), 51–60. <https://doi.org/10.33554/riv.13.1.171>
- Barraza, A. (2006). Innovación didáctica en educación superior: Un estudio de caso. *Diálogos educativos*, (12), 2-15. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2473879>
- González, T. (2014). La importancia de la innovación y el emprendimiento en los docentes del sistema educacional chileno: Aspectos a considerar en la reflexión. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología*, 7(19), 68-78. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477847107006>
- Freire, S., & Miranda, A. (2014). El rol del director en la escuela: El liderazgo pedagógico y su influencia sobre el rendimiento académico. Lima, Perú. <https://www.grade.org.pe/wp-content/uploads/AI17.pdf>
- García Rodríguez, G. L., & Arzola Franco, D. M. (2018). El trabajo del Consejo Técnico Escolar en la formación y desarrollo profesional de los docentes. *RECIE*, 4(1), 143-154. <https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/recie/article/view/415>
- González, R. M., De la Garza, C. H., & De León, M. E. (2017). Consejos Técnicos Escolares: Un espacio de colaboración para evaluar el ejercicio docente en educación básica. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(3), 24-32. <https://doi.org/10.24320/redie.2017.19.3.1272>
- Lewin, K. (1965). *Teoría de campo en psicología social*. São Paulo: Pioneira.
- Rojas, O. (2019). Rol del maestro en los procesos de innovación educativa. *Revista Científic*, 4(Edición Especial), 54-67. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2019.4.esp.3.4.54-67.6>

Capítulo 6

Gamificación y el meme como recurso pedagógico para la enseñanza de la historia universal contemporánea en la educación media superior

Edher Zempoalteca Ginera

Resumen

En este capítulo se muestra la importancia de la aplicación de la gamificación y el meme como recurso pedagógico para la enseñanza-aprendizaje dentro de la unidad de historia universal contemporánea realizada en el marco de transición de la modalidad b-learning a presencial producto de la pandemia por Covid-19 en una institución de educación media superior en México, lugar donde la gamificación aún se estima en estudios exploratorios, adoptando además un enfoque cualitativo de alcance explicativo bajo los paradigmas positivista, interpretativo y crítico desde los métodos de fenomenología, investigación-acción y estudio de caso en la que se dieron como resultados una buena aceptación debido a la enseñanza no completamente

tradicional y la adición de las tecnologías disponibles, por lo que se consolidó el concepto de gamificación en dos esquemas de tiempo, la inclusión de un esquema acerca de la inmersión y el reconocimiento del meme como promotor del pensamiento crítico que demanda la unidad de aprendizaje en cuestión.

Palabras clave: *Educación media superior, Gamificación, Meme, Emergente, Consolidación.*

Introducción

La investigación realizada demuestra la importancia de la aplicación de la gamificación y su articulación con el meme como recurso pedagógico, modelo usado por la Universidad de Barcelona, España durante el periodo pandémico, estadio en el que los horizontes de recursos didácticos que los docentes emplean para la enseñanza debían verse enriquecidos, apoyados en la neuroeducación y psicopedagogía es sumamente importante demostrar la necesidad de un cambio en la enseñanza de las ciencias sociales como lo es la historia en la educación media superior, la gamificación empleada por su parte es una variación de las practicas educativas tradicionales en las que el estudiante asume un rol pasivo, de esta manera se busca lograr un aprendizaje construido en el descubrimiento, la interacción social y bajo las influencias de ambientes humanistas y conductistas.

El estudio del entendimiento de los procesos mentales y acciones del individuo sin duda seguirán siendo un enigma, actualmente los avances en investigaciones acerca del sistema nervioso son un gran aporte para la comprensión de diversas teorías psicológicas que buscan la respuesta al comportamiento humano, estas teorías aplicadas en un contexto educativo resultan de gran utilidad a la hora de la generación de mejoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario subrayar que esta investigación no se especializa en el estudio del cerebro humano ni en las neurociencias, sin embargo es un punto de partida que dan sustento a la neuroeducación y esta investigación.

Maureira (2010) establece que “la neurociencia es una disciplina encargada de estudiar el cerebro y como éste da origen a la conducta y el aprendizaje” (p. 267), los conocimientos de esta ciencia han construido valiosas aportaciones en el área educativa ya que enseña sobre la plasticidad del sistema nervioso y la importancia de los constituyentes del proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) como lo son los ambientes en el aula, la atención, la motivación, las emociones y la memoria, por lo que es necesario para el profesor tenerlos en cuenta, el conocimiento del funcionamiento cerebral se hace necesario en cualquier área en que un educador se desempeñe, no siendo restrictiva de disciplinas científicas, sino más bien abarcando toda la gama de asignaturas, abriendo un campo enorme de posibilidades prácticas en educación, donde una mejor comprensión del funcionamiento cerebral lleva consigo una notable mejora de las técnicas educativas.

Es necesario enmarcar que con el tiempo los medios digitales han adquirido un mayor protagonismo en los entornos y procesos de generación del conocimiento y por ende la sociedad-red requiere de concepciones flexibles en la que los dicentes sean protagonistas activos de su aprendizaje (Islas, 2020), en este sentido, después del periodo pandémico pareciera que la tecnología está apegada a los jóvenes y que con el retorno a la presencialidad pudiera aprovecharse para la consecución de aprendizajes, de este modo la gamificación, de acuerdo a sus precursores Deterding, Dixon, Khaled, y Nacke (2011), es el uso de elementos de diseño de juegos en situaciones que no son juegos, dentro de la industria de los medios digitales, esto a su vez crea una diferencia con conceptos similares o a los que se les ha adjudicado una igualdad en el término como lo son los Aprendizajes Basados en Juegos o juegos serios, pues no es el juego en esencia.

Estos elementos de acuerdo con Jurado y Araguz (2015) pueden clasificarse en superficiales y profundo de los cuales los PBL (points, badges & leaderboards puntos; insignias y tablas de clasificación en español) están presentes; desde una conside-

ración personal, el uso de los puntos (P) para el posicionamiento en una tabla es necesario que el docente tenga presente la evaluación formativa del estudiante, esto con el fin de garantizar que el estudiante desarrolle las competencias establecidas, las insignias (B) al marcar el éxito de algún objetivo o tarea estará alentando a seguir esforzándose lo que supone una motivación intrínseca, mientras que la tabla de puntos (L) supondrá un desarrollo competitivo por parte de los estudiantes, hablando en este sentido la gamificación vista desde la psicología adquiere rasgos conductistas debido a que se pretende que el estudiante pueda alcanzar la inmersión, y aunque esto debe suceder desde la motivación intrínseca no se puede negar que deben existir estímulos externos; en este sentido “Dado el estímulo, poder predecir la respuesta o, viendo qué reacción tiene lugar, inferir cuál es el estímulo que la ha provocado” (Watson, 1961 citado por Braunstein, 1975).

No obstante esta no es la única base psicopedagógica ya que al tratarse de jóvenes de nuevo ingreso al nivel medio superior, el constructivismo bajo los supuestos teóricos de Bruner (aprendizaje por descubrimiento) en el que el conocimiento ocurre mediante la exploración activa automotivada de áreas de interés personal en la que es probable que sea retenido en la memoria a largo plazo y ser integrado al aprendizaje previo y de Vygotsky con el concepto fundamental de la zona de desarrollo próximo el cual refiere a la diferencia entre el nivel de desarrollo efectivo y el potencial en la que los estudiantes están dispuestos a aprender con la ayuda de un docente; este profesional de la educación debe enfatizar en aplicaciones potenciales a la hora de realizar su planteamiento didáctico ya que necesita que los estudiantes aprendan a usar los conocimientos para lograr aplicarlos en su vida (Segura, 2005).

Además el humanismo juega un papel fundamental debido a que está cimentado en la convicción de la dignidad, el desarrollo de la percepción crítica y creativa, que parte de la concepción del humano como sujeto-agente dotado de conciencia racional y libre (Patiño, 2012), rasgos que la enseñanza tradicional den-

tro de la asignatura de historia se ha ido perdiendo y es necesario rescatar.

Para el docente la aplicación de la gamificación es sumamente exigente pues se debe mantener el equilibrio entre la seducción por el juego y los objetivos pedagógicos establecidos, (Salas, 2021) y la necesidad de llegar a la inmersión o del flow, estos últimos de acuerdo con Brown y Cairns (2004) y Csikszentmihalyi (2010), son estados de la conciencia en el que el individuo se encuentra involucrado en una actividad, la diferencia radica en que la inmersión es una antesala del flow el cual se consigue según Armenteros y Fernández (2011), a través de interactividad del videojuego por la cual se participa activamente en una narrativa, por lo que exige una mayor participación del usuario.

Respecto a lo anterior la implicación de la tecnología y de los dispositivos necesarios para la obtención, no obstante, no se les puede exigir a los estudiantes a contar con un dispositivo de gama alta, ni a la institución que cuente con una red que abastezca solo a un grupo determinado de estudiantes por lo que el estado de flow solo puede ser momentáneo, casi imperceptible o nulo.

Aunado a esto, la creación de ambientes y escenarios de aprendizaje idóneos bajo las teorías psicopedagógicas mencionadas, los requerimientos tecnológicos y los recursos didácticos influyen dentro de la motivación de los estudiantes, por esta razón el docente debe seleccionarlos de modo que busque captar la atención, cabe recalcar que al tratarse de la impartición de contenidos históricos estos deben ser variados, de modo que evite el aburrimiento, la pasividad y la apatía, pero se hará énfasis en el uso del meme como recurso pedagógico resaltando la importancia en la generación de pensamiento crítico.

El meme por su parte está cobrando demasiada relevancia en nuestro día a día, ya sea por necesidades de comunicación o simplemente por ocio, este concepto utilizado para referirse a las imágenes acompañadas de un texto breve comúnmente humorísticas que hacen referencia a temas políticos, culturales,

sociales o económicos (García, 2020), el modelo es sencillo y eficiente por lo general transmiten algún mensaje y ganan repercusión difundiéndose fácilmente, recientemente algunos entornos los usan para abordar contenido histórico han aparecido en las redes sociales y ganando miles de seguidores (Santana, 2019), se considera que estos recursos gráficos digitales pueden aplicarse a un contexto educativo pues ya se encuentran creadores de contenido de esta área, cabe recalcar que, aunque el meme se vale de tendencias se queda excluido de los usuarios que no conocen su referente, no obstante el impacto de las nuevas tecnologías sobre todo en el contexto escolar esto pasa desapercibido, por esta razón se recalca el rol dinamizador del proceso de aprendizaje (Kress, 2010, citado por Calle, 2021), dentro de sus funciones destacan las del lenguaje y del fomento al pensamiento crítico.

Dentro de esta investigación se establece como objetivo general, demostrar la importancia de la aplicación de la gamificación mediante el uso de memes, como procedimiento para la generación de conocimientos en historia universal contemporánea, en estudiantes de bachillerato de primer semestre en el segundo de año de pandemia.

Con los objetivos específicos se pretende relacionar el uso de memes con la gamificación, mediante la aplicación de un curso interactivo para la generación de conocimientos de la unidad de aprendizaje de historia universal contemporánea.

Aplicar ambientes educativos basados en constructivismo social y humanismo, a través de la investigación-acción para promover la inmersión dentro de las actividades escolares.

Reconocer la importancia de las mecánicas y características de los juegos, plasmados en un guion multimedia que incluya los recursos tecnológicos y tangibles, como propuesta de una metodología innovadora de la educación para la mejora de la comprensión histórica.

Método

La metodología que da soporte a esta investigación es de enfoque cualitativo de alcance exploratorio; realizado para examinar un fenómeno poco estudiado: la gamificación; y explicativo el cual busca responder las causas de los eventos (Hernández, 2014) debido al objetivo general, bajo los paradigmas positivista, interpretativo y crítico (Rodríguez, 2003), el primero de ellos debido a la naturaleza de la investigación exploratoria de la aplicación de una tendencia emergente al ámbito educativo, el segundo a causa de la inmersión del investigador como docente activo en el proceso conocer la realidad del fenómeno y el tercero debido a la necesidad del cambio de mentalidad en la forma de mirar a la educación.

En cuanto a los métodos se tomaron en cuenta la investigación-acción de Lewin (1946) (en Hernández, 2014) y Elliot (2000), pues la redefinición del problema de manera constante permite atacar todas las variantes para logra erradicarlo, visto de otra forma las tres visiones (la visión técnico-científica, la visión deliberativa y la visión emancipadora) denotan la importancia del proceso para resultados de mejora, siendo en este caso los del ámbito educativo.

La fenomenología de Husserl (2011) los cuales permiten tener un acercamiento al grado de establecer una relación con los estudiantes creando rapport y evitando la epoché para el estudio de la realidad, independiente de la conciencia y sin mediaciones previas a la experiencia directa y posteriormente los procedimientos básicos de Creswell (2013) y Wertz (2011) (en Hernández, 2014): la determinación y definición fenómeno, la recopilación de los datos sobre las experiencias de participantes, el análisis de los comportamientos y narrativas personales, la identificación de las unidades del significado y la generación de categorías, temas y patrones, la elaboración de una descripción general y el desarrollo de una narrativa que combine las descripciones y la estructura con el objetivo de transmitir la esencia de la experiencia fenomenológica.

Y el estudio de caso con bases de lo establecido por Stake (1999), aludiendo a que dentro de la muestra existe una estudiante con una condición especial de aprendizaje, es necesario analizar su caso de forma diferente, donde la aplicación de la gamificación sea distinta para concretar aprendizajes en la unidad de aprendizaje establecida.

Con los instrumentos de observación: notas de observación y diarios de campo, planeación en guion multimedia y posterior a una inmersión inicial en la que se han detectado 5 de 21 casos de docentes que dicen conocer la gamificación a los que se les aplicó una entrevista semiestructurada, además de entrevistas y pláticas informales con los participantes.

La población al inicio de la investigación era de doscientos diecinueve estudiantes; para el semestre 2022B se precisa que la población cuenta con 258 estudiantes distribuidos de la siguiente manera: 98 de nuevo ingreso, 87 de tercer semestre, 73 de quinto semestre de los cuales 152 son mujeres y 106 hombres y los 21 individuos de la plantilla docente del plantel, mientras que la muestra se delimita y establece a la de tipo de oportunidad, de tipos caso y una de casos extremos dando como muestra final a dos grupos de primer semestre ambos con 49 jóvenes distribuidos en grupos 101 y 102.

Resultados

A partir del acercamiento con los docentes se ha encontrado que solo uno aplica la gamificación de manera correcta, así como la utilización del meme como recurso pedagógico, no obstante de la percepción que los restantes tienen se pueden rescatar ideas centrales que ayuden a la elaboración de un curso que responda a los objetivos específicos, pues la perspectiva docente acerca de contar con métodos de innovación, la importancia de ir de la mano con los requerimientos que los estudiantes necesitan respecto a los cambios sociales y tecnológicos que permitan la incorporación de dichos métodos de manera eficaz

y sobre todo logrando que los estudiantes se adueñen de los conocimientos presentes.

Del estudio fenomenológico

Respecto del docente, su función como apoyo de los procesos de enseñanza aprendizaje resultan interesantes, pues desde esta perspectiva se tiene un gran desgaste de recursos, pero por otra parte obtienes la satisfacción de lo que implica una práctica que rompe con los esquemas tradicionales de la enseñanza, la gamificación incluye un alto grado de compromiso y sobre todo de preparación acerca de los temas, así como de la utilización de los materiales que se ocuparan durante las clases, resultó muy alentador y muy grato formar parte del acompañamiento de los jóvenes de la educación media superior en el primer momento de inmersión, adentrándose y sobre todo conociendo su realidad, y la forma en la que conciben a la historia y de cómo la observan una vez finalizado el curso gamificado.

De acuerdo con los estudiantes y su comportamiento, para estos involucrados el curso supuso un cambio en la manera en la que recibían las clases, durante el proceso formativo de los estudiantes se encontraban expresiones de asombro por descubrir cosas nuevas, así como enunciados que coincidían en dicha aseveración, la influencia de los puntos marcó un importante rumbo de la metodología gamificada; al establecer una plática informal con algunos estudiantes señalaron que la tabla de posicionamiento si marcaba una motivación por querer superar al adversario/compañero más cercano aunque también causaba incertidumbre en aquellos que no participaban demasiado solicitando trabajos extra, en cuestiones del meme les pareció una estrategia bastante peculiar, “bien implementada” y que solo en la clase de historia se estaba ejecutando, dicho en palabras de los sujetos Andi_panda y Yeimytlal¹⁵, con lo que respecta al uso de las tecnologías disponibles para gamificación, representó un magnífico recurso en los que el flujo se vio presente y en un momento de triangulación con respecto a los docentes, sus respuestas en las entrevistas y su verdadera praxis se encontró que no estaban implementando la gamificación, y los que sí lo hacían

se perdieron el sentido o simplemente se dejaron de ejecutar, exhibiendo los métodos con los que cada docente impartía sus clases.

El estudio del fenómeno mencionado resulta interesante de abordar, por un lado tenemos la diversa información que nos muestran los referentes teóricos respecto de la conducta humana en el salón de clases y otra muy diferente la realidad en la que nos vemos inmersos, la gamificación y gamificación con memes resultan en actividades muy completas sobre todo cuando la perspectiva tecnológica-educativa y la búsqueda de los objetivos está en juego y cuando el lente del investigador debe estar dirigido independiente de la conciencia y dándole un significado atribuido por nosotros mismos a través de nuestra percepción.

En el sentido de la fenomenología, la naturaleza de la realidad del docente-gamificación-meme y estudiante-gamificación-meme desde una perspectiva alejada de la condición de estos actores permite establecer que, más allá de la existencia de un buen rapport existe la conexión de camaradería, por la cual los estudiantes se sienten identificados con docentes jóvenes, deseando caer en gracia y en un ambiente de amistad que le permita no sentir la exigencia de las clases, con el paso de las sesiones esta conexión irá perdiendo vigencia por lo que la sintonía y la buena ejecución del diseño metodológico comenzará a cimentarse de manera concreta.

Durante el transcurso de las sesiones las relaciones, como ya se mencionó, se consolidarán pero el exceso de estas conexiones también marca un cambio sustancial negativo en la forma que los estudiantes observan al docente como figura de autoridad.

Con lo que respecta a la gamificación, tiene una buena aceptación, en primer lugar, como ya se mencionó por la conexión, en segundo lugar por el deseo de ser escuchado, en tercer lugar por el deseo de opacar a los demás en un sentido competitivo y en cuarto lugar por la obtención de logro que implican los puntos, y las insignias mucho más allá del prestigio que implican la tabla de posicionamiento; esto debido a la percepción que

los estudiantes tienen acerca de los aspectos administrativos que implican una calificación.

En la forma de trabajo de una metodología gamificada influyen además los recursos que servirán de apoyo, algo tan simple como una imagen en el pizarrón capta más la atención que solo hacerlo un garabato de tinta, así mismo en la elección de meme, algo tan ambiguo nos les generó el mismo disfrute que un meme con la plantilla que salió hace dos días o uno que se ha hecho valer para no perder vigencia en redes sobre todo porque la información y tendencias que se manejan a través de estas plataformas avanza a velocidades increíbles, la elección del docente en desviarse a través del shitposting resultó bastante benéfica para su práctica debido a su sencillez y la facilidad para ser manipulable y entendible y aceptada por los estudiantes, así mismo en el estudio de caso observado se muestran particularidades en las que el meme y las estrategias que involucran a la tecnología no funcionaron debido a los límites que este estudiante tiene en los que el docente no puede involucrarse más.

En términos generales la gamificación con memes para la enseñanza de la historia resultó bastante aceptable para los estudiantes debido a su naturaleza no única pero sí consolidada y no extinta, la afinidad con el docente, el descubrimiento de nuevos temas históricos y por las estrategias que fueron implementadas para la consecución de los aprendizajes esperados y objetivos de la investigación.

En relación con la investigación-acción, y después de la inmersión inicial correspondiente llevando a cabo el curso de historia se determina en los pasos seguidos en la investigación-acción como se muestran en la figura 1.

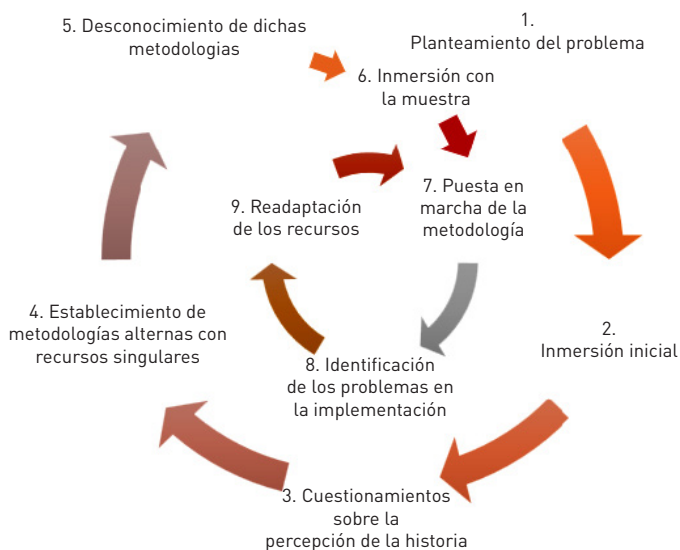


Figura 1. El esquema muestra la metodología seguida en la investigación-acción.

Conclusiones

La gamificación con memes vista como impulsora de un juicio crítico que demanda la unidad de aprendizaje ocupada para esta investigación obtuvo buenos resultados denotando que el meme en formato gráfico en su modalidad shitposting funciona como promotora de una perspectiva de razonamiento a la realidad en la que nos encontramos en este momento debido a los diversos acontecimientos históricos.

Un aspecto que es necesario enmarcar es que esta investigación a diferencia de sus referentes optó no por la creación del meme sino más bien por el análisis de estos, es una ruta alterna que da como resultado la investigación y el razonamiento del individuo, además de que la plataforma de Facebook funciona como foro de réplica y contrarréplica en la sección de comentarios.

La gamificación en sí misma y con la ayuda de otros recursos pedagógicos, no solo el meme, producen en el estudiante una motivación por querer participar de manera activa en las

clases, evitando la pasividad y sobre todo apropiándose de los conocimientos.

Las implicaciones teóricas y metodológicas de la gamificación abordadas dentro de esta investigación y que se sugiere tomar en cuenta para futuras investigaciones fueron el solidificar el concepto de gamificación, determinado y delimitado de la siguiente manera:

Gamificación escolar: aplicación de elementos de juegos y videojuegos en la práctica educativa como generadores de motivación en el estudiante y el docente.

Enmarcado que la gamificación puede ser utilizada bajo dos esquemas de tiempo:

Temporal: usada como estrategia, en la que incluye un mayor grado de protagonismo de las tecnologías, actividades y juegos siempre y cuando los elementos superficiales o profundos estén presentes y por las cuales la inmersión será mayor.

Dentro de las plataformas tecnológicas se recomiendan Kahoot y Quiz, para el caso de la historia universal el uso del videojuego Call Of Duty Mobile utilizada para el uso reflexivo de los movimientos armados, el desarrollo y elaboración de estrategias y planes, siempre y cuando la disponibilidad tecnológica este presente, externando que cualquier otra que cubra las características mencionados pueden considerarse para implementar la gamificación.

Permanente: utilizada como metodología, lo que implica planeaciones más desarrolladas en la que se adquieren elementos superficiales y profundos y de los cuales la gamificación temporal puede ser incluida, se propone un corte y vaciado de los puntos a final de parcial, bimestre o trimestre a fin de identificar a los estudiantes rezagados y encontrar alternativas de la implementación, dentro de este esquema la inmersión se podrá observar en menor medida en comparación a la temporal; añadiendo que este esquema no únicamente incorpora elementos tecnológicos sino que además puede incluir materiales de apoyo tangibles elaboradas por el docente.

Ambos esquemas de gamificación pueden ser aplicables tanto en entornos virtuales como en presenciales. Esta es una propuesta del término gamificación contextualizado a el área educativa diferenciándola de conceptos como ABJ, juegos serios y juegos competitivos, que si bien estos conceptos son heterogéneos no quedan discriminados pues pueden ser incorporados y considerados como se muestra a continuación:

En la siguiente imagen se puede notar la solidificación del concepto de gamificación tomando en cuenta los aportes enmarcados dentro del referente teórico y la propuesta a partir de las experiencias vividas.

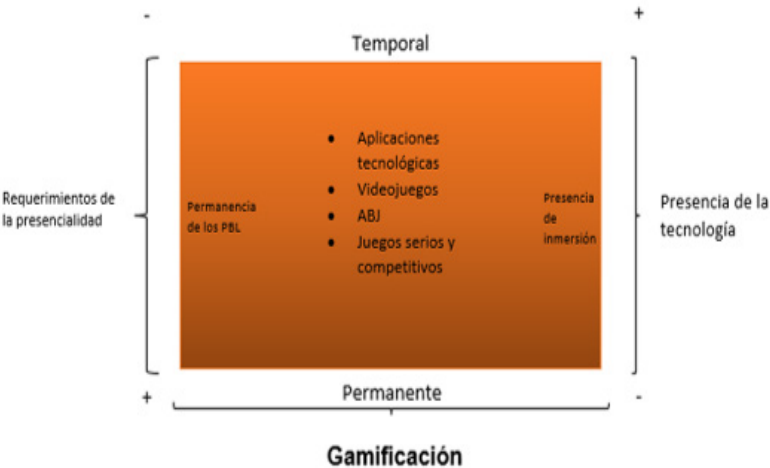


Figura 2. Consolidación de la gamificación.

Por el contrario a lo que se había establecido en el objetivo específico número dos la inmersión que se pretendía a través de los ambientes basados en el constructivismo y el humanismo no se llevaron a consolidar debido a que en primer lugar la inmersión es estado complejo de la persona, en segundo lugar porque la gamificación responde a rasgos conductistas, por lo que se dictamina lo siguiente:

La gamificación llevada a cabo replica a la toma de elementos conductistas, en el que se opta por la incorporación de un valor humano en el que cada uno de los integrantes de la comuna áulica pueden reconocer la realidad de su contexto y responder conforme a sus capacidades y deje la libertad de la creatividad y el desarrollo de la meditación crítica, ese conductismo en el que el estímulo va acompañando los componentes de los principios axiológicos y el respeto a su dignidad humana y por lo tanto el fortalecimiento de la confianza de estudiante.

Este conductismo de carácter humanista acompañado de los rasgos de la teoría de los constructos sociales no implementa la inmersión ni el flow pero si fijan la base de un acercamiento a las actividades clase, por esta razón se desarrolla el diagrama de ed, esquema por el cual se obtiene el grado de aproximación de los jóvenes dentro de las actividades escolares como se presenta a continuación:

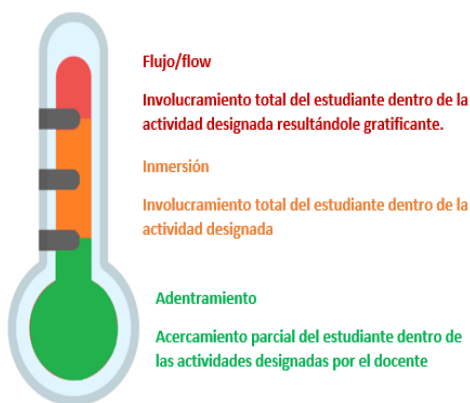


Figura 3. Diagrama de ed.

Dentro del diagrama de ed se mantienen los conceptos de inmersión y flow agregando el adentramiento, este último responde a la estancia del estudiante en las actividades establecidas, el diagrama sugiere un acercamiento parcial debido a la posibilidad de distracción, negativa de estar en clase de forma

presencial o en la dificultad en el manejo y disposición de las tecnologías pero con un aprovechamiento discontinuo de los aprendizajes debido a los materiales que el docente implementa para su clase y de los cuales puede dar paso a la inmersión e incluso llegará al flow.

Dentro de la práctica llevada a cabo dentro de la investigación, el meme responde a el adentramiento de los estudiantes respecto a la entrega de puntos, mientras que la inmersión y el flujo pueden ser visibles en juegos competitivos, y en actividades donde la presencia de la tecnología sea sobresaliente.

Cabe mencionar que aunque la perspectiva de esta investigación es tecnológica-educativa la realidad de contexto pone una innegable reestructuración de la práctica y de las estrategias que se pretenden llevar a cabo, esto lejos de ser una queja es una es una invitación a tomar todos los beneficios de las tecnologías disponibles; hoy a poco más de un año desde el auge de la pandemia debemos reconocer el peso que tiene las redes sociales y de las tendencias y modismos que nuestros estudiantes traen consigo, además de los diversos recursos y aprendizajes que los docentes tuvieron que desarrollar durante la pandemia; la tecnología nos brinda eso y salió a relucir su potencial en modalidades online y a distancia, ahora con la presencialidad debemos rescatar lo que aprendimos, de lo contrario caeremos en la falacia de un mero trámite en fecha de calificaciones y peor aún en el desarrollo de jóvenes con cimientos frágiles.

Otro aspecto importante es el reconocimiento de la flexibilidad, reconozcamos que no todos los estudiantes cuentan con un dispositivo, por cualquier motivo no todos tienen la misma disponibilidad económica y social, así como no todos desarrollan sus capacidades al mismo tiempo, algunos presentan dificultades de aprendizaje, no obstante es tarea del docente involucrarse con sus estudiantes, es una labor muy difícil, pero muy gratificante para quien ama su profesión, cabe remarcar que la flexibilidad no es sinónimo de amistad ni dejadez en la clase, el docente debe reconocer los límites que serán establecidos para no perder el control de la clase.

La gamificación y actividades dentro de ella deben estar siempre basadas en los objetivos a desarrollar, no debe haber ningún cabo suelto, refiriéndonos en la articulación de los elementos que componen a esta propuesta metodológica; pues si el estudiante no comprende el para que se están llevando a cabo los ejercicios este perderá el interés o simplemente se convertirá en un sujeto pasivo de su proceso de aprendizaje.

Finalmente, la necesidad de buscar cambios dentro de la práctica docente nos llevó a la implementación de esta investigación; la gamificación está viviendo una maduración, me atrevería a decir que lenta, a 15 años desde sus inicios queda un amplio margen de investigación respecto al tema, existen antecedentes, hoy queda un referente de lo que implica su aplicación en una rama de las ciencias sociales, pero queda descubierto el interés de buscar la metodología que más se ajuste a cada una de ellas.

Referencias

- Armenteros, M., & Fernández, M. (2011). Inmersión, presencia y flow. *Contratexto*, 019, 165-177. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570667387007>
- Braunstein, N. A. (1975). ¿Qué entienden los psicólogos por psicología? En N. A. Braunstein, M. Pasternac, G. Benedito, & F. Saal (Eds.), *Psicología: ideología y ciencia* (pp. xx-xx). Siglo XXI Editores. <https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/129013218-braunstein-nestor-y-otros-psicologia-ideologia-y-ciencia-pdf.pdf>
- Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. *CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 1297-1300. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/985921.986048>
- Calle, A. M. (2021). Los memes como estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura en 1ro de Bachillerato [Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional de la Universidad de Cuenca.

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36147/1/TRABAJO%20DE%20TITULACION.pdf>

Csikszentmihalyi, M. (2010). *Fluir (flow): Una psicología de la felicidad* (3ra ed.). Editorial Kairós. <https://www.facilitadores-alfa.org/wp-content/uploads/2020/10/Fluir-una-Psicologia-de-la-Felicidad.-Mihaly-Csikszentmihaly.pdf>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek 2011)*, 9-15. https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification

García, F. (2020). Los memes gráficos como recurso didáctico en la educación secundaria. *EDUCA International Journal*, 1(2), 31-51. <https://revistaeduca.org/index.php/educa/article/view/12/13>

Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.

Husserl, E. (2011). *La idea de la fenomenología*. Herder Editorial.

Islas, C. (2021). Conectivismo y neuroeducación: transdisciplinas para la formación en la era digital. *CIENCIA ergo-sum*, 28(1), 5-13. <https://doi.org/10.30878/ces.v28n1a11>

Jurado, A., & Araguz, A. (2015). Cómo y por qué “gamificar” un curso de formación en red: veamos un ejemplo. Educablab, INTEF, Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://bit.ly/3kbOhMQ>

Maureira, F. (2010). Neurociencia y educación. *Exemplum*, 3, 267-274. https://www.academia.edu/10337655/Neurociencia_y_educaci3n?auto=citations&from=cover_page

Patiño, H. A. M. (2012). Educación humanista en la universidad: Un análisis a partir de las prácticas docentes efectivas. *Perfiles educativos*, 34(136), 23-41. <https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v34n136/v34n136a3.pdf>

Rodríguez, J. A. (2003). Paradigmas, enfoques y métodos en la investigación educativa. *Investigación educativa*, 7(12), 23-40.

<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/8177>

Salas, M. R. (2021). Gamificar en el aula. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 387, 8-12. <https://doi.org/10.14422/pym.i387.y2021.001>

Santana Silva, D. L. (2019). Os memes como suporte pedagógico no ensino de história. *Periferia*, 11(1), 162-178. <https://www.redalyc.org/journal/5521/552159357014/552159357014.pdf>

Segura, M. (2005). El ambiente y la disciplina escolar desde el conductismo y el constructivismo. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 5, 1-18. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44720504001.pdf>

Capítulo 7

Difusión del trabajo de mujeres creativas para generar oportunidades laborales

*Mara Edna Serrano Acuña
Rocío Valderrábano Hernández
Juan José Romero Jiménez*

Resumen

En el presente capítulo se exponen avances de investigación en función del proyecto de titulación que los estudiantes del Colegio de Diseño Gráfico de la BUAP realizan para indagar acerca del potencial que tienen las redes sociales para difundir el trabajo de mujeres diseñadoras estudiantes de la misma institución y colegio.

El estudio es de carácter exploratorio y con un enfoque mixto que hace uso del método de casos. Los datos de tipo cuantitativo se procesaron mediante la herramienta *Google Forms* y los datos de tipo cualitativo se encuentran en proceso de análisis de contenido.

A partir de los hallazgos, a la fecha, se concluye que las redes sociales Instagram y Tik Tok son espacios digitales que pueden contribuir a la difusión del trabajo de las mujeres creativas que conforman la muestra de participantes en la investigación.

Palabras clave: *Mujeres, Empleo, Educación superior, Diseño, Redes sociales.*

Introducción

A pesar de las oportunidades que estas herramientas de difusión ofrecen hay muchas mujeres que no conocen el potencial de las mismas, además que el panorama laboral contribuye a que varias no sepan dónde encaminar su trayectoria. Estadísticas de *DataMÉXICO beta (2021)* arrojan que el 37.1% a nivel nacional son mujeres diseñadoras que ganan en promedio \$4,410 MX en contraste al 62.9% restante de diseñadores que obtienen \$5,140 MX, cabe recalcar que la carrera es estudiada por un porcentaje de mujeres mayor al de hombres, pero ellas siguen siendo minoría.

El contexto local se presenta la misma tendencia en la ciudad de Puebla, la Facultad de Arquitectura de la BUAP tiene cifras de diseñadores egresados en donde predomina esta tendencia, un ejemplo es en 2020 donde egresaron 64 mujeres y 36 hombres, se titularon 73 mujeres y 39 hombres, como se presenta a nivel nacional en el estado el salario que la mayoría de egresados gana es similar y un bajo porcentaje está arriba del promedio, el 30.43% gana de \$2,000 MX a \$5,000 MX, un 26.09% de \$5,000 MX a \$8,000 MX y el 8.70% \$11,000 MX a \$14,000 MX.

En este sentido, esta investigación tiene como sujeto de estudio a egresadas de carreras creativas pertenecientes a la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) de edades entre 20 y 30 años con propuestas y habilidades que den cabida a la creación de productos aplicados en medios de comunicación visual digitales y/o tangibles que tengan la intención de radicar

en la ciudad de Puebla; el plazo de recopilación de información será en el periodo 2022-2023.

Desarrollo

En los últimos años ha incrementado el número de mujeres poblanas egresadas de carreras creativas y a pesar del crecimiento económico de la industria, los programas de apoyo al emprendimiento dados por el gobierno y becas para el desarrollo de proyectos no otorgan oportunidades a todos estos nuevos talentos, además existen factores como la desigualdad laboral, brechas salariales, elitismo por parte de miembros de la comunidad creativa y la competencia desleal, dando paso a que las posibilidades de empleo sean bajas. Esta investigación busca una alternativa para difundir el trabajo de este sector.

Dentro del marco teórico de este trabajo se consideran los siguientes elementos:

Economía naranja

Conjunto de actividades que permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios culturales, cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual. Este sector está compuesto por: la economía cultural y las industrias creativas, en cuya intersección se encuentran las industrias culturales convencionales; y las áreas de soporte para la creatividad (Buitrago y Duque, 2013, p. 40).

La economía naranja abarca todo lo relacionado con la creatividad, el talento de las personas, cuyas ideas pueden transformarse en bienes o servicios protegidos por el derecho de autor o la propiedad intelectual y entre las actividades que la conforman se encuentran la industria cinematográfica, musical, moda, videojuegos, entre otras (González, 2020, p. 455).

Economía Cultural

Existe hoy cierto avance en el reconocimiento de que la cultura representa un recurso económico y productivo. Adicionalmente, nuestra cultura constituye en sí misma un sector de actividad económica que involucra agentes económicos y sus procesos de producción, inversión, comercialización, distribución, y empleo (Piedras, 2010, p.5).

Industria Creativa

Aquellas actividades que tienen su origen en la creatividad, habilidad y talento individual y que tienen el potencial para crear riqueza y empleo a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual (Piedras, 2010).

Precariedad Laboral

La precariedad se define en este contexto más bien como una condición, un fenómeno emergente en el mundo vinculado a la pérdida y/o debilitamiento de los vínculos sociales de integración y protección social que sostenían el compromiso social. En esa dirección el concepto de precariedad laboral tiende a asociarse al deterioro de las condiciones laborales, a una condición de inestabilidad laboral (Vejar, 2014, p.150).

Emprendimiento

Emprender significa utilizar la creatividad y aplicar ideas innovadoras para marcar la diferencia en la comunidad al abordar una necesidad o crear un negocio con conciencia social (Pérez, A. 2019).

Derecho de propiedad intelectual

La Propiedad Intelectual (PI) está relacionada con las creaciones de la mente en los campos: industrial, científico, literario,

artístico y modelos utilizados en el comercio. Se divide en dos categorías: la propiedad industrial que concierne a invenciones, patentes, marcas, etc. y el derecho de autor como obras literarias y artísticas (Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (s.f.) Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial).

Ley Para La Igualdad Entre Mujeres y Hombres Del Estado De Puebla. La Política Estatal en materia de igualdad entre mujeres y hombres deberá establecer las acciones tendientes a lograr la igualdad sustantiva en los ámbitos económico, político, social, deportivo y cultural (<https://www.congresopuebla.gob.mx>).

Industria creativa en México

Más de la mitad de los *meetups* empresariales y tecnológicos en México están relacionados con las industrias creativas, lo cual sugiere que el sector está experimentando altas tasas de cambio e innovación que requieren el compartimiento de conocimiento y habilidades a través de redes creativas (<https://centrocultural-digital.mx>).

Plan de Medios

Es parte importante de la publicidad, porque en este aspecto se analiza, selecciona y distribuye adecuadamente el presupuesto en cada uno de los soportes que se van a utilizar. Al momento de elaborarla se determina con facilidad qué hacer, cómo, con qué, cuándo, para qué y por qué; con las respuestas a estas preguntas básicas se establece con precisión el medio más idóneo y efectivo para lograr que la idea creativa tenga el éxito deseado en el grupo objetivo seleccionado (Regatto J., 2015, p 115).

Desigualdad de Género

Las mujeres siguen teniendo un 30% menos de probabilidades que los hombres de tener un empleo, y una mayor proba-

bilidad de ser pobres y llegar a la vejez sin una pensión decente. Todo esto perjudica el ejercicio de los derechos humanos y la eficiencia económica (Bando R., 2019).

La desigualdad de género es un fenómeno social y cultural en el que se presenta discriminación entre las personas a razón de su género (tiempo atrás se le denominada desigualdad de sexo, lo que deviene inapropiado), básicamente entre hombre o mujer (Definición y etimología de desigualdad de género: qué es, origen, historia y otros aspectos, 2014).

Brecha salarial

La brecha salarial de género es una de las explicaciones de la subrepresentación de mujeres en el mercado laboral. En México esta brecha es de 13%, es decir, por cada 100 pesos que recibe un hombre en promedio por su trabajo al mes, una mujer recibe 87. Una de las principales causas de la brecha salarial reside en los roles de género tradicionales: las mujeres invierten 2.6 veces más tiempo que los hombres en tareas de cuidado no remuneradas. A falta de tiempo y opciones de empleo formal flexible, la mayoría de las mujeres buscan trabajar bajo contratos de medio tiempo, por honorarios, o busca autoemplearse o emprender, lo cual castiga sus ingresos significativamente (García F., 2021).

Es relevante mencionar que, en México, los esfuerzos por generar oportunidades laborales en el ámbito del diseño gráfico son variados, por ejemplo, se encuentran diversos grupos que se han enfocado en la difusión del trabajo creativo a través de medios digitales como internet y redes sociales como los que se presentan a continuación:

“Peso Visual”

Peso Visual es un podcast creado por un grupo de diseñadores gráficos, que buscan darle exposición a creativos por medio de un podcast transmitido por Facebook Live, donde se les invita a platicar acerca de sus experiencias, técnicas, exposición de trabajo y procesos creativos.

Podcast Peso Visual [Publicación de Instagram] (2021, 5 julio), obtenido de <https://www.instagram.com/peso.visual/>

“Más Mujeres Creativas”

Asociación sin ánimo de lucro que promueve la visibilidad e igualdad de oportunidades de las creativas. Promueven la visibilidad y el emprendimiento a través de Podcast, Workshops, Becas e Instagram. Más mujeres creativas [Carrusel de Instagram] (2021, 26 octubre), obtenido de <https://www.instagram.com/masmujerescreativas/>

“Noche Mujeres Creativas”

Una comunidad de mujeres donde realizan momentos únicos de networking para poder inspirar, impulsar e impactar en sus vidas en un espacio dedicado a este propósito. Noche de Mujeres creativas es una comunidad en donde se realizan convocatorias para eventos, donde se realiza foto profesional, conferencias, presentaciones de las asistentes, área de venta para las creativas, networking. Su difusión se realiza por medio de Instagram en donde las creativas conocen los eventos que se realizan. Noche de mujeres creativas [Publicaciones de Instagram] (2022, 2 octubre), obtenido de https://www.instagram.com/mujeres_creativas_qro/

“Salvajes Viajeras”

Colectivo independiente de mujeres artistas que responde a las necesidades de difusión, gestión y creación gráfica hecha por mujeres, utilizan Instagram para dar a conocer su proyecto, además imparten talleres creativos y de temas sociales. Son organizadoras de Raya Encuentro de Muralismo Femenil, y sus objetivos son:

Generar espacios y momentos seguros de colectividad a través del arte.

Reflexión desde el género.

Tejer redes colaborativas con vecinos de la colonia desde la autogestión.

Perfil: Salvajes Viajeras [Captura de Pantalla] (2022, 7 noviembre), obtenido de https://www.instagram.com/salvajes_viajeras/?hl=es

“Revista Melancolía Desenchufada”

Revista digital que da espacio abierto para apoyar y difundir el arte local, fotografía, ilustración, literatura, bazares, y eventos, utilizan Instagram para convocar a creativos de diferentes ramas a participar y dar a conocer su propuesta, suele ser tema libre, aunque existen números de la revista con temáticas específicas como el 8M. Perfil: Revista Melancolía Desenchufada [Captura de Pantalla] (2022, 7 noviembre), obtenido de <https://www.instagram.com/melancoliadesenchufada/?hl=es>

“Somos comunidad de creativas”

Comunidad creativa fundada por mujeres latinoamericanas, por medio del poder de la creatividad y equidad buscan compartir ilustraciones, libros y talleres de mujeres latinas, todo esto por medio de Instagram, sus posts son en mayoría en inglés, ya que apelan a un público internacional. Perfil: Somos comunidad de creativas [Captura de Pantalla] (2022, 7 noviembre), obtenido de <https://www.instagram.com/somoscreativasco/?hl=es>

“Prras!”

Colectivo fundado por Tamara Ibarra en 2018, enfocado en la economía y situación de la escena del arte plástico y visual, principalmente, en mujeres artistas ayudándoles económica-

mente para su desarrollo en el ámbito, así mismo otorgando becas de sus talleres. Para dar a conocer su propuesta, talleres y eventos utilizan la red social Instagram, en donde tienen buena respuesta ya que subsisten de donaciones y colaboraciones. Perfil: Prras! [Captura de Pantalla] (2022, 7 noviembre), obtenido de https://www.instagram.com/prras_collective/?hl=es

“Serie: Tatuadores nivel dios, por Panda Milenario”

Serie de shorts de TikTok y YouTube narrados y creados por el usuario “Panda Milenario”, por medio de este formato difunde la propuesta de distintos tatuadores de todas partes del mundo, sobre todo mexicanos. Tal ha sido el éxito de sus videos que tiene segunda temporada, Perfil: Panda Milenario [Captura de Pantalla, Canal de TikTok] (2022, 7 noviembre), obtenido de <https://www.tiktok.com/@pandamilenario?lang=es>

“Mujeres muralistas”

Colectivo que convoca artistas mexicanas y extranjeras que residan en México para participar y exponer sus murales y propuestas en foros y centros culturales, a la par de esto, construirán un archivo público y un mapa nacional de su trabajo en su página web. El proyecto sueña en tomar forma de libro con los retratos de las artistas, su obra y textos críticos sobre la presencia de las mujeres en el muralismo actual, hasta el día de hoy más de 250 han aplicado para este proyecto. Perfil: Mujeres muralistas [Captura de Pantalla, Perfil de Instagram] (2022, 7 noviembre), obtenido de <http://www.mujeresmuralistas.com>

“Cinética Revista Cultural”

Este proyecto busca constituirse como una publicación relevante en el entorno del periodismo cultural, tanto en el ámbito local como en el nacional. Para lograr lo anterior, consideran

importante la interacción con el público, por lo que buscan generar lazos con sus lectores. Perfil: Cinética revista cultural [Captura de Pantalla, Perfil de Instagram] (2022, 7 noviembre), obtenido de <https://www.instagram.com/cineticarevista/?hl=es>

“Morras Chidas Rotulando”

Espacio artístico donde exponen la propuesta de rotuladoras, y que por medio de Instagram promueve que creadoras piensen a nivel grupal, para favorecer el empoderamiento colectivo. Perfil: Morras chidas rotulando [Captura de Pantalla, Perfil de Instagram] (2022, 7 noviembre) obtenido de https://www.instagram.com/morras_chidas_rotulando/?hl=es

“Ilustradores México”

Perfil de Instagram formado por una amplia comunidad, su propósito es difundir el talento mexicano de artistas ilustradores. Perfil: Ilustradores México [Captura de Pantalla, Perfil de Instagram] (2022, 7 noviembre), obtenido de <https://www.instagram.com/ilustradoresmexico/?hl=es>

“Illustration Fight Club”

Proyecto patrocinado por marcas grandes como Adobe, Wacom y Panam, consistió en enfrentamientos entre 16 ilustradores, en donde por medio de historias de Instagram se sometía a votación el ganador, así iban avanzando y enfrentándose entre sí. Cada ilustración tenía una temática puesta por el organizador. Perfil: Illustration Fight Club [Captura de Pantalla, Perfil de Instagram] (2022, 7 noviembre), obtenido de <https://www.instagram.com/illustrationfightclub/?hl=es>

“Almanaque de Narrativa Gráfica Mexicana”

Recopilan y difunden cada año el amplio panorama de estilos y temáticas de las personas que hacen narrativa gráfica en México en sus diversas expresiones y formatos, narrativa gráfica editorial o independiente, antologías, fanzines y webcómic por medio de Instagram, Facebook y YouTube. Perfil: Almanaque de Narrativa Gráfica Mexicana [Captura de Pantalla, Perfil de Instagram] (2022, 7 noviembre). obtenido de https://www.instagram.com/almanaque_ngm/?hl=es

“Mujeres Creativas”

Con el objetivo de difundir la valiosa labor que realizan mujeres creativas en las agencias de publicidad de nuestro país, la Universidad de la Comunicación, a través de Rumbo a Cannes TV, realiza una cobertura especial que ha llamado “Mujeres Creativas”. Se muestra un par de piezas representativas de su trabajo, una pequeña reseña de su trayectoria profesional, algunas ideas de cómo alimenta su creatividad y una fotografía para que todos las conozcamos. Asimismo, todos los lunes se realiza un Facebook Live con las cinco creativas de la semana en donde comparten algo de su labor cotidiana, lo que significa ser una mujer creativa, los reconocimientos que ha merecido su trabajo, cómo llegaron a este ámbito, los retos que enfrentan, entre otros. Mujeres creativas [Publicidad de conferencias (2021, 5 julio), obtenido de <https://mujerescreativas.mx/mujeres-creativas>

Método

La investigación es de carácter documental y en cuanto al trabajo de campo se incluye el estudio de casos con enfoque mixto. Se trabaja desde una perspectiva introspectivo-vivencial, para tener una perspectiva real de y comprender la problemática.

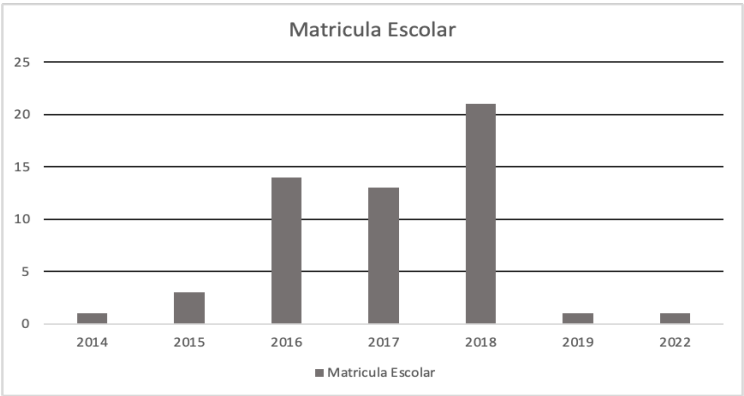
Se diseñó una encuesta para recopilar las experiencias de vida de las mujeres creativas. Durante el periodo de agosto a septiembre del 2022, la encuesta se aplicó seleccionando un muestreo por conveniencia a la comunidad estudiantil de la Facultad de Arquitectura perteneciente al colegio de Diseño Gráfico, en esta fase se consiguió la participación de 54 alumnas próximas a graduarse.

La parte correspondiente a los datos de tipo cuantitativo se interpretó mediante la plataforma Google Forms y los datos de tipo cualitativo se encuentran en proceso de análisis.

Resultados

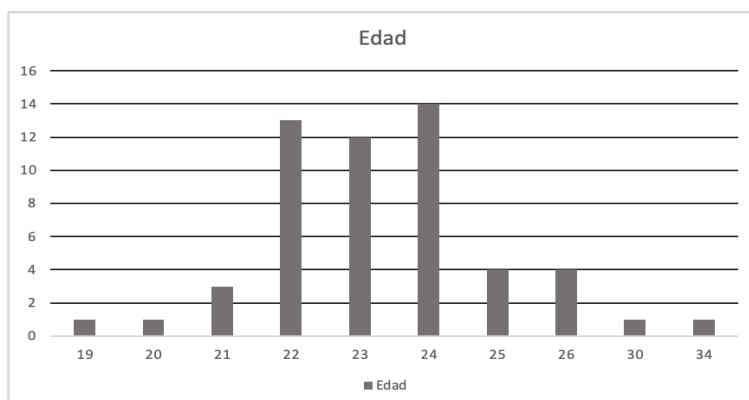
De las entrevistas aplicadas se obtuvieron los siguientes hallazgos:

En cuanto al indicador de generación a la que pertenecen las participantes la mayoría de las alumnas que están a punto de salir de la universidad son de matrículas 2016, 2017 y 2018.



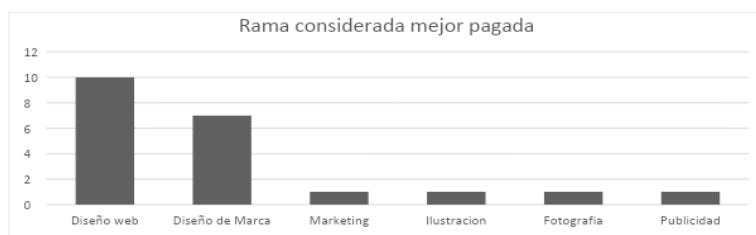
Gráfica 1. Matrícula a la que pertenecen.

Por su parte en cuanto a edad la media de edad es de 23 y 24 años, podemos encontrar minoría en edades de 25 a 34 años que aún sigue en proceso de concluir la carrera, ver gráfica 2.



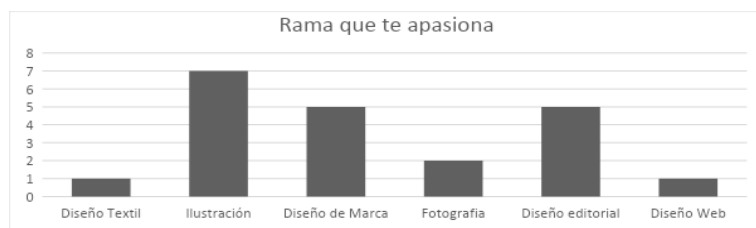
Gráfica 2. Edad: Difusión accesible para diseñadoras gráficas BUAP.

Por su parte, la mayoría de las alumnas consideran que diseño de marca y diseño web son la rama del diseño mejor pagada de la carrera, por la demanda.



Gráfica 3. Rama considerada mejor pagada para diseñadoras gráficas BUAP.

En relación a la rama del diseño que más les gusta trabajar la mayoría de las alumnas dijeron que la rama que más les apasiona es, Ilustración, marca diseño editorial y fotografía, por ser una de las ramas más creativas.



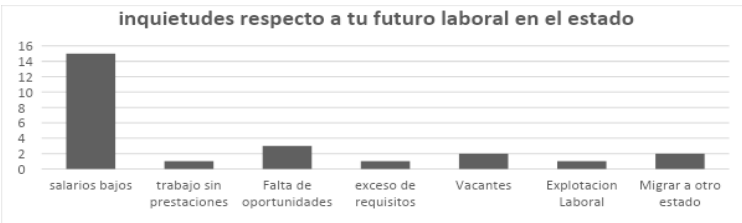
Gráfica 4. Rama que te apasiona.

En cuanto la experiencia laboral que las diseñadoras tienen al momento, la mayoría de las encuestadas explica que su experiencia laboral se ha logrado en el campo de *freelance*, haciendo diseño de marca, publicidad en medios digitales, publicidad para microempresas en medios impresos.



Gráfica 5. Experiencia laboral en diseño gráfico o afines.

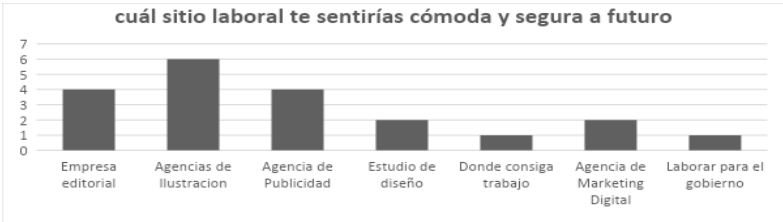
Cuando se les preguntó acerca de las inquietudes con respecto a su futuro laboral en el estado de Puebla, la mayoría de las egresadas, tienen la misma inquietud de tener malos salarios, añadiendo que piden muchos requisitos para tener el puesto, al mismo tiempo existe explotación laboral y mala paga que no cubre las necesidades básicas.



Gráfica 6. Inquietudes respecto a un futuro laboral en el Estado de Puebla.

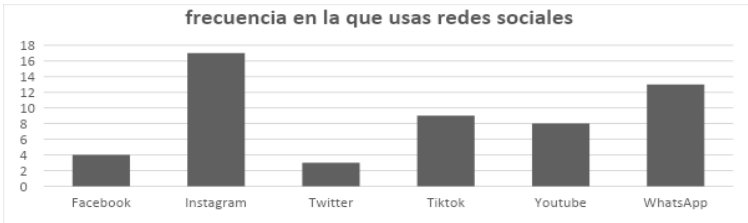
Por su parte, como se observa en la gráfica 7, existe un alto porcentaje de preferencia hacia el área laboral de Ilustración, seguido del área de Publicidad, Identidad Corporativa y Edito-

rial. Se puede deducir que dentro de la comunidad estudiantil BUAP de diseñadoras gráficas hay mayor interés por la ilustración.



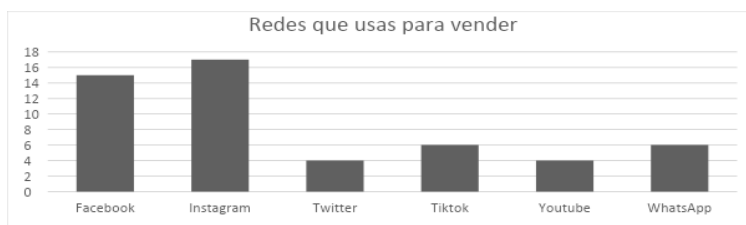
Gráfica 7. ¿Con cuál sitio laboral te sentirías cómoda y segura a futuro?

La gráfica 8, muestra las redes sociales con mayor flujo de usuarios, dentro de estas redes, *Instagram* y *WhatsApp* son las dos más usadas por las diseñadoras gráficas de la BUAP. Conocer las redes sociales de mayor uso es parte importante de la investigación, ya que se puede conocer el público al que se están dirigiendo.



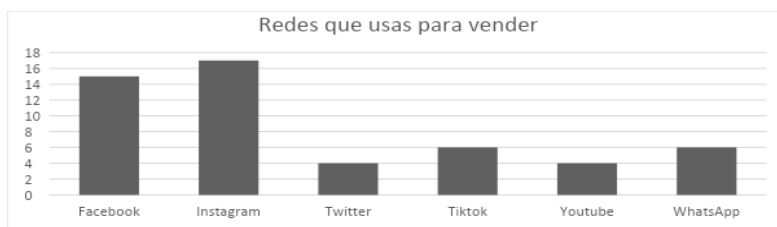
Gráfica 8. Frecuencia de uso de redes sociales.

Para identificar qué red social es la adecuada para difundir el trabajo, conviene saber cuáles de ellas son las más utilizadas por las diseñadoras. No es adecuado estar en una red social en la que existe un porcentaje bajo del público objetivo al que se pretende llegar. Al responder la encuesta, como se observa en la gráfica 9, *Instagram* es de las redes que consideran mejor plataforma para exponer su trabajo como diseñadoras, seguido de Facebook y TikTok.



Gráfica 9. Opinión respecto al uso de redes sociales como herramienta para vender productos y/o servicios.

Por otro lado, al indagar sobre qué plataformas han utilizado las estudiantes creadoras para difundir y vender su trabajo se identificó que *Facebook* es de las opciones más usadas por las diseñadoras BUAP para dar a conocer su trabajo y tener mejor control de sus servicios, por otro lado, el *Instagram* predomina en las estadísticas ya que sirve como portafolio y es usada para comisiones por mensaje privado. Cabe recalcar que *WhatsApp* funciona como tarjeta de contacto y *TikTok* está empatado con esta red social.



Gráfica 10. Si alguna vez has vendido o haces uso de estas plataformas ¿cuál/es consideras que te han funcionado y por qué.

Conclusiones

En cuanto al rango de edad promedio de egresadas ronda de los 23 y 24 años que tienen preferencia al área de ilustración, conociendo que es un área que no es muy bien remunerada por los clientes.

Existe un porcentaje bajo de diseñadoras que pretenden emprender; sin embargo, un alto porcentaje prefiere trabajar en

una agencia establecida. Se han desempeñado principalmente en puestos de publicidad y *marketing*, siendo que esa área no es una de las preferidas en la encuesta.

Instagram es la red social que utilizan con mayor frecuencia y la que consideran como mejor plataforma para difundir su trabajo debido a que es de gran contenido audiovisual, en donde hacen uso de fotografías y videos, además que los usuarios de esta red social son en mayor parte público objetivo de las diseñadoras gráficas.

De esta manera se considera que establecer una estrategia de difusión a través de redes sociales, centrada en *Instagram* y *Tik Tok*, sería una posibilidad para contribuir en la mejora de las oportunidades laborales de las mujeres creativas del sector considerado en este estudio.

Referencias

- Ariza, M., & De Oliveira, O. (1999, 23 de abril). Inequidades de género y clase: Algunas consideraciones analíticas. *Biblioteca Hegoa*. https://biblioteca.hegoa.ehu.eus/downloads/8661/%2Fsystem%2Fpdf%2F1454%2FInequidades_de_genero_y_clase.pdf
- Banco Interamericano de Desarrollo. (s. f.). [Título del documento si está disponible]. <https://publications.iadb.org/handle/11319/3659?locale-attribute=en>
- Buitrago, F., & Duque, I. (2013). *La economía naranja: Una oportunidad infinita*.
- Centro de Cultura Digital. (s. f.). México Creativo: Mapeando las industrias creativas en México. <https://centroculturadigital.mx/compas-creativo/mexico-creativo/>
- Covadonga, P. (2019, abril). Verkami y el crowdfunding cultural. *Telos*, 110. <https://telos.fundaciontelefonica.com/wp-content/uploads/2019/04/telos-110-experiencias-verkami.pdf>
- Thinking for Innovation. (2021, 31 de marzo). Crowdfunding o micro mecenazgo: ¿qué es y cómo lo puedo utilizar? <https://>

- www.iebschool.com/blog/crowdfunding-micromecenazgo-conjucion-personas-proyectos-finanzas/
- Economipedia. (2021, 30 de julio). Crowdfunding. <https://economipedia.com/definiciones/crowdfunding-micromecenazgo.html>
- Definiciona. (2014, 3 de abril). Definición y etimología de desigualdad de género: ¿qué es, origen, historia y otros aspectos? <https://definiciona.com/desigualdad-de-genero/>
- Dirección de Planeación y Presupuesto. (2021). *Anuario estadístico institucional 2020-2021*. https://repositorio.buap.mx/rplaneacion/public/inf_public/2021/0/Anuario_2020-2021.pdf
- Secretaría de Economía. (s. f.). Las industrias creativas en México. <https://www.gob.mx/se/articulos/las-industrias-creativas-en-mexico>
- Eunji, K. (s. f.). Inserción laboral de titulados de la carrera de Diseño Gráfico [Tesis de licenciatura, Universidad Casa Grande].
- Fernández Villanueva, C. (2010). La equidad de género: presente y horizonte próximo. *Quaderns de Psicologia*, 12(2), 93-104. <http://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/809>
- Gamonal, R., & García, F. (2014, 14 de enero). Arte, individuo y sociedad. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=1524>
- García, F. (2021, 23 de septiembre). Los roles de género en la brecha salarial. *Centro de Investigación en Política Pública*. <https://imco.org.mx/los-roles-de-genero-en-la-brecha-salarial/>
- González, A. (2020). Economía del siglo XXI: Economía naranja. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 26(4), 450-464. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7687050>
- H. Congreso del Estado Libre y Soberano de Puebla LX Legislatura. (s. f.). Ley para la igualdad entre mujeres y hombres del Estado de Puebla. https://www.congresopuebla.gob.mx/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=354&Itemid=
- Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO). (2010, 10 de agosto). Industrias creativas y obra protegida: Informalidad, redes ilegales, crecimiento de la industria y competitividad en México. <https://imco.org.mx/industrias-creativas-y-obra-protegida->

informalidad-redes-ilegales-crecimiento-de-la-industria-y-competitividad-en-mexico/

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. (s. f.). Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial. <https://www.gob.mx/impi/documentos/ley-federal-de-proteccion-a-la-propiedad-industrial-274304>

Pérez, A. (2019, 10 de enero). Qué es emprendimiento: definición y perspectivas. *OBS Business School*. <https://www.obsbusiness.school/blog/que-es-emprendimiento-definicion-y-perspectivas>

Piedras, E. (2010). Economía y cultura en la Ciudad de México.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (s. f.). Publicaciones del PNUD México. http://www.undp.org.mx/spip.php?page=publicaciones&debut_listado=8

We Do Cowork. (s. f.). ¿Qué es la industria creativa? <https://wedocowork.cl/que-es-la-industria-creativa/>

Vejar, D. J. (2014). La precariedad laboral, modernidad y modernización capitalista: Una contribución al debate desde América Latina. *Trabajo y Sociedad*.

Vera, S. (2022, 7 de mayo). Puebla por debajo de media nacional en brecha salarial de género: Ibero Puebla. *Intolerancia Diario*. <https://intoleranciadiario.com/articles/educacion/2022/05/06/995699-puebla-por-debajo-de-media-nacional-en-brecha-salarial-de-genero-ibero-puebla.html>

Autores

Ana Bertha Luna- Miranda

(ablumi@hotmail.com)

Doctora en Educación. Nivel 1 de SNII-CONACHYT. Docente Investigadora del Centro en Investigación Educativa (CIE) y docente de la Facultad de Ciencias de la Educación en la Autónoma de Tlaxcala.

Liliana Cariño- Muñoz

(lcm27liliana@gmail.com)

Licenciada en Comunicación e Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

José Ricardo González Martínez

(jrgm41@gmail.com)

Doctor en Tecnología e Innovación en Educación por la Universidad Centroamericana y licenciado en Ciencias de la Educación por la Universidad Autónoma de Tlaxcala. Docente de tiempo completo en la UATx. Líder del Cuerpo Académico

Innovación y Comunicación en Procesos Formativos (UATLX-CA-244). Perfil PRODEP y candidato al SNII, Cultiva las líneas de innovación educativa, transculturalidad digital y cultura digital. Es asociado titular del COMIE, miembro de la Asociación para el desarrollo de la Tecnología Educativa y de las Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación (EDUTECH) en España y de la Asociación Nacional de Docentes Universitarios A.C.

Eduardo Herrera Sánchez

(eduardoherrerasantos551@gmail.com)

Licenciado en Comunicación e Innovación Educativa por la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Berenice Neri Olvera

(berenice.neri.olvera@gmail.com)

Licenciada en Comunicación e Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Nancy Rugerio Ramón

(nrugerior@gmail.com)

Licenciada en Comunicación e Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Diana Corona Barrera

(diana.corona@uatx.mx)

Maestra en Ciencias de la Educación por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y la Universidad de Camagüey, Cuba; docente de la Universidad Autónoma de Tlaxcala en el programa académico de Comunicación e Innovación Educativa. Es perfil PRODEP e integrante del Cuerpo Académico: Innovación y Comunicación en procesos formativos (UATLX-

CA-24), líneas de investigación de Alfabetización Mediática e Informacional.

Clara Saraí Gutiérrez Gálvez

(clarizgalb@gmail.com)

Licenciada en Pedagogía y maestrante en Investigación Educativa por la Universidad Veracruzana. Sus áreas de interés son la cultura y la ciudadanía digital, con un enfoque en la relación entre Niñas, Niños y Adolescentes, jóvenes, tecnologías y educación.

Alberto Ramírez Martinell

(albramirez@uv.mx)

Doctor en Investigación Educativa por la Universidad de Lancaster, Inglaterra; maestro en ciencias de la Computación y Medios de Comunicación por la Universidad de Ciencias Aplicadas, Furtwangen, Alemania. Ingeniero en Computación por la UNAM y Licenciado en Humanidades por la Universidad del Claustro de Sor Juana. Temas que cultiva: tecnología educativa; saberes digitales; y cultura digital. Es Investigador de tiempo completo en el Centro de Investigación e Innovación en Educación Superior de la Universidad Veracruzana. Nivel 2 en el Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Coordinador del Doctorado en Innovación en Educación Superior; En el COMIE ha sido miembro del comité directivo en dos periodos (2022-2023 y 2024-2025) y Actualmente Vicepresidente.

Mariela Sonia Jiménez Vásquez

(msjimenez06@hotmail.com)

Secretaria Académica del Centro de Investigación Educativa de la Universidad Autónoma de Tlaxcala, docente en el programa de maestría y doctorado del CIE-UATx. Doctora en Educación por la Universidad Autónoma de Tlaxcala, cuenta con reconoci-

miento perfil PRODEP, adscrita al Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores Nivel 1, miembro del cuerpo académico consolidado: Procesos Educativos, sus líneas de investigación son la formación docente, trayectorias docentes, trayectorias laborales, tutoría, evaluación, currículum y didáctica.

Alexis Vázquez Hernández

(vazhalex19@gmail.com)

Licenciado en Ciencias de la Educación en la Universidad Autónoma de Tlaxcala, Facultad de Ciencias de la Educación, Pasante de la licenciatura en Filosofía por la Universidad Vasco de Quiroga, Morelia Michoacán con especialidad en Filosofía Escolástica.

Edher Zempoalteca Ginera

(20190265@uatx.mx)

Licenciado en Ciencias de la Educación, egresado de la Universidad Autónoma de Tlaxcala, desempeñando cargo frente a grupo en educación media superior y continuando en educación básica, busca y emplea técnicas innovadoras en la educación que promuevan el pensamiento crítico y la autonomía de sus estudiantes.

Mara Edna Serrano Acuña

(mara.serrano@correo.buap.mx)

Profesora investigadora titular en la BUAP, Doctora en Educación por la UATx, reconocida nacional e internacionalmente por su trabajo en transmedia y creatividad. Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores nivel Candidato CONAHCyT y líder del Cuerpo Académico BUAP 249. Ha impartido talleres de creatividad en EE. UU. y Argentina, y realizado estancias en instituciones como la UNAM y la Universidad Veracruzana. Su formación incluye estudios en Crown Point Press, San Francisco.

Rocío Valderrábano Hernández

(rocio.valderrabano@alumno.buap.mx)

Diseñadora gráfica con enfoque en ilustración, redes sociales y diseño web. Apasionada por la visibilización del talento femenino en la comunidad BUAP, busca crear espacios de reconocimiento y colaboración por medio de herramientas digitales que fortalezcan la presencia de mujeres en el diseño y la industria creativa.

Juan José Romero Jiménez

(juan.romeroji@alumno.buap.mx)

Diseñador gráfico poblano, se especializa en branding, advertising y fotografía. Es director de Portafolio en Happy Studio, donde lidera la estructuración y presentación de casos de branding y campañas. También se desempeña como Diseñador Sr. en Authors of Blank, un estudio creativo en Nuevo León, explorando el diseño en la producción de arte y cultura. Su experiencia abarca proyectos de identidad visual, comunicación estratégica y desarrollo de marcas.

**Tendencias y Manifestaciones en
Innovación Educativa**

Se terminó su edición
el 20 de junio de 2025 en Tlaxcala, México.

Tendencias y Manifestaciones en Innovación Educativa

El libro "Tendencias y Manifestaciones en Innovación Educativa" se presenta como una exploración para comprender la evolución y el futuro de la educación en un mundo en constante cambio. A través de siete capítulos y desde la perspectiva de investigadores de instituciones de educación superior mexicanas, en general la obra profundiza en la teoría y la práctica de la innovación educativa.

La primera parte ofrece una reflexión teórica fundamental sobre la conceptualización e implementación de la innovación. El primer capítulo analiza la evolución del diseño e innovación social educativa, mientras que el segundo se centra en la formación del perfil de egreso en la Licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa, un tercero destaca la importancia de los laboratorios de medios en la formación de profesionales de la innovación educativa.

La segunda parte del libro, examina cuatro expresiones específicas de la innovación en el sector educativo, abordando sus aplicaciones prácticas y desafíos contemporáneos. Específicamente, el capítulo cuarto analiza el rol de los cuidadores en el ciberespacio; el quinto, la integración didáctico-pedagógica a través del Consejo Técnico Escolar; el sexto, la gamificación y el uso de memes en la enseñanza de la historia; y el séptimo, la difusión del trabajo de mujeres creativas en redes sociales.

En resumen, el libro busca identificar y analizar las tendencias clave en la innovación educativa, ofreciendo un compendio de estudios relevantes para aquellos interesados en el desarrollo profesional, institucional y el futuro de la educación.



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE TLAXCALA