



TECNOLOGICO DE MONTERREY

EGE[®]

Escuela de Graduados en Educación

UNIVERSIDAD VIRTUAL

ESCUELA DE GRADUADOS EN EDUCACIÓN

Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo

Tesis que para obtener el grado de:

Maestría en Educación

presenta:

Naomi Galindo Mares

Asesor tutor:

Mtra. Silvia Patricia Villarreal

Asesor Titular:

Dra. Martha del Ángel Castillo

Ciudad del Carmen, Campeche, México

Octubre, dos mil trece

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a quienes nunca han dejado de creer en mí a pesar del tiempo o la distancia, porque muchas veces en el camino vamos cambiando, dejando un rastro ligero de lo que somos pero abriendo nuevos objetivos hacia lo que queremos.

Gracias a mi familia, a mis papás por ser el ejemplo de que el trabajo en equipo lo puede todo, a Yarumi y a Rubén porque ya alguna vez se los dije y se los repito, todo se logra con trabajo y dedicación. A mis tíos y abuelas que aun lejos nunca nos olvidamos, a mi Conchis, que estos dos años y medio nunca dejó de creer que esto sería una realidad.

A Julio gracias por ser el cómplice con el que este viaje inició y ahora el testigo que lo ve terminado.

Este trabajo tienen también protagonistas reales, los que me motivaron a prepararme, la docencia es un privilegio y hoy más que nunca este trabajo está dedicado a todos quienes tenemos el privilegio de estar frente a un grupo aportando algo de lo que somos para que ellos lo aprovechen aun mejor.

Los periódicos digitales: herramientas para el aprendizaje significativo

Resumen

El presente trabajo muestra un acercamiento a la utilización de una herramienta digital para generar entre alumnos de la licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación, aprendizajes de manera significativa respondiendo a la pregunta: ¿Cómo los periódicos digitales, generan en los estudiantes aprendizajes significativos cuando la consulta de éstos es regulada por los docentes? A lo largo del presente se detallan las características postuladas por David Ausubel referentes a la formación de alumnos a partir del Aprendizaje Significativo, cuáles son sus características y los objetivos que persigue esta teoría así como los logros y características que deben tener tanto docentes como alumnos para poder participar según las propuestas. La investigación de carácter cualitativo incorpora la utilización de dos instrumentos de investigación; *focus group* y entrevista, a partir de los cuales se obtienen resultados sobre la evolución de los alumnos al utilizar los periódicos digitales como una herramienta en su aprendizaje, se presentan que características existen en esta herramienta que la convierten en algo útil para incorporar tanto a su uso como en su aprendizaje. Los resultados se muestran a partir de las evidencias expuestas en los instrumentos donde a través de categorías se hacen explícitas que características existieron para la formación de aprendizaje significativo, lo que lleva a la conclusión de que si se genera aprendizaje significativo a partir del uso de periódicos digitales incorporados a las clases.

Índice

1. Planteamiento del problema	6
1.1 Antecedentes.....	6
1.2 Planteamiento.....	8
1.3 Objetivos.....	10
1.4 Justificación.....	11
1.5 Delimitación del estudio.....	16
2. Marco teórico	19
2.1 El constructivismo como primer acercamiento.....	19
2.1.1 El aprendiz constructivista.....	21
2.2 El aprendizaje significativo.....	23
2.3 El rol del docente en el aprendizaje significativo.....	28
2.3.1 Estrategias del docente para generar aprendizaje significativo.....	29
2.3.1.1 Estrategias de construcción del conocimiento.....	29
2.3.1.2 Estrategias de solución y abstracción del conocimiento.....	30
2.3.1.3 Estrategias de permanencia del conocimiento.....	31
2.3.1.4 Estrategias de transferencia del conocimiento.....	32
2.4 El aprendizaje significativo y los elementos tecnológicos.....	35
2.5 El docente ante las nuevas tecnologías y el cómo aplicarlas.....	37
2.6 El impacto de las nuevas tecnologías en los alumnos	40
2.7 Los periódicos digitales y su consumo	41
2.8 Características de los periódicos digitales	42
2.9 El porqué de los periódicos digitales	44
2.10 Investigaciones previas.....	47
2.11 El alumno, el docente y el aprendizaje.....	52
Figura 1. Periódicos digitales y aprendizaje significativo.....	53
3. Método	55
3.1 Investigaciones cualitativas.....	55
3.1.1 El marco teórico de la investigación cualitativa.....	57
3.1.2 Criterios de la investigación cualitativa.....	58
3.2 Población y participantes.....	59
3.3 Marco contextual.....	61
3.4 Métodos y técnicas de recolección de datos.....	63
3.5 Prueba piloto.....	66
3.6 Procedimiento de la investigación.....	67

3.7 Análisis de datos.....	69
4. Análisis y discusión de resultados.....	72
4.1 Categorías y resultados	75
4.2 Triangulación de resultados	77
4.3 Presentación de resultados.....	81
4.3.1 Facilidad de los periódicos digitales.....	81
4.3.2 Utilidad	83
4.3.3 Aplicación e impacto.....	85
5. Conclusiones.....	91
5.1 ¿Cómo los periódicos digitales, generan en los estudiantes aprendizajes significativos cuando la consulta de éstos es regulada por los docentes?.....	91
5.1.1 Durante el aprendizaje significativo, el aprendiz se relaciona con sus conocimientos y experiencias previas.....	93
5.1.2 Se requiere disposición del aprendiz para aprender significativamente y se necesita la intervención del docente que guía en esa misma dirección.....	94
5.1.3 Se logra el aprendizaje cuando se logra construir un significado, darle sentido a lo aprendido, lograr su aplicación e incluir lo que sabe en su entorno.....	95
5.2 Respuestas a preguntas específicas de la investigación	96
5.3 Objetivos Trazados y alcanzados	99
5.4 Lo que resultó de la investigación	100
Referencias.....	103
Apéndices y autorizaciones.....	108
Currículum Vitae.....	114

1. Planteamiento del problema

Este capítulo tiene a bien presentar los antecedentes, problemática, y limitaciones de la investigación que lleva por nombre: “Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo”.

En este primer acercamiento se muestran cuales han sido las motivaciones de la investigadora por desarrollar el tema, así como los objetivos que se pretenden alcanzar con el fin de conocer el aprendizaje significativo que un alumno puede generar a través del uso de un medio que se encuentra a disposición vía internet como lo son los periódicos digitales.

1.1 Antecedentes

Tras el embate de la tecnología, los medios de comunicación han sufrido paulatinamente una transformación hacia su digitalización, lo cual convierte a la red en una gran biblioteca, hemeroteca y archivero de *podcasts* digitales. Los medios de comunicación digitales son ahora una opción para que los estudiantes, particularmente aquellos de licenciaturas de comunicación y periodismo, puedan tener acceso y aprender sobre los temas que competen a su licenciatura y de esta manera generar un entorno de aprendizaje y práctica según las necesidades de su estudio.

La presente investigación parte del interés de conocer cómo los alumnos de la Licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación, hacen uso de los periódicos digitales y cómo estos influyen en su aprendizaje significativo.

La fortuna que representan los medios digitales en cuanto a la facilidad de su consulta y la posibilidad de acceder a ejemplos nacionales así como internacionales, permite a quienes los consultan crear un contexto mucho más amplio de la información a la que están expuestos. Los alumnos ahora no se quedan sólo con ejemplos locales sino que cuentan con una mayor variedad de oportunidades para su aprendizaje.

Los periódicos digitales han sufrido cambios importantes, los desafíos que han enfrentado desde su génesis hasta ocupar un nicho en el mercado han sido a partir de la observación y estudio de las necesidades de consumo del público, así como la adaptación a nuevos medios tecnológicos. Hoy en día aunque los periódicos han ido evolucionando en cuanto a diseño y formato, aun no son muy consumidos por internet, la última encuesta de CONACULTA (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2010) que trató el tema, arrojó como dato que aunque en México el 60 % de la población dijo leer periódicos, solo el 2% declaró hacerlo en su formato digital.

En el caso de los alumnos de la materia de Ciencias y Técnicas de la Comunicación de una institución privada de Ciudad del Carmen, Campeche, al inicio del curso en su totalidad negaron tener contacto con periódicos digitales y no fue hasta que se incluyeron en cursos de diferentes materias que comenzaron a consumirlos.

A través de este trabajo se pretende ofrecer un panorama a los docentes acerca del aprendizaje que implica incorporar periódicos digitales en un curso que requiere de la lectura de ejemplos y del trabajo práctico para su desarrollo, esto con el fin de determinar los beneficios y sobretodo tener un parámetro de resultados en cómo se genera el aprendizaje significativo a partir de su uso.

Como contexto de la investigación la Universidad donde se realizó la investigación es el Campus Ciudad del Carmen, Campeche, es un plantel que ofrece la Licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación. Es una universidad privada con la modalidad de cuatrimestres, de los cuales esta licenciatura se lleva a cabo en 10.

En Ciudad del Carmen, Campeche, solo existen dos ofertas educativas que impartan esta licenciatura y en el caso de la universidad que le compite, no tiene el mismo enfoque y coinciden sólo en dos materias sus planes de estudio. La Universidad pertenece al consorcio educativo Anáhuac y se fundó en el año 2000, la sede Ciudad del Carmen data de su fundación en el año 2007 y cuenta con dos generaciones egresadas de la licenciatura antes mencionada.

El nivel socioeconómico de los estudiantes en su mayoría es de clase media alta y la mayoría de los profesores son de medio tiempo y profesionistas en las diversas áreas que imparten, en la mayoría de los casos los docentes interactúan entre sí a fin de no repetir contenidos en la aplicación de los programas.

1.2 Planteamiento

Los periódicos digitales representan una opción de consulta de información que le permite a quienes los siguen tener datos a la mano y de manera vertiginosa. En México los índices de lectura son sumamente bajos, según el Consejo para la Cultura y las Artes y la UNESCO, el promedio de lectura de los mexicanos es de apenas 2.6 libros al años, ascendiendo para los jóvenes con acceso a formación universitaria a un promedio de 5.1libros al año, mientras que para los jóvenes de 18 a 22 años es de 4.2, los mexicanos

con educación universitaria de 5.1 y los de niveles socioeconómicos medio alto y alto de 7.2 (CONACULTA, 2010).

Ante la necesidad de consumir información, involucrarse con situaciones locales, federales e incluso del extranjero y ampliar el campo de opciones de búsqueda y conocimiento, esta investigación busca describir la manera en que los alumnos de la licenciatura de Ciencias y Técnicas de la Comunicación, generan aprendizaje significativo a través del uso de los periódicos digitales.

Cuando se pretende como docente buscar la manera de que los alumnos se involucren con la clase y se vean interesados por los sucesos que hay a su alrededor es importante contar con material que ilustre y que permita contextualizar de que se está hablando. Ante este panorama Ciudad del Carmen manifiesta ciertas problemáticas en la distribución y acceso a la información, la circulación de periódicos se limita exclusivamente a publicaciones de carácter local que comparten las mismas notas, muchos de los casos planteados desde las oficinas de comunicación social de las dependencias.

Para poder acceder a una publicación nacional o internacional es forzoso recurrir a medios digitales donde los alumnos puedan ampliar su panorama y sus conocimientos, dejar de ser tan localistas y enterarse de lo que se está haciendo y cómo se está haciendo en otras partes del país y del mundo.

Esta investigación surgió con la necesidad de involucrar a los jóvenes en nuevos procesos de aprendizaje, en ir más allá de sus temarios y de lo que ellos estaban acostumbrados a consumir. Cuando se comenzó a incluir el uso de periódicos digitales se observó entonces no solo el interés sino la iniciativa inspirada que había de ellos por

aprender e investigar de más, muchas de las veces saliendo de las necesidades de las clases pero finalmente fortaleciendo la intención de buscar algo diferente, algo que alimentara sus propios gustos y aficiones.

La presente investigación tiene como interés hacer notar la capacidad que la consulta de los periódicos digitales tiene en el desarrollo de las capacidades de aprendizaje en los alumnos, cuando estos se ocupan como una herramienta de aprendizaje es necesario que tengan la supervisión y tutela del profesor que especifique en qué y en dónde se utilizaran estos elementos.

Para la presente investigación se ha formulado la siguiente pregunta general:

¿Cómo los periódicos digitales, generan en los estudiantes aprendizajes significativos cuando la consulta de éstos es regulada por los docentes?

Con las siguientes preguntas específicas:

- ¿Cuáles son las ventajas que los periódicos digitales tienen para generar un aprendizaje significativo?
- ¿Con qué tipo de estrategias los alumnos logran crear un aprendizaje significativo a partir del uso de los periódicos digitales?
- ¿Cómo el profesor incorpora el uso de periódicos digitales dentro del curso de manera que éstos impacten en el aprendizaje significativo?

1.3 Objetivos

La presente investigación tiene como objetivo general:

- Describir de qué manera se genera un aprendizaje significativo en estudiantes de licenciatura a partir del uso de periódicos digitales, cuándo éstos son usados bajo la tutoría del docente.

Y de forma específica:

- Determinar con qué tipo de estrategias los alumnos de la licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación, logran crear un aprendizaje significativo a partir del uso de los periódicos digitales.
- Describir cómo el profesor incorpora el uso de periódicos digitales dentro del curso de manera que éstos impacten en el aprendizaje significativo de los alumnos de licenciatura.
- Detectar que ventajas existen en la utilización de periódicos digitales en las clases a fin de incorporar estas en ocasiones futuras.

1.4 Justificación

Con el acceso que se tiene a internet, los alumnos pueden tener un manejo eficaz y portátil de los periódicos digitales al utilizar de manera práctica este recurso y referirlo con sus experiencias más cercanas y cómodas, lo cual daría por resultado un interés natural y un uso cotidiano. El que los maestros regulen este contenido también implica que a pesar de que el alumno se sienta con la confianza de consultar los medios y generara un interés propio, para los fines de un curso el maestro podrá depurar la información y darle un seguimiento según las necesidades del curso.

Esta investigación es importante para el estudio y desarrollo de los alumnos que pretenden formarse, el poder aprender de ejemplos prácticos es fundamental ya que la práctica de la escritura, la observación de temas, incluso la curiosidad que se genere, se logra a partir de casos y textos que puedan servir para ser estudiados.

En el caso de la impartición de la Licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación en la Universidad privada Campus Ciudad del Carmen, Campeche que fue utilizada para este proyecto, hay muy poco material bibliográfico y de referencia al alcance de los alumnos para ser observados y analizados y así recurrir a fuentes que amplíen sus conocimientos. Ejemplo de ello es la publicación de solo 2 medios impresos exclusivos de información del municipio y 5 que incluyen al municipio como una sección.

En cuanto a la adquisición de material bibliográfico, la ciudad cuenta con una librería de Educal donde en su mayoría llegan textos de consumo escolar, es decir apegado a los programas de SEP y UNAM para las escuelas. Por ello el recurrir a material digital que se encuentra en internet, es una opción a tomar en cuenta y mejor aun cuando está regulada o guiada por un docente que señala los puntos específicos a tomar en cuenta. Esta investigación pretende coadyuvar a potencializar los vacíos que existen en la consulta de información periodística como parte de la formación de los estudiantes.

El uso de los periódicos digitales como una herramienta para generar aprendizaje significativo es factible de mejorar y adecuar según las necesidades y expectativas de cada curso. De este modo considerar la utilización de este recurso trascendería a una actividad extra o tomarse en cuenta como una tarea más, entonces se podría hablar ya de una

herramienta disponible y capaz de aportar algo extra al programa educativo de la materia así como al desarrollo de los estudiantes de esta licenciatura.

De acuerdo con David Ausubel (1976), durante el aprendizaje significativo el aprendiz relaciona de manera sustancial la nueva información con sus conocimientos y experiencias previas. Se requiere disposición del aprendiz para aprender significativamente e intervención del docente en esa dirección. De esta manera el docente y el alumno forman un equipo que permite el flujo de conocimientos y la adquisición incluso en ambas vías. Por lo que en esta investigación los periódicos digitales juegan el papel de protagonizar experiencias y generar un vínculo de interés con los alumnos, atendiendo a la consigna del aprendizaje significativo que utiliza la experiencia como parte de todo el proceso de creación de conocimientos.

Díaz-Barriga y Hernández (2002) proponen 5 criterios que permiten destacar cualidades que se esperan obtener al término de la investigación y que se cumplieron al llevarse a cabo la presente. Estas 5 características permiten conocer de qué modo la investigación tiene un impacto inmediato para ser utilizada como una estrategia para los docentes y alumnos y la trascendencia con la que fue proyectada:

Conveniencia. La investigación muestra un escenario donde la inclusión de métodos digitales, en caso específico, periódicos digitales, influyen de manera positiva y propositiva con los procesos de aprendizaje significativo de los alumnos de la Licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación a quienes los resultados de esta investigación les servirán para tomar a los periódicos digitales como una referencia en el desarrollo de su

aprendizaje. En el caso de los docentes los resultados sirven para generar una referencia que sea utilizada en la planeación de un curso donde involucrar los periódicos digitales .

Relevancia Social. A partir de los resultados obtenidos se puede determinar como el uso de periódicos digitales amplía las posibilidades de estudio de los alumnos y de esta manera romper la barrera de lo local en el conocimiento de futuros comunicólogos que estarán trabajando en su comunidad. Para Dewey (1938 como se citó en Romero 2010) el aprendizaje experiencial es activo y genera cambios en la persona y en su entorno, no sólo va al interior del que aprende, sino que utiliza y transforma los ambientes físicos y sociales para extraer lo que contribuya a experiencias valiosas y establecer un fuerte vínculo entre el aula y la comunidad.

Esta investigación permite a los alumnos utilizar recursos que tienen a su alcance y que usan diariamente para mantenerse actualizados sobre lo que pasa en el mundo y de esta forma, estar más preparados para sus clases. Cuando se le abre la puerta del conocimiento al alumno, lo puedes sensibilizar de todo lo que le rodea. Los alumnos egresan mejor preparados de su carrera, generando una ventaja sobre otros egresados.

Implicaciones prácticas. Aparte del fácil acceso que se puede tener al formato digital de los periódicos, la generación del aprendizaje significativo por parte de los alumnos, se convierte en la punta de lanza para que ellos encuentren en este medio, material de aprendizaje y así continuar con su formación apenas y consulten un periódico digital. Cuando se aprovecha el interés del alumno por medios electrónicos y se encamina ese recurso, el alumno puede ser capaz de transpolar el uso de periódicos digitales para la clase

a consultar de forma rutinaria eventos del mundo. Incluso, ante cualquier duda o inquietud, el alumno deberá de ser capaz de consultar vía internet su pregunta y así aclararla.

Valor teórico. La presente investigación busca dejar un testimonio de las ventajas del uso de los periódicos digitales en la generación de aprendizaje significativo. Este documento podrá ser consultado en la Universidad sede de la presente investigación.

Viabilidad. La investigación es viable dado que en la licenciatura donde se aplicó cuenta con las necesidades requeridas para llevarse a cabo; grupo de investigación (docentes y alumnos), tiempo para llevarse a cabo, materias que incluyen el uso de los recursos mencionados para realizar la observación, así como el equipo tecnológico; sala de computo, y equipo de uso personal por cada alumno como *ipads* y tabletas electrónicas. Del mismo modo se solicitaron los permisos correspondientes tanto a la Universidad como a los participantes.

Utilidad Metodológica. La presente investigación sirve para comprender y visualizar el uso de los medios digitales, en específico de los periódicos digitales como una herramienta en la impartición de conocimientos que necesiten trascender la memorización y requieran ser asimilados. Igualmente busca sentar una guía para que los docentes cuyas materias se relacionen con estos temas puedan utilizar en la aplicación de futuras clases y de esta manera puedan integrar los periódicos digitales como una herramienta de clases.

De esta forma y dando respuesta al porqué es importante y a quién le beneficia la investigación, se puede mencionar que ante un panorama donde la incorporación de recursos digitales es una característica en los programas educativos actuales y los alumnos

están no solo conscientes de esto sino que lo utilizan de manera regular, es preciso conocer cuales son los alcances que se tienen con la aplicación de estos recursos en clase.

Tras conocer los resultados de la investigación, el alumno puede darse cuenta del potencial que aparatos electrónicos con acceso a internet, tienen más que un uso de esparcimiento y pueden contribuir a su constante formación profesional, utilizando los elementos adecuados que les aporten nuevos conocimientos.

Aun cuando la investigación se llevó a cabo con un grupo pequeño de alumnos y en una clase en particular, se pretende comunicar los resultados a la plantilla docente y a los directivos con el fin de que conozcan el impacto del uso de periódicos digitales e invitarlos a incluir los recursos tecnológicos en sus clases. Las materias y las temáticas cambian, pero el recurso tecnológico da tanta versatilidad como temas hay en el mundo.

1.5 Delimitación del estudio

Esta investigación de carácter cualitativo, se llevó cabo en un grupo de 10 alumnos y con 2 profesores, durante un cuatrimestre, y constó de dos partes, un *focus group* a modo de debate donde se tuvo un primer acercamiento con recursos que ya se llevan a cabo en el curso y cómo los alumnos ya forman parte de un contexto educativo donde los profesores incorporan diferentes técnicas de enseñanza, particularmente aquellas que involucran el uso de periódicos digitales. La segunda parte implicó la aplicación de un instrumento de investigación; entrevista individual donde de manera específica los alumnos y docentes dieron respuesta a preguntas que sirvieron para conocer las características que hubo en su aprendizaje con la incorporación de periódicos digitales.

La presente investigación se limitó a conocer la manera en que el uso de periódicos digitales tiene impacto en el aprendizaje significativo de los alumnos de licenciatura en el tercer cuatrimestre de la Licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación de una Universidad privada en su campus en Ciudad del Carmen, Campeche. Esto dentro del programa de estudios de dicha licenciatura según la Universidad y según la aplicación y guía de los profesores escogidos para la investigación, que en uno de los casos utiliza el objeto investigado como medio de consulta y en el otro caso como medio de consulta y evaluación.

La principal limitación de la investigación se relaciona con la trayectoria escolar de los alumnos, muchos de ellos inscritos de manera regular y que fueron abandonando el curso por motivos personales. En el caso de la utilización de periódicos digitales, en particular aquellos extranjeros, para algunos alumnos les resultó imposible llegar a formar opiniones y trabajar a la par de sus compañeros por la barrera del idioma, esto en especial al consultar publicaciones en inglés (que fue el único otro idioma que se manejó). Los alumnos también debieron familiarizarse con ciertos términos y recurrir a la búsqueda de palabras y términos cuyos significados les eran ajenos.

La actitud de algunos de los estudiantes se volvió una barrera en cuanto a la disposición de cumplir con algunos de los ejercicios y tareas que se tenían previstas. Aunque todos los alumnos eran parte de la misma clase y todos consultaban el mismo material, muchos de ellos no lo tomaron con el mismo interés o seriedad que los otros, lo que llevó que no tuvieran la misma participación ni aportaran o enriquecieran tanto la fase del *focus group* y las entrevistas.

Definición de términos. A continuación se presenta un glosario de términos importantes para la investigación y que se usarán de forma continua a lo largo de la misma.

Periódicos digitales: Publicación diaria cuyo formato es a través de un sitio o plataforma por internet.

Aprendizaje significativo: Aquel aprendizaje que involucra el conocimiento y experiencias previas del sujeto para generar nuevo conocimiento que a su vez se vuelvan parte del contexto del aprendiz.

2. Marco Teórico

En este capítulo se presenta cómo la utilización de recursos digitales, de manera específica los periódicos digitales, tienen un impacto en el aprendizaje significativo de alumnos a nivel universitario. Los acercamientos de investigaciones que tienen o comparten algún contenido similar, se muestran como referencia para este trabajo, al igual que las teorías del aprendizaje significativo y constructivismo de las cuales parte. Se incluyen del mismo modo las estrategias docentes con las cuales se pretende la generación del aprendizaje significativo.

De este modo, se hace una revisión a las teorías constructivistas como antesala del aprendizaje significativo, posteriormente se muestran algunos ejemplos de cuales han sido las investigaciones o ejemplos que sitúan a la utilización de elementos digitales como herramienta de aprendizaje.

2.1 El constructivismo como primer acercamiento

Según Tovar, Gutiérrez, Pinilla y Parra (2006), el constructivismo tiene tres posturas básicas; *constructivismo radical*, creado por su autor Glasersfeld (como se cita en Rackman, 1996) quien planteó que el conocimiento no se recibe de manera pasiva sino que es construido activamente, se adapta y sirve de manera experiencial. Bajo esta teoría el mundo se vuelve entonces una reconstrucción generada por el observador, por ello durante un proceso de enseñanza aprendizaje, se tienen que tomar en cuenta panoramas, perspectivas, comportamientos y objetivos en común.

La segunda postura será el *constructivismo piagetano*, donde son precisamente las teorías de Jean Piaget y su sistema de etapas, las que dicen que el individuo crea

conocimiento a partir de ciertos esquemas cognitivos ya construidos donde se van acumulando nuevos datos y se forma nuevo conocimiento. Esta teoría genera ya un postulado donde se habla de la generación de un estímulo dado por el individuo que aprenderá y que se manifiesta en el interés de aprender, este estímulo a su vez no será el mismo al inicio y al final del proceso.

Piaget se refiere a la relación de aprendiz y objeto de aprendizaje, como una relación dinámica, donde el objeto se encuentra en constante movimiento y con una interpretación propia de cada una de las experiencias que a su vez generan nuevos conocimientos (Moreno y Waldeg, 1998).

Para los efectos de esta investigación, la relación que el aprendiz tiene frente al medio elegido, los periódicos digitales, es precisamente la característica del proceso de enseñanza la que dota de sustento al proceso de aprendizaje, la capacidad de reconstruir a partir de nuevas experiencias y exposiciones de datos, donde a partir de un conocimiento o interés previo se generan nuevas percepciones hasta pasar a una fase de internalización.

El tercer postulado es el denominado el *constructivismo social*, en este se le da un valor científico a las ideas de las personas y se sostiene que el éxito y logros en las ciencias dependen más de capacidades específicas y de la experiencia previa (Driver y Easley como se citó en Tovar et al., 2006). En el ámbito educativo, el constructivismo social, tendrá entonces que trabajar a partir de las características en común de los sujetos, donde se entienda que el conocimiento se gestará como un proceso de reconstrucción de los hechos del mundo, donde según Azcarate (1999, p. 3) “el conocimiento no es la descripción de la realidad sino una modelización, es decir una reconstrucción de la misma”.

2.1.1 El aprendiz constructivista. Como teoría educativa, el constructivismo encuentra en el aprendiz a un sujeto subjetivo antes su mundo que agrega estímulos que él a su vez complementa, dando como resultado un conocimiento nuevo donde éste no es solo acumulación de información y datos sino es el resultado de una actividad estructurante. Para la gestación del conocimiento el rol del aprendiz se observa como un elemento activo, él será el constructor de su propio saber y el responsable último de su aprendizaje. La construcción activa será la que permita progresar evolutivamente de un nivel al siguiente inmediato en complejidad (Cubero, 2007).

El alumno que se ve inmerso en una teoría constructivista, no está solo dentro de la tarea de estructurar el conocimiento, Vigotsky (como se citó en Wertschn, 1988) señala la importancia de la instrucción y la responsabilidad en la formación de estructuras mentales. Para ello describe la importancia de la zona de desarrollo próximo en el estudiante, la cual sirve para que haya un vínculo de contacto del medio con la información genética del alumno, misma que deberá facilitarle al tutor la planeación de una enseñanza de forma intencional. El papel del tutor entonces también tendrá como responsabilidad aumentar cada determinado tiempo el grado de dificultad al que se enfrente el alumno y dotar a éste de las competencias necesarias para la resolución de los diferentes problemas.

En el enfoque constructivista se puede orientar al maestro sobre el cómo se consigue producir desarrollo en los educandos, donde no sólo busca ocuparse de temas sino del impacto y asimilación que los alumnos tendrán en el medio social donde participan, donde

el fin último será el “posibilitar ambientes en los cuales el estudiante aprenda mejor en compañía de maestros igual de diestros” (Santrock, 2002, p. 66).

La aportación del constructivismo como teoría del aprendizaje, permitió que posteriormente autores como Vigotsky, Brunner y Ausubel, concibieran y ampliaran las posibilidades del aprendizaje y el papel del maestro y del alumno frente a los conocimientos, su adquisición y la competencia para su utilización. Ahora se busca que los alumnos sean seres más activos ante su propio aprendizaje y que sean capaces de desarrollar con sus experiencias y contextos, su propio aprendizaje.

Uno de los principales retos de la educación universitaria ha sido precisamente lograr que los alumnos se interesen por las clases y que sean ellos mismos quienes detonen o busquen de que manera involucrarse más. Ante ello en las universidades, incluyendo la que sirvió para los motivos de esta investigación, se realizan encuestas donde los alumnos califican a los maestros a fin de detallar aquello que consideran como aciertos.

El principal punto que se revela al presentar los resultados es donde los alumnos destacan que parte del éxito de una clase es la actitud del docente y los ejemplos que ponen fuera de clase, es decir cuando explican algo a través de anécdotas que los hacen familiarizarse con algún tema. Estos resultados se suman a características que Nassp (como se cita en Santrock, 2002) publicó tras realizar una encuesta entre jóvenes de 13 a 17 años quienes aseguraban que una clase les resultaba buena cuando había conocimiento del maestro por su clase, sentido del humor y clases divertidas. Sumando estas características podemos entender que el proceso educativo trasciende la pura presentación de información y lo vuelve un acto de empatía y generación de nuevas experiencias.

Por ello para los fines de esta investigación el acercamiento del tema y el elemento a investigar, los periódicos en su edición digital, el aprendizaje significativo es la teoría que resulta más relevante para su estudio.

2.2 El aprendizaje significativo

Desde la propuesta de David Ausubel a principios de los años setentas, de que el aprendizaje significativo reunía los conocimientos previos de un sujeto para que de manera voluntaria e interesada, pudiera darse un nuevo conocimiento, el aprendizaje significativo ha representado un intento para muchos docentes, de poder lograr mejores resultados en la impartición de sus cursos y la trascendencia de estos para el alumno.

Como lo señala Ausubel el aprendizaje significativo da al alumnado los elementos de anclaje en la experiencia propia de los conceptos nuevos que se presentan de manera coherente e interconectada. El aprendizaje se realiza entonces con un proceso de construcción individual y personal, los humanos integran dentro de las estructuras de conocimiento aquellos conceptos que tienen en cuenta y se relacionan con los conocimientos que ya se tienen (Ballester, 2002).

Para Ausubel la mayor revelación del aprendizaje significativo, se va a dar cuando el alumno tenga la capacidad de expresar de modo simbólico el razonamiento de una idea previa, habrá entonces ocurrido el proceso de aprendizaje cuando se pueda argumentar, vislumbrar o describir, el porqué tiene mérito tener una idea y colocarla en su nivel de prioridad. Ante este panorama la inclusión de elementos que le permitan al alumno lograr el anclaje que necesita para hacer lo que aprende parte de su entorno, incluye el reto para el profesor que tendrá que ser capaz de entender el grupo que tenga enfrente y buscar las

mejores opciones para impartir su clase, para ello la reconsideración que se debe hacer de la función de los docentes impacta también en el diseño de los currículos y el papel de las escuelas.

En una dinámica de transformaciones, incluir elementos que permitan a los alumnos acercarse a su cotidiano será un desafío con el cual trabajar y de nuevo los docentes tendrán como responsabilidad el ser capaces de una transformación de la gestión escolar y el sistema educativo, siendo más concretos para acercarse al tema, de la inclusión interdisciplinaria de la informática, que en el contexto particular del trabajo se puede entender como que el uso de periódicos digitales permite la innovación y el cambio (Arancibia, 2002).

El aprendizaje significativo entonces incluirá a dos elementos que se tienen que tomar en cuenta, por un lado está el alumno quien será el principal receptor de los conocimientos, él está ahí para ser transformado a partir de la institución, de la sociedad, de las necesidades culturales, sociales y políticas y por supuesto de su propio papel dentro de la comunidad. El otro involucrado será entonces el maestro, así como el aprendizaje significativo ha traído cambios para uno lo ha hecho para otros y es precisamente esta esencia la que enriquecerá la experiencia de ser parte de una dinámica de este aprendizaje.

Dentro de esta misma dinámica se encuentra realizar un cambio en los modelos educativos, ahora con las intenciones del aprendizaje significativo se busca que no se centren en la enseñanza solamente sino en el aprendizaje, donde las actividades y papel del alumno y el maestro sean diferentes, generando tres actividades fundamentales: el diseño de actividades de aprendizaje para que el alumno las realice, la enseñanza a aprender para

que el alumno sea capaz de producir su propio aprendizaje y la evaluación compuesta entre lo que observa y califica el maestro y la propia evaluación del alumno a sí mismo (Dávila, 2007).

En esta dinámica existen características que son reconocidas dentro de la propuesta de lo puesto en práctica como aprendizaje significativo. Según Díaz Barriga y Hernández (1999) existen tipos de conocimiento que se encuentran ligados a la manera de aprender de manera significativa y por lo tanto son tomados en cuenta durante su proceso docente. En la Tabla 1, se aprecia cada tipo y su descripción:

Tabla 1

Tipos de conocimientos dentro del Aprendizaje Significativo. (Díaz Barriga y Hernández, 1999)

Procesos cognitivos básicos	Se refieren a todas aquellas operaciones y procesos involucrados en el procesamiento de la información, como atención, percepción, codificación, almacenaje y mnémicos, recuperación, etcétera.
Base de conocimientos	Se refiere al bagaje de hechos, conceptos y principios que poseemos, el cual está organizado en forma de un reticulado jerárquico (constituido por esquemas). Brown (como se citó en Díaz Barriga y Hernández, 1999) ha denominado saber a este tipo de conocimiento; también usualmente se denomina "conocimientos previos".
Conocimiento estratégico	Este tipo de conocimiento tiene que ver directamente con una estrategia de aprendizaje dónde se aprende el cómo se es capaz de conocer o de aprender.
Conocimiento metacognitivo	Se refiere al conocimiento que se posee sobre qué y cómo de la información, así como al conocimiento que tenemos sobre nuestros procesos y operaciones cognitivas cuando aprendemos.

El aprendizaje significativo entonces se ha visto como una propuesta que toma forma cuando el maestro involucrado entiende su nuevo papel ante el grupo en el que se encuentran los alumnos también se ven y sienten inmersos ante una nueva perspectiva de cómo adquirir los conocimientos. Afirma Dávila (2007) que esta teoría también ha generado mitos que han hecho pensar que la docencia en términos del aprendizaje significativo es sencilla o que cualquiera puede llevarla a cabo:

1.- El aprendizaje significativo se da cuando el alumno se divierte. Si bien está documentado (Santrock, 2002) que el humor y el ánimo que se da en una clase influye en la atención que los alumnos puedan ponerle al maestro, también se debe tomar en cuenta que hablar de experiencias no es exclusivo de actividades que resulten confortables para los alumnos. Aunque el aprendizaje significativo carga mucho de sí en las actividades lúdicas y de entretenimiento, no son estas la única manera o forma que tienen para desarrollar una dinámica.

2.- El aprendizaje significativo se da cuando los contenidos se adaptan a los intereses del alumno. El aprendizaje y dinámica de una clase cumple con un proyecto institucional y un programa que responde intereses que van desde lo social, cultural y político, No se trata de enseñar solo lo que interese o esté de moda, el aprendizaje evoluciona con las sociedades y en ese entendido debe adaptarse pero trascender a lo que se necesite y lograr pertenencia.

3.- El aprendizaje significativo se logra cuando el alumno quiere aprender. Si bien a lo largo de este capítulo se ha hecho referencia al alumno como un elemento participativo donde su voluntad es necesaria para muchos de los procesos, hay que recordar

que parte de la habilidad docente radica en involucrar a los estudiantes en cada una de las dinámicas de clase, el aprendizaje significativo si ofrece la ventaja o la percepción de involucrar de una manera más personal al alumno, pero ese primer encuentro debe ser propiciado por el que lleva el mando del grupo.

Este tercer mito es parte precisamente de lo representado en esta investigación donde al alumno se le toma en cuenta en todo momento como un ser activo pero sin descuidar que se encuentra a la expectativa, sin la tutela del maestro o la guía de éste en cuanto a la consulta de material, ubicación de recursos y acercamiento a contextos similares que logren un primer acercamiento empático entre información y estudiantes, sería muy difícil que se generara algún tipo de aprendizaje.

4.- El aprendizaje significativo ocurre cuando el alumno descubre lo que quería aprender. No se habla de un descubrimiento fortuito cuando se refiere a que el alumno va encontrando el conocimiento. No todo el descubrimiento se traduce en conocimiento, aunque es cierto que el hecho de que el alumno se involucre, descubra y aprenda a partir de lo que ve influye pero tiene que haber un proceso de recepción y comprensión para que entonces se hable de aprendizaje.

5.- El aprendizaje significativo se da cuando se puede aplicar lo aprendido. Aplicado o no, el aprendizaje no mide su éxito en su uso sino en su asimilación, el tener conocimientos o información que nos resulte útil en algunos casos no desmerece la sola acción de haber aprendido.

Estos mitos forman parte de una dinámica de enseñanza que se ha tenido que perfeccionar desde los primeros paradigmas propuestos por Ausubel hasta las necesidades

que han tenido que ser atendidas por los diferentes escenarios donde la teoría ha sido puesta en práctica. Ante este panorama el papel del docente ha sido un elemento central en el desarrollo de la propuesta de Ausubel (1976), la teoría no se ha transformado por si misma sino que ha tenido que ver con lo que los maestros han hecho en su asimilación y aplicación, así como los cambios sociales, culturales y políticos a los que se ha enfrentado.

2.3 El rol del docente en el aprendizaje significativo.

En el aprendizaje significativo, el poder generar en el alumno el interés por aprender a aprender, a través de aproximaciones inducidas que se aboquen a entrenar a los aprendices en el manejo directo y por si mismos de procedimientos que les permitan aprender con éxito de manera autónoma (Díaz y Hernández, 1999), ha sido un punto que se ha intentado desde sus primeros fundamentos. El papel del docente al ser quien se encuentra y mantiene la relación con los alumnos desde el primer día y durante todo el curso será el punto de partida para que los estudiantes manifiesten una u otra actitud hacia el curso.

Entonces parte del paradigma de esta teoría es la actitud del alumno por enfrentarse al conocimiento: “Para aprender significativamente, el alumno tiene que mantener una disposición para relacionar a su estructura cognitiva, de forma no arbitraria y no literal, los significados que capta de los materiales educativos potencialmente significativos de su currículum” (Moreira, 2005, p. 6), sin descuidarse el papel que el docente juega en la instrucción y fomento del interés por el aprendizaje.

2.3. 1 Estrategias del docente para generar aprendizajes significativos. Valorando el rol del docente en el proceso de formación del conocimiento, se deben tomar en cuenta las estrategias que se utilizan de manera continua en las aulas. Si bien existen innovaciones en cuanto a la incorporación de instrumentos que permiten hoy en día al docente apoyarse en más recursos para impartir una clase, es la instrucción del docente lo que resulta fundamental para lograr objetivos en cada uno de los alumnos y los cursos impartidos.

Las estrategias docentes tienen que ver en gran medida con los cursos, alumnos e intereses que se tienen de manera particular, de esta manera no será lo mismo impartir un curso a universitarios cuando estos sean de alguna ingeniería a si fueran de una licenciatura en humanidades, sin embargo cada una de las estrategias utilizadas tienen en tiempo, espacio y orden, propósitos inmediatos a cumplir. De este modo se pueden entender estas estrategias en 4 fases importantes: de construcción de conocimientos, de solución y abstracción del conocimiento, de permanencia del conocimiento y transferencia del conocimiento (Campos, 2000).

2.3.1.1 Estrategias de construcción del conocimiento. Son aquellas que permiten al docente hacer la introducción a un tema, funcionan para acercar al alumno sobre el conocimiento que se imparte, se explora y activa el interés del educando para conocer el tema impartido. Entre la aplicación precisa de estrategias para esta construcción destacan:

1.- Grupos focales introductorios: donde se le exponen a los alumnos temas generales donde a partir de discusiones en grupos se logran acuerdos y desacuerdos que a través de opiniones encontradas generan un interés que funciona como un catalizador para continuar investigando. Estos grupos focales son útiles además para conocer las

características del grupo donde se aplican, es decir se pone el conocimiento al descubierto de los alumnos pero también el maestro sabe y reconoce a que se enfrente y con esta ventaja se pueden entonces diseñar nuevas y mejores propuestas que aborden de manera específica las necesidades del grupo.

2.- Actividades generadoras de información previa.- tareas como fichas, lecturas o el simple planteamiento de ejemplos que involucren el tema que se desee cubrir, le dan al alumno algo en que pensar y en que interesarse, abren la posibilidad al alumno de ser ellos mismos quienes van a buscar y a proponer en la siguiente sesión un posible rumbo de la clase.

2.3.1.2 Estrategias de solución y abstracción del conocimiento. El conocimiento debe ser útil y debe tener objetivos, la intención de saber y obtener conocimiento es el conocer para que será aplicado, la intención de estas estrategias es darle un uso al conocimiento y eso se logra cuando el conocimiento ya es parte del individuo. Las estrategias entonces para lograrlo pueden ser:

1.- Proyectos de aprendizaje y problemas de colaboración.- Como parte de una convivencia social activa y del conocimiento como un recurso de utilización social, los trabajos en equipo permiten la interacción real desde la convivencia aun con puntos de vista diferentes como la necesidad de lograr objetivos. Los proyectos de aprendizaje comienzan con una tarea que tenga la necesidad de generar una respuesta concisa.

2.- Análisis de medios.- Los ejemplos que se aprecian en un aula, la mayoría de las veces se encuentran ya aplicados, con otros nombres y protagonistas, en la vida real, recursos como los periódicos digitales, fortalecen este tipo de estrategias que tratan de que

el alumno busque, observe y analice lo que ocurre a su alrededor para poder ser capaz de tomar tanto decisiones sobre lo que ocurre, lo que sabe y lo que piensa.

3.- Comunicación en la solución de problemas.- La retroalimentación forma parte de una estrategia de enseñanza y aprendizaje, el poder fomentar que los alumnos comuniquen lo aprendido nutrirá no solo a la clase sino al mismo docente que aprende a la par. Como estrategia la comunicación de los resultados permite tener un cierre en las dinámicas, donde se reconozca que la tarea o actividad se llevó a cabo con éxito.

4.- Ilustraciones, gráficas y tablas.- La abstracción de conocimientos se logra cuando se es capaz de expresar el conocimiento adquirido de manera resumida y clara, el alumno logra resumir según sus propias fuentes y entendimiento. Es necesario que el docente instruya al alumno en cuanto a lo que una tabla, una ilustración o una gráfica deben mostrar tanto en contenido como en formato para que de esta manera los vicios de forma no distraigan la atención del contenido.

2.3.1.3 Estrategias de permanencia del conocimiento. se busca que el conocimiento continúe en el individuo, que trascienda más allá de la clase y del aula, hay ciertos recursos que favorecen la permanencia de estos en la memoria de los individuos, ya sea con actividades lúdicas o apelando al interés por ciertos temas, la permanencia en cualquiera de las materias es indispensable para la continuación de la adquisición de conocimientos.

1.- Juegos. Las actividades que incluyen algún tipo de juego causan empatía entre los usuarios, las diferencias entre la aplicación cambia con la edad y con los temas y

necesidades, pero a través de un juego habrá elementos que se logran interiorizar y de esta manera aplicarlos posteriormente.

2.- Memorias. A través de diarios, álbumes, portafolios o archivos, tener una memoria de lo aprendido da como ventaja el poder consultar la información que se requiere en el momento en que se necesite. Por otro lado permite al autor crear y almacenar la información en la manera en que la entendió.

2.3.1.4 Estrategias de transferencia de conocimientos.- Tanto para el aprendizaje significativo como en el aprendizaje en general, el ser capaz de explicar lo que se aprende permite poner a prueba el conocimiento y generar nuevas dudas o ampliar los caminos que se exploran relacionados a un tema en específico, para ello es necesario que el docente sea capaz de enseñar al alumno de que manera puede una vez captado el conocimiento, explicarlo, para ello se destacan ciertas técnicas.

1.- Estrategias integradoras.- En estas la variedad de conocimientos se ponen en marcha para lograr nuevos. Si el alumno ya sabe o domina ciertos temas estos junto a otros darán nuevos resultados. Un ejemplo puede ser la creación de revistas o murales donde se conjunen habilidades que logren exponer lo que se conoce y enterar a otras personas.

2.- Nuevas preguntas.- Si se ha destacado el rol que la curiosidad o el interés juega en la generación y aprehensión del conocimiento, el docente deberá aprovechar esto en todo momento, generando nuevas preguntas sobre temas que parecían estar totalmente cubiertos.

Se busca que el estudiante vaya paso a paso explicando lo anterior para entender cómo conseguir lo nuevo. De manera específica, el aprendizaje significativo deberá encontrar en los profesores y contenidos aliados en su impartición. Existen diferentes

propuestas respecto a las cualidades o habilidades que un maestro debe poseer para generar un ambiente que propicie el aprendizaje significativo, por presentar algunas de estas propuestas, Diaz Barriga y Hernández (1999) se refieren a una serie de estrategias, que se mencionan en la Tabla 2, que son usuales en la práctica docente para llevar a cabo y obtener resultados que deriven en el aprendizaje significativo de los alumnos.

Tabla 2

Técnicas de aprendizaje significativo. (Diaz Barriga y Hernández, (1999, p. 8)

Objetivos	Enunciado que establece condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno. Generación de expectativas apropiadas en los alumnos.
Resumen	Síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito. Enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.
Organizador previo	Información de tipo introductorio y contextual. Es elaborado con un nivel superior de abstracción, generalidad e inclusividad que la información que se aprenderá. Tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.
Ilustraciones	Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera).
Analogías	Proposición que indica que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo).
Preguntas intercaladas	Preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.
Pistas topográficas y discursivas	Señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.
Mapas conceptuales y redes semánticas	Representación gráfica de esquemas de conocimiento (indican conceptos, proposiciones y explicaciones).
Uso de estructuras textuales	Organizaciones retóricas de un discurso oral o escrito, que influyen en su comprensión y recuerdo.

Estas estrategias son tan solo una propuesta sobre la cual el docente puede ir armando un camino propicio para lograr que el aprendizaje se convierta en un proceso que influya en los alumnos. Sin embargo y como se mencionó al comienzo de este apartado, la

educación y sus protagonistas han tenido que adaptarse a los diferentes y nuevos escenarios que se plantean, tal es el caso de la era digital que cada vez se vuelve más cercana e incluyente.

Parte de esta investigación centra sus instrumentos en el papel que el docente enfrenta ante elementos digitales, de forma específica los periódicos, y el cómo este maestro logra generar técnicas que a su vez se fortalecen con recursos multimedia que para el alumnado protagonista de este trabajo es un elemento común. Si se quiere tener alumnos interesados en lo que se les está impartiendo, hay que situarse en la realidad del grupo al que nos enfrentamos, estar conscientes de los cambios y transformaciones de los que ellos han sido parte y ahora son un elemento de su cultura cotidiana (Díaz y Hernández, 1999).

Los programas educativos actuales, al menos en la Universidad donde se desarrolló la investigación, proponen al docente desde el comienzo, la incorporación de elementos digitales que le permitan crear en el alumno el interés por su utilización tanto en la elaboración de tareas y proyectos como en la investigación de temas. Las estrategias expuestas con anterioridad son moldeables según cada uno de los intereses y en todas se pueden incorporar recursos digitales para lograr no solo la aplicación de estas sino el desarrollo de otras estrategias que le permitan ampliar las formas en que se imparte el conocimiento y por ende la información.

Marcelo Arancibia (2001) refiere a esta asimilación de nuevas dinámicas donde asegura que el uso de tecnologías informáticas en educación se ha convertido en un debate que ha sobrepasado los límites del uso de las mismas y ahora tiene que ver con una realidad

que está siendo transformada; incluso se habla de una nueva revolución, de una nueva era denominada sociedad del conocimiento o de la información.

De esta manera si se tiene en cuenta la generación de entornos afines a los estudiantes, con recursos que para las generaciones actuales son completamente amigables y que de manera personal ya les significan contenidos, el estudiante entonces tendrá un escenario que le parezca atractivo y será más sencillo dirigirlo a los conocimientos que se quieren tratar de manera específica.

El pensar que el aprendizaje significativo sea una teoría vigente y que funcione para los alumnos de hoy en día, implica conocer cuáles son los contextos en los cuales ellos se desempeñan, por ello se puede hablar que las nuevas generaciones tienen también nuevas exigencias. Entre ellas y como parte de la inclusión del uso de tecnologías que están a su alcance y que les permitan generar incluso empatía por el modo de uso, se encuentra la capacidad de aprender a aprender. Si pensamos que el papel del docente será el de un guía o un instructor, debemos de visualizar al alumno como capaz de sacarle el mayor de los provechos al recurso a su alcance.

2.4 El aprendizaje significativo y los elementos tecnológicos

Es imposible ignorar los cambios que las sociedades han ido teniendo en especial en cuanto a la oferta de tecnología puesta a disposición de la educación. El alumno moderno no solo tiene que trabajar con los esquemas tradicionales sino que se tiene que adaptar a la medida de sus posibilidades y accesos, una serie de disposiciones tecnológicas que no siempre son a petición de la escuela, sino que forman parte de su contexto cotidiano.

Los escenarios del aprendizaje deben estar habilitados y diseñados para que el estudiante adquiera habilidades de aprendizaje y nuevos conocimientos, así como para que desarrolle la capacidad de relacionar lo que ya sabe con lo que va aprendiendo (James, 2003). El alumno que tiene a su alcance la posibilidad de aprender apoyado en tecnologías, pasa por diferentes etapas que lo ayudan de manera inmediata a obtener información más cercana a lo que necesita o en muchos casos tan solo a lo que le interesa (Bruce y Levin, 1997); los medios para descubrimiento e indagación, donde el estudiante es capaz de acceder a bancos de datos de temáticas que ya le interesa y a partir de entonces se despierta un sentido personal de continuar investigando.

Los medios para la comunicación permiten a través del uso de la tecnología tener nuevas y mejores plataformas para entablar comunicaciones asertivas que permitan fortalecer los procesos de enseñanza. La utilización de la tecnología ha permitido que los estudiantes tengan a su alcance nuevas maneras de comunicarse, más efectivas, inmediatas y donde el estudiante ejerce un rol totalmente activo.

Los medios para la construcción, consideran una oportunidad de que el alumno sea capaz de lograr un aprendizaje a partir de su propio trabajo y propuestas, para autores como Kafai y Resnick (como se citó en James, 2003) los modelos de aprendizaje basado en proyectos y basados en problemas, alcanzan su mayor efectividad cuando encuentran espacios donde el alumno pueda interactuar y relacionarse con otros. En este caso la tecnología ha encontrado un importante papel de servir con plataformas y espacios donde el alumno tiene la libertad de entrar y ajustarse a sus rutinas para poder trabajar con otros.

Por último los medios para la expresión han encontrado una recepción positiva en los alumnos. Bruce y Levin (como se citó en James, 2003), aseguran que la educación y el aprendizaje encuentran en la tecnología un gran aliado de la expresión, los estudiantes de todos los niveles pueden participar según sus intereses en la creación de material que en muchas ocasiones repercute no solo en su aprendizaje sino en el de su grupo en común.

El que un alumno sea capaz de identificar y compartir entornos que le generen motivaciones de aprendizaje, representa que gran parte de la tarea del docente y del mismo aprendizaje del alumno estará hecha. La utilización de elementos virtuales como lo pueden ser los periódicos digitales, permite que el alumno desarrolle capacidades propias a partir de lo que encuentra en el material que hay a su disposición. Vale la pena destacar que aunque el contexto puede ser similar y compartido entre cada uno de los participantes y respecto a las tareas que se asignen, cada alumno lo interpretará personalmente y le dará una representación de forma particular (Covarrubias y Piña, 2004).

2.5 El docente ante las nuevas tecnologías y el cómo aplicarlas

Partiendo de la idea de comprender la importancia que han adquirido ciertos elementos para los alumnos, es necesario dar un vistazo a las consideraciones que los maestros habrán de tener para lograr no solo ser parte de los nuevos contextos, sino ser capaces de asumirse como profesores en estas realidades. Para ello Chan (2004) señala algunas características que vale la pena destacar en cuanto a las consideraciones que el maestro que se adentra a las nuevas realidades educativas debe tener en cuenta:

1.- Diferencia en los procesos de: gestión del ambiente, diseño educativo digital y gestión del aprendizaje: en el caso de la gestión del ambiente se trata de proponer un

contexto que funcione para todas las necesidades del curso, regular lo que se va a hacer y el cómo se va a hacer, prever las formas y composición de cada ambiente y elegir que plataformas se utilizarán.

En el caso del diseño educativo digital se debe partir de la idea de que el *ciberspacio* no es un área que se controle puesto que participan muchas cabezas pero si se puede regular, en este punto no se trata del diseño o soporte físico de un espacio, pero si de aquello que se encuentra en la red y que nosotros utilizamos o adecuamos a las necesidades que generamos. En cuanto a la gestión del aprendizaje, dice Chan (2004) que debe entenderse como lograr entrar al sistema de los alumnos, sabiendo que aunque ni estos ni nosotros somos objetos dentro del sistema, si estamos definidos por estos, a los que podemos llamar familia, trabajo o escuela. En este caso es el escolar el que debe entender e incluir a los espacios que ya se formaron con anterioridad.

2.- Ambientes y sistemas para la gestión del aprendizaje: ante la necesidad de incluir elementos y recursos digitales que familiaricen a las generaciones con los conocimientos que deben adquirir y los elementos que desean consultar se han desarrollado plataformas y herramientas de diversos tipos para coadyuvar en los entornos de aprendizaje. Una vez detectado y propuesto el ambiente, habrá que diferenciar entre qué hacer para lograr que los alumnos aprendan.

Un indicador que sirve para conocer el que se debe hacer para lograr generar aprendizaje, es a partir de la *edición de materiales*; encontrar con qué se trabajará, la edición de contenidos, la creación de elementos que los complementen y la edición de elementos que sirvan para evaluar; mientras que el *proceso de enseñanza – aprendizaje*

recurrirá a la planificación y supervisión del curso. Así aunque parezca que el trabajo lo hacen los elementos digitales, el papel del docente nunca deja de ser el principal para lograr que el alumno desarrolle y cumpla en el aprendizaje.

3.- La formación de los docentes y su práctica educativa en línea: el papel del docente frente al uso de las tecnologías ha tenido que ser autodidacta, las universidades que han implementado el uso de plataformas digitales han transferido los conocimientos de modo directo a modos impersonales como lo son las herramientas con las que cuenta, ante esto se observa un todo o un nada en el uso de los recursos digitales.

Sin embargo cuando existe el equilibrio entre utilizar o recurrir a una herramienta para incluirla en el plan de estudios, esta le permite al docente aprender a la par del alumno, ambos se incluyen entre las expectativas que surgen y ambos tienen al final algo que compartir. De este modo se puede pensar en que existe un aprendizaje en dos vías.

4.- El diseño de objetos de aprendizaje y el desarrollo de las competencias mediacionales para la educación en línea: una vez que el docente se enfrenta a un grupo al ser, en el caso de los profesores universitarios, especialistas en la materia ya entra con un conocimiento de las competencias que deben tener los alumnos a los que se enfrenta, por ello una vez identificados que conocimientos desea impartir o que temas involucrará en su materia, tendrá ahora que ser capaz de construir aquellas herramientas que le permitan utilizar los recursos digitales en su práctica. Los métodos o estrategias que diseñe serán utilizados de manera eficiente, incluyente y sobretodo atractiva para los alumnos.

Para concluir estas características, el docente no puede quedarse exclusivamente en un papel pasivo de generador de clases y ponente, su rol implica ser el interlocutor de las

experiencias que proponga, el cómo las reciban los alumnos y el cómo las asimilen y utilicen. El docente de la era digital aprovecha todos los recursos y los pone a disposición de la iniciativa de los propios alumnos que tendrán que entrar a una nueva dinámica junto con su profesor, donde la libertad en la consulta de recursos sea útil y permita la generación de otros conocimientos.

2.6 El impacto de las nuevas tecnologías en los alumnos.

Todo el aparato educativo, sus actores, sus responsables y sus centros deben entrar en una dinámica de cambio, no solo es la buena voluntad o amplia preparación del alumno y docente, sino la responsabilidad en generar nuevos patrones de cambio. Bernard Poole (1999) asegura y reconoce que los medios masivos han logrado permear en la educación incluso en un nivel más efectivo que las escuelas como tal, sin embargo reconoce que existen transformaciones en la manera en que se enseña, misma que ahora se adaptan a la sociedad de la información.

En efecto los cambios deben partir primero del reconocimiento de los nuevos escenarios, de la plena conciencia de los recursos que ahora están a la mano y de cómo su utilización generará o no impacto en el alumnado. De acuerdo con Wenger (1998) la escuela entonces puede concebirse ahora con un espacio de trabajo colaborativo y una comunidad de práctica de aprendizaje social, misma que ocurre cuando las personas tienen un interés común y colaboran durante un periodo de tiempo para compartir ideas, valores, creencias, lenguajes y formas de hacer las cosas (Wenger, 1998)

Así las referencias y los significados llevarán a tener propósitos de transformación comunes que le permitirán a los involucrados tener mayor participación en todo el proceso;

en el caso de los alumnos podrán trabajar como investigadores, autores, diseñadores y escritores porque tienen que encontrar y seleccionar la información, considerar a la audiencia y encontrar la manera de comunicarlo. Los estudiantes tienen la posibilidad de participar de manera activa en la negociación de significados a través de la práctica (Coto, 2007).

2.7 Los periódicos digitales y su consumo

Las ventajas de la tecnología y las posibilidades que el uso del internet ofrecen, son incuestionables cuando se mira a nuestro alrededor y observamos que los consumos de internet han ido en aumento en los últimos años, según la Asociación Mexicana de Internet, (AMIPCI), en el 2011, 40.6 millones de mexicanos ya eran cibernautas, 10 millones más que en el 2009. Para el 2012 la cifra aumentó a 42.2 millones y el uso promedio de internet alcanzó las 4 horas con 9 minutos, 47 minutos más que en el 2011. De estos totales, el 71% se catalogó dentro del nicho de búsqueda de información, donde entra como clasificada la consulta de medios digitales. El uso de medios de comunicación digitales, como lo es la versión digitalizada de un medio conocido, colocado y con un nicho de audiencia como son los periódicos, ha ido en aumento junto con la demanda de internet.

Para efectos de la investigación se entiende a los periódicos digitales, como una publicación que se realiza a través de un sitio en internet de manera periódica donde se comparte información de carácter general o especializado de uno o más temas. Los periódicos digitales suelen ser la versión *online* de los periódicos impresos y aportan características particulares como la actualización inmediata y constante, la consulta gratuita

(en la mayoría de los casos) y la posibilidad de tener hipervínculos de cada uno de los temas que se desarrollan (Rost, 2003).

De los periódicos digitales mexicanos, los dos más consultados según la AMIPCI (2011) son El Universal *online* y El Reforma *online* este último a pesar de no ser una opción gratuita. En el mismo rubro y a pesar de no ser un periódico, sirve como una plataforma de información y es el sitio de CNN Expansión. Tras estas publicaciones le sigue la edición virtual del periódico deportivo Medio Tiempo.

La investigación realizada por la Asociación Mexicana de Internet en conjunto con el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), el Consejo Nacional de Población (CONAPO), la Comisión Federal de Telecomunicaciones (Cofetel) y la encuestadora privada Eloigia, demuestra que los hábitos de consumo han ido en aumento y con ello las posibilidades que hay por parte de quienes proporcionan algún tipo de información. En este caso en particular se puede decir que los periódicos o medios de comunicación digitales, tienen cada vez mayores posibilidades de que sus contenidos lleguen a la mayor cantidad de personas, y a su vez estas personas tienen también más posibilidades y formas de encontrarse con contenidos, los busquen o no, los datos ya están ahí. (AMIPCI, 2012)

2.8 Características de los periódicos digitales.

A continuación se ejemplifican también algunas otras características de los periódicos digitales que se consideran relevantes para los efectos de entender su relación con el aprendizaje significativo de un alumno. Estas características marcan una diferencia entre este medio respecto a otras formas de conocer acontecimientos e involucrarse con ellos, permiten entender algunas de las ventajas que el mismo medio ofrece y han sido su

oferta inicial con la que han buscado ser útiles e incluso populares ante el periódico impreso (Rost, 2003):

1.- Interactividad: Al inicio del boom tecnológico en los medios de comunicación, medios como la BBC de Londres fue uno de los primeros en aplicar el sentido de la interactividad entre sus contenidos y el público. De este modo los medios digitales le permiten al usuario estar en contacto cercano y directo con la información que encuentran en la red y compartir con usuarios diferentes, comentarios u opiniones que alimentan su propia información (Rost, 2003).

2.- Hipertexto: Es la vinculación entre información del mismo medio. El hipertexto te da la posibilidad de ampliar la información y navegar de un tema a otro relacionado. Las opciones que brinda el hipertexto son el de profundizar en la información y acceder a hemerotecas digitales.

3.- Actualidad múltiple: La actualidad múltiple en este caso se entiende como la posibilidad de tener información de diferentes contenidos al mismo tiempo, incluso de un mismo suceso tener diferentes panoramas o perspectivas debido a la cantidad de firmas y ojos que trabajan a la par.

4.- Documentación: Al no tener límites de espacio ni de tiempo, el periódico digital permite lograr la documentación de la información de manera extensa. Un ejemplo de esto es cómo la versión digital del periódico español “El País” (www.elpais.com) ha podido documentar con los textos completos juicios públicos o a través de un hipertexto, ligar la documentación necesaria para complementar cualquier caso.

5.- Recursos multimedia: Los periódicos digitales permiten incluir material visual con contenido y formatos atractivos. Gráficos animados, tablas, audios y videos son parte de una publicación digital.

6.- Personalización: Si bien se ha señalado que el aprendizaje significativo parte en buena medida de la capacidad experiencial del alumno, esta característica de un periódico digital es tal vez una de las que mejor sirvan para esta función. La personalización le permite al lector tener la posibilidad de escoger entre aquellos contenidos que son de su interés. Si bien consultará el periódico y no podrá decidir entre que va de primera plana o no, si podrá elegir qué tipo de contenidos le gustaría recibir en un resumen o síntesis, o por qué tipo de noticias podría recibir una alerta. La personalización acerca más al periódico digital con los lectores.

2.9 El porqué de los periódicos digitales

La propuesta de los medios digitales también se ha ampliado, de manera concreta en el caso de los periódicos digitales, las primeras ediciones eran espacios digitales de uso muy exclusivo y con consultas de igual manera. Era casi un espacio especializado cuyo único objetivo y competencia era debutar en el día a día con una nota importante, sin embargo esto ha ido evolucionando. Inclusive el nombre que reciben ha sido sujeto a debate ya que para muchos autores no cumple con la característica de periodicidad que su nombre implica (Rost, 2003). Hoy en día esta evolución se ha destacado también en las demandas que los usuarios tienen respecto a los periódicos digitales, ellos han visto en esta posibilidad la creación de plataformas de contenidos que permitan que los datos que ofrecen, tengan una repercusión real en los lectores (Ricci, 2001)

Sin embargo con la consolidación del medio y el importante interés que han generado, los periódicos digitales han logrado encontrar un público que los consume y los busca. Su nombre entonces se construye con la característica de una publicación periódica que tiene como ventajas contra la versión impresa, el tiempo de respuesta y publicación ante un hecho, la posibilidad de contar con audio, video e imágenes, el espacio de publicación y donde la característica de lo digital se refiere en exclusivo al soporte por el cual se puede lograr esta publicación (Rost, 2003).

Hoy en día los periódicos digitales no solamente tienen la nota principal que se vincula de manera directa a la edición impresa, sino que por la facilidad del medio y la portabilidad de este, se permite que la nota crezca y profundice a lo largo del día, ahora la competencia no es solamente por la nota sino por ver que periódico tuvo mayor cobertura de la información (Marcos, 2007). Entre los mismos usuarios es importante y atractivo encontrar medios que tengan diferentes respuestas, el factor de la popularidad es importante ya que los lleva a estar hablando de temas y puntos de vista que están de moda y permean incluso en otros medios.

La importancia que han adquirido estos periódicos digitales, se ha logrado también a través de un serie de ofertas que han trascendido a sus homólogos impresos, señala Marcos (2007) en: Una década de periódicos en internet. Estrategias documentales, 5 estrategias básicas que han consolidado el medio:

1. Una importante mejora en los servicios tecnológicos (adaptación a Internet)
2. Nuevos planteamientos en el diseño y la composición
3. Junto a la información más servicios como fotogalerías e hipervínculos.

4. Ampliar la consulta desde la Hemeroteca a más números
5. Un cambio significativo en redacción y en el centro de documentación para dar valor a la información no sólo a lo largo del día, sino también de cara al futuro.

Estas 5 características juegan en la actualidad un papel importante en el valor que quienes consultan este medio le dan, ya que ofrecen un valor agregado al hecho de mostrar y dar a conocer la información, no solo se trata de leer noticias o tener datos, sino de los servicios y ventajas que la consulta en línea ofrece, por otro lado es el medio en sí, lo que permite que se genere un interés inicial.

El reto de los periódicos digitales estará centrado en no ser únicamente un dador de noticias, sino de acumular información, las hemerotecas digitales podrán ofrecerle al empresario periodístico una posibilidad de cobro, y al lector una gama de posibilidades de consulta que se ajusta a sus horarios y tiempos. La disponibilidad de la información estará regida según las condiciones que el usuario tenga (Marcos, 2007).

Por otro lado se exige que en el consumo y elaboración de periódicos digitales existan cada vez más detallados los perfiles de todos aquellos que participen en el proceso, la consolidación de la información e incluso la participación del usuario será determinada según las necesidades que se vayan satisfaciendo (Paéz e Iribarren, 2001). Así dentro de los periódicos digitales nacerán puestos que permitan tener funciones específicas: los que surtan la información, los que se relacionen con los consumidores, los que diseñen estrategias para llamar la atención, y cada puesto jugará un papel importante en el consumo y desarrollo de otros conocimientos para el usuario.

En el caso específico que concentra la investigación acerca de cómo los periódicos digitales influyen en el aprendizaje significativo de un alumno, el entorno que actualmente se observa como una constante, implica el uso de tecnologías y plataformas virtuales que a su vez juegan un rol de vehículos informativos y también generan en las nuevas generaciones experiencias alrededor de su uso.

La transformación que los entornos de aprendizaje han tenido generando Espacios Virtuales de Aprendizaje (EVA), se puede dar como un hecho y son parte de la nueva dinámica que diversos grupos en diferentes universidades han experimentado, se rompe la limitante de espacio geográfico y se abre la posibilidad de un horario abierto a disposición del alumno y del maestro (Fernández, 2008). A nivel universitario la empatía y agrado con el que los jóvenes parecen recibir un entorno de enseñanza digitalizado parece ser útil para fines pedagógicos, sin embargo para el docente no es sencillo descifrar cual es el lenguaje correcto para utilizar a la tecnología como una aliada. De acuerdo con Murría (1999) como se pueden valorar y observar las virtudes de está también vale la pena tener en cuenta que uso se le puede dar; “la tecnología puede ser un catalizador para la enseñanza y aprendizaje si se utiliza de forma que promueva la reflexión, discusión y colaboración” (Murria, 1999 como se citó en Fernández, 2008, p.12).

2.10 Investigaciones previas

La investigación que Ana Fernández (2008) llevó a cabo trata de poner en claro que las plataformas, los EVA y la tecnología ya existen, conviven con los alumnos pero aun no están diseñados dentro de una universalidad que permita que su uso pueda funcionar en diferentes contextos. El objetivo de su investigación fue el generar el interés de revisar los

espacios virtuales de aprendizaje y que los participantes fueran quienes señalaran lo que hacía falta en éstos para lograr un resultado satisfactorio en su proceso de aprendizaje.

Esta investigación partió de una metodología mixta donde se enumeraban aquellas características de las plataformas virtuales que más llamaban la atención, elementos como diseño, distribución, originalidad, fueron luego debatidas por las necesidades del usuario. De este modo la investigación que tuvo como sede la Universidad de Navarra en España, puso en panorama la personalización de las plataformas virtuales, entendiendo éstas como una herramienta que se vuelve accesible según las características de usuario y según sus intereses. El objetivo fue demostrar la utilidad que las plataformas tienen cuando se mezclan sus diseños y sus contenidos con el público adecuado para consumirlas. En el reporte de resultados se concluyó que para un usuario que tenía acceso de manera regular a elementos virtuales, el aplicar o recomendarle algunas especializadas en su materia o temas de interés específico, les resultaba más atractivo que recursos análogos o tradicionales.

Obdulio Martín Bernal (2007), presentó una investigación denominada “Web 2.0; nuevas herramientas y recursos para la innovación educativa” donde uno de los principales temas a debatir es que para pensar en la utilización de la tecnología como un recurso educativo se tendría que pensar primero en crear contenidos útiles para estos fines, es decir adecuar el material y crear nuevo que cumpla con características como calidad de contenido y calidad de presentación. El objetivo de ésta fue el reconocimiento de la necesaria elaboración de contenidos de calidad para uso educativo por parte de las editoriales digitales.

A través de un enfoque cualitativo de entrevistas personales y grupales realizadas a docentes, tanto de preescolar, educación básica y secundaria, se coincidió que aunque esté la intención y el material al alcance de los docentes y alumnos, no hay programas especializados en México, desarrollados para que los docentes puedan utilizarlo con un fin en específico dentro de un curso.

Otro de los temas que Bernal (2007) toca a profundidad, es el papel del docente frente a este nuevo entorno virtual donde señala, deben tener una actitud abierta a la participación en los contenidos y sus formas. El papel del docente por tanto deberá de ser de conciliador y generador de espacios de aprendizaje virtual donde puedan los alumnos encontrar la posibilidad de aprender bajo esta guía. Para ello entonces, la participación colaborativa a través de una plataforma virtual, será a través de guías o redes virtuales que sirvan como un orientador para los usuarios

Por último la investigación que desarrolla Bernal, pone en contexto el papel que el individuo tiene ante los contenidos de la red, asegura que la existencia de las posibilidades de crecimiento es innegable pero que hace falta un trabajo de fondo para crear verdaderas plataformas de trabajo pedagógico y creación de conocimiento verdadero, donde aunque todos tienen acceso al trabajo de internet, no todos son especialistas ni se quieren hacer pasar por tal.

Sin embargo y aunque aun haya vacíos en el contenido digital específico para cursos y temas, hay también otros casos donde la tecnología ha dado ya ejemplos de éxito. El Museo de Ciencias Naturales de la Universidad de Navarra utilizó recursos digitales como *Ipads*, tabletas y módulos de autoconsulta digital, para crear una propuesta didáctica que

estuviera en consulta para todos los visitantes de nombre “Educación ambiental en el museo de Ciencias Naturales de la Universidad de Navarra” (2008). A través de recursos digitales, introdujo la posibilidad de que los visitantes, en especial a partir de los 12 años, pudieran acercarse al material y elementos que se presentan en el museo.

Uno de los puntos más relevantes que el museo investigó para echar a andar, fue la creación de un vínculo entre la gente y el concepto de biodiversidad, para ello se fijaron 4 objetivos:

- 1.- Conocer y profundizar sobre la pérdida de biodiversidad que se produce en el planeta e investigar sobre sus posibles causas y soluciones.
- 2.- Descubrir y tomar conciencia de cómo el ser humano tiene la capacidad de modificar, favorable o desfavorablemente, los ecosistemas, es decir, adquirir la conciencia de las posibles incidencias de las propias actitudes y comportamientos habituales sobre el equilibrio del entorno.
- 3.- Buscar e interpretar información sobre biodiversidad y propiciar el pensamiento crítico acerca de normas, criterios y orientaciones para la toma de decisiones que ayuden a la solución de los problemas del medio ambiente.
- 4.- Fomentar la educación ambiental a través de contenidos ambientales, como los involucrados en el concepto «biodiversidad» y en el valor «respeto».

Con los objetivos planteados se desarrolló la unidad didáctica llamada “Respeto y biodiversidad” donde con la elaboración de mapas conceptuales y la incorporación de archivos digitales y de material desde casa, se logró desarrollar una propuesta de trabajo

que ofrece a los visitantes al museo generar experiencias previas y en el momento sobre los contenidos que se ofrecen en el museo.

Es importante destacar que así como ha habido investigaciones referentes a la utilización de la tecnología para la educación, también los alumnos se han involucrado en proyectos que les permiten mejorar a partir de la autodeterminación a ser parte de proyectos, tal es el caso del *Chi-town daily news* (<http://www.chitowndailynews.org/>), el proyecto se basa en una organización de noticias sin fines de lucro, que con estudiantes de periodismo ha nutrido sus contenidos con el objetivo de producir mejor cobertura de noticias locales e independientes de barrios de Chicago.

Este proyecto que empezó como un voluntariado, ahora ha obtenido recursos de empresas y locales comerciales y basa la mayor parte de su productividad en la iniciativa que tienen los jóvenes por continuar aprendiendo y conocer a fondo los problemas y situaciones que aquejan a su comunidad (Flores y Salinas, 2009).

Otra investigación que sirve para contextualizar la presente es en ejemplo de que periódicos consolidados y con una trayectoria reconocida han visto en la disposición del estudiantado una oportunidad de crecer y de que estos se involucren en un rol activo y profesional que pueda encaminarlos al desarrollo de su profesión, de este modo el *New York Times* mediante un convenio de colaboración con la *City University of New York* donde se reclutan alumnos de zonas y barrios específicos que realizan un trabajo similar a las prácticas profesionales en las versiones digitales de los suplementos del diario. El objetivo de esto es lograr tener información precisa de temas y zonas específicas y de esta manera lograr aun más la especialización en ciertos temas (Flores y Salinas, 2009).

La intención de los periódicos digitales es en gran medida el posicionarse en el gusto del lector, así como es importante ubicar el rol del alumno en el uso que le da a los periódicos digitales, es necesario entender cuáles son las características que ellos encuentran entre una y otra publicación digital, los gustos, los contenidos y el porqué se interesan más por un medio que por otro. “Periódicos digitales, a la conquista del lector”, estudio grupal del ITESM, (2011) pone de manifiesto las características de contenidos de 4 medios digitales de amplia circulación y consumo en la red. El objetivo es a través de un cuadro comparativo, conocer que es lo que cada uno ofrece y poder determinar los gustos de los lectores: Animal político, Eje Central, El Arsenal y La silla rota, son los medios que se usan en la investigación y donde se ve al lector involucrado en los contenidos que busca, se sugiere que incluso se comparten lectores y que estos a diferencia de los de la prensa escrita buscan la facilidad de consulta y navegación entre cada uno de los temas.

2.11 El alumno, el docente y el aprendizaje

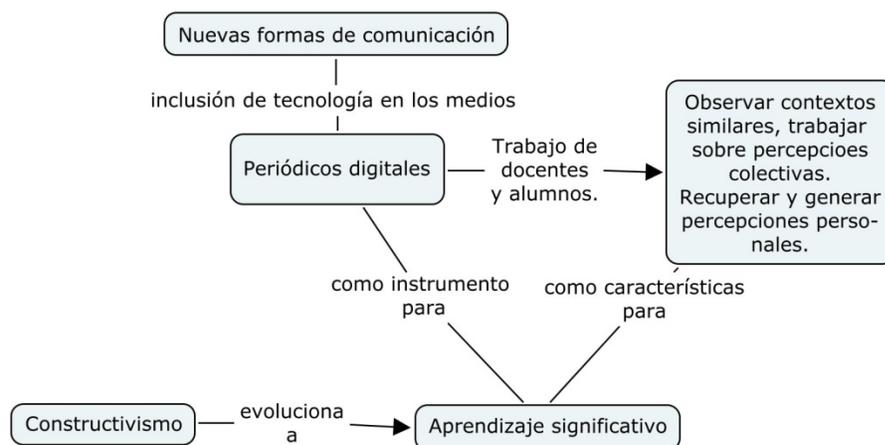
Como ya lo señalamos los entornos de aprendizaje comparten características similares, sin embargo cada alumno es un mundo propio, capaz de reconstruir sus contextos y realidades y generar nuevos espacios de aprendizaje y de conocimientos. Moscovici (1986) señala que la realidad no posee tantos significados como individuos la contemplan, sino que se construye a partir de una subjetividad colectiva que posteriormente cada uno interioriza y entonces se generan apreciaciones individuales, ante esto el aprendizaje significativo será la plataforma con la que el docente involucrado en la presente investigación inicie el involucramiento con el alumno.

La experiencia previa, personalidad, contexto y los intereses particulares de los alumnos, juegan un papel fundamental en la consulta, uso, intención y finalmente aprendizaje que el alumno pueda lograr cuando consulte de manera escolarizada o libre los periódicos digitales.

Tanto las teorías constructivistas como las del aprendizaje significativo, le brindan al alumno la posibilidad de involucrarse de manera directa y proactiva en sus estudios, sin descuidar el rol que el docente deberá asumir. Los alumnos incluso, están conscientes del papel que el maestro juega, así como el saber que su actuación es determinante en su proceder y en su crecimiento intelectual (Postic, 1982).

A continuación se presenta un cuadro, Figura 1, para ejemplificar la relación entre lo expuesto en este capítulo

Figura 1. Periódicos digitales y aprendizaje significativo. Lic. Naomi Galindo Mares (2013)



El aprendizaje significativo propone como teoría el incluir al alumno en todo su proceso de aprendizaje, como nunca el rol del aprendiz se vuelve totalmente dinámico e incluyente, no se logra el aprendizaje si él no pone de su parte y si desde el comienzo no logra interesarlo entonces está destinado a no lograrse. La participación de elementos y recursos digitales logra en el alumno una participación y una disposición actualizada, con los elementos que resultan atractivos a nuevas generaciones al maestro se le da la oportunidad de no solo hacer su labor sino de crecer con que éste también pueda aprender durante la impartición de sus cursos.

3. Método

El presente capítulo presenta el enfoque bajo el cual se lleva a cabo la investigación denominada “Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo”. En este capítulo no sólo se justifica cual es la naturaleza de la investigación sino que se detallan los instrumentos, marco contextual, procedimiento a utilizar y los criterios bajo los cuales se busca la obtención de resultados.

3.1 Investigaciones cualitativas

La metodología de la investigación cualitativa es aquella serie de estrategias y planteamientos que el investigador lleva a cabo a fin de obtener resultados tras haberse planteado un tema para investigar. El diseño de la presente investigación cuenta con diferentes etapas que al ser propuestas van generando diferentes detonantes, mismos que serán respondidos a lo largo de la misma.

El escoger entre una metodología de carácter cualitativo, cuantitativo o mixto, representa en gran medida el carácter de la investigación que se quiere obtener, depende de la concepción ideológica y filosófica del mundo y de la vida social así como de la manera de captar la realidad y la naturaleza de los fenómenos (Mayan, 2001). Escoger la metodología de investigación que se vaya a utilizar determinará en gran medida, el proceder y la obtención de resultados y también determinará el fin al que se quiera llegar con la realización de la investigación.

En este caso se ha escogido una investigación de carácter cualitativo ya que éstas cuentan con diferentes características que van de la mano con el tema a investigar y el planteamiento de la pregunta general mismo que en el caso de la presente investigación es:

¿De qué manera el uso de periódicos digitales influye en el aprendizaje significativo de los alumnos de la Licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación? y son parte de un ejercicio exploratorio que a través de diferentes estrategias arrojará una conclusión.

El método cualitativo se encuentra dentro de los paradigmas interpretativos y tiene como finalidad el comprender e interpretar la realidad a través de técnicas como la entrevista y la observación de los participantes. La metodología cualitativa es capaz de contextualizar el conocimiento y mantiene una implicación personal entre el investigador y el tema (Folgueiras, 2000).

Es importante destacar que a pesar de que se considera que este método puede ser más flexible que una investigación cuantitativa, no quiere decir que desde el planteamiento no se tenga un enfoque o no se busquen resultados precisos. Esto se puede observar o generar a partir del papel del investigador en la investigación; en el caso de las investigaciones cualitativas, el investigador estará inmerso en el contexto de la investigación, sus primeros hallazgos determinarán el resto y él participará en gran medida de manera subjetiva durante todo el proceso.

Al tener la intención de conocer el cómo los alumnos son capaces de generar aprendizaje significativo, el método cualitativo permite al investigador conocer las experiencias previas y posteriormente aquellas que desarrollan a partir del uso de nuevas tecnologías, en este caso los periódicos digitales. Este enfoque fue escogido debido a que nos permite conocer cuál es el papel del alumno ante la utilización de nuevas herramientas, no se trata de buscar datos o estadísticas de usos sino saber cuáles son los efectos que los

periódicos digitales tienen en su aplicación dentro de la vida escolar de los estudiantes de la licenciatura.

3.1.1 El marco teórico en la investigación cualitativa. Los recursos experienciales del sujeto a investigar determinan en gran medida los resultados de la investigación y en el caso preciso de este trabajo, son el detonante para conocer si se logró o no, producir un aprendizaje significativo. La investigación cualitativa explora las experiencias de la gente en su vida cotidiana, se usa para comprender con naturalidad los fenómenos que ocurren (Patton, 1990 como se citó en Mayan 2001).

Para generar un contexto más claro del uso de esta metodología, la siguiente analogía puede generar una perspectiva diferente, Bogdan (1992) comparó a este método con un rompecabezas; se va construyendo la imagen que se forma cuando se reúnen y examinan las partes de un rompecabezas, no se arman con imágenes que ya se conocen para cubrir faltantes.

Para el presente trabajo la investigación de carácter cualitativo permitió indagar en el proceso que los alumnos generan sobre el aprendizaje significativo, la observación fue fundamental para conocer cómo evoluciona el grupo y como el trabajo del docente y el elemento del periódico digital logra crear en los alumnos el aprendizaje significativo. Las respuestas compartidas tras los instrumentos de investigación dieron como resultado las piezas del rompecabezas con las cuales se llegó a una conclusión que indicó si en efecto los periódicos digitales forman una herramienta del aprendizaje de los alumnos.

3.1.2 Criterios de la investigación cualitativa. La importancia del resultado de una investigación comparte un sentido de trascendencia y relevancia, en el caso de los temas que tengan como metodología las bases cualitativas también habrá que considerar criterios que pueden servir para darle mayor certidumbre a la investigación, estos pueden ser: la credibilidad, la auditabilidad y la transferibilidad (Castillo y Vázquez, 2003). En el primero de los casos se logra con una participación demostrada del objeto de investigación. Los participantes son capaces de mantener diálogos profundos con el investigador y la experiencia en la recolección de datos se nutre en cada charla de tal manera que las interpretaciones y la participación subjetiva de la que se habla en el caso del papel del investigador, se va delimitando ya que cada conversación con cada uno de los participantes en la investigación es capaz de clarificar sus propias dudas. Es importante que el investigador genere alguna empatía con el entrevistado para que de esta manera la reflexión que se haga de los datos obtenidos sea capaz de tener la mirada del investigador sin perder la autenticidad de la declaración.

La auditabilidad se refiere a que la investigación debe de ser capaz de generar un precedente que pueda ser posteriormente investigado, es dejar una pista que pueda ser seguida. Este criterio puede ser fácilmente resuelto si el primero de ellos, credibilidad, cumple con su requisito, si la información que se ha brindado es cierta y los datos obtenidos y plasmados coinciden con la realidad, esto permitirá a otros autores utilizar la investigación como punto de partida o como parte de la documentación del propio trabajo, para otros autores como Guba y Lincoln (como se citó en Castillo y Vázquez, 2003) este criterio tiene el nombre confirmabilidad.

Por último la transferabilidad es la capacidad que la investigación tiene para que los resultados que se arrojen sirvan en otros contextos, este criterio dependerá de los lectores o audiencia a quien vaya dirigido ya que ellos determinarán qué tanto lo comentado será capaz de servir en otros sectores (Castillo y Vázquez, 2003). En el caso de la presente investigación estos tres criterios forman parte del resultado a presentar una vez concluida.

Como ya se ha señalado el aprendizaje significativo logra trascender al momento de la exposición de información e individuo, para ello la utilización de un método cualitativo permite que la experiencia de investigación sea directa con los sujetos y temas a investigar y tenga mayor profundidad en la recolección de datos y el análisis de los mismos. La intención de utilizar este método esta en permitir que tanto el proceso de la investigación y los resultados puedan ser presentados en un contexto totalmente descriptivo (Valenzuela y Flores, 2012) donde los datos encontrados permitan crear una visión muy completa que llegue a responder las preguntas de investigación y a saciar los objetivos que el presente trabajo plantea.

3.2 Población y participantes

Como se especificó en el capítulo 1 del presente trabajo, la investigación se llevó cabo en las siguientes condiciones:

Se realizó en el grupo de octavo cuatrimestre de la Licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación, impartida en una Universidad privada en su campus Ciudad del Carmen, Campeche. Donde se solicitó el permiso correspondiente tanto a nivel Universidad (Apéndice A) como a cada uno de los participantes que formaron parte de la muestra (Ver apéndice C).

El grupo de alumnos que participaron en la investigación es un total de 10 jóvenes entre los 22 y 25 años y dos docentes de 27 y 33 años. Todos habitantes de Ciudad del Carmen, Campeche, donde cursan la licenciatura e imparten la licenciatura y donde desde el comienzo de la misma han estado expuestos a propuestas de educación que integran métodos digitales junto a su programa oficial. La Universidad en su carácter de privada está dirigida a usuarios de clase media alta, todos los participantes de la investigación tienen acceso de manera personal a equipos de cómputo y como parte de sus actividades escolares tienen la constante necesidad de establecer mecanismos de búsqueda de información para cumplir con tareas y actividades de clase.

El número de la población participante, se consideró por ser el total de alumnos inscritos dentro del curso y las facilidades que esto representaba. El grupo tiene ya su trayectoria establecida y han crecido en cuanto a actividades, utilización de recursos y trabajo con los maestros juntos. Para Ibañez (1999) la cantidad recomendada para la aplicación de un estudio cualitativo de carácter social en un ambiente controlado, es de entre 5 y 10 participantes ya que señala que se permite la interacción de cada uno de los miembros así como la generación y rescate de las ideas individuales y propuestas que cada uno aporte.

Para los fines de la investigación donde se pretendió llegar a una conclusión que demostrara la pregunta acerca del uso de una herramienta para generar aprendizaje, esta selección da la certeza de que todos saben de lo que se habló, nadie partió de cero y todos pudieron generar opiniones respecto el tema para entonces llegar a conclusiones sólidas.

Estos participantes por las condiciones de su curso fueron inducidos al uso de periódicos digitales para ser capaces de ampliar sus consumos periodísticos; durante por lo menos dos cuatrimestres anteriores realizaron ejercicios, hicieron consultas y generaron interés en el trabajo con estos medios. Este grupo como lo menciona Mejía (2000) forma parte de una representatividad social necesaria para la obtención de datos cualitativos. Mejía (2000) también señala que para la efectividad del estudio cualitativo, es necesario que el grupo que se elija comparta elementos que los identifiquen y les den cualidades en común, por ello este grupo cumplió con las condiciones necesarias para entender cómo les causó algún tipo de significado en su aprendizaje.

Para Mejía (2000) la representatividad tiene también como importancia el escoger al grupo que participa en la muestra como un grupo que sirva como vocero, no es únicamente el que compartan ciertas características en común, sino que estas características validen que los resultados de la información que brindan servirán para que impacten en la utilización de la investigación posterior. En el caso del grupo que se eligió, además de las características que ya se han expuesto respecto a los elementos en común que comparten, se encuentran los estudiantes como un grupo modelo (por haber ya pasado la mayor parte de los cuatrimestres y haber sido objeto de educación con elementos digitales incluidos) respecto a las generaciones que los preceden.

3.3 Marco contextual

Como ya se ha señalado, los estudiantes que participaron en la presente investigación han tenido plataformas de desarrollo comunes, su posición social, económica y cultural los colocan en un contexto similar de estudios y objetivos. Ciudad del Carmen,

Campeche es una ciudad que se caracteriza por su agitada vida industrial, la mayor parte de las carreras profesionales que se imparten son ingenierías y administrativas, como ya se señaló en el capítulo 1 de este trabajo, solamente la Universidad utilizada para esta investigación imparte la Licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación.

El casi nulo desarrollo de ciencias o estudios que desarrollen las humanidades, ha provocado un retraso en el acceso a material que favorezca que los interesados en estos apartados se involucren con las materias de su interés. El que se esté formando una generación que favorezca el trabajar con materias derivadas del aspecto social, analítico y formativo de opinión y conocimientos, representa una opción de estudios que beneficia no solo a los alumnos sino a la sociedad que encontrará en esta generación a profesionales de la información.

En la Isla, la ciudad es precisamente una isla, existe ya un trabajo periodístico que tiene como resultado la circulación de 5 periódicos con información dividida en secciones de: estado, ciudad, nacional, deportes y espectáculos, dos de ellos manejan la sección internacional. De estas secciones la de ciudad y la estatal son con personas que se han formado de manera empírica en el ramo periodístico, sus habilidades las han desarrollado según sus necesidades o las de sus medios, esto ha dificultado que el aprendizaje en campo en los periodos de estadías o de prácticas profesionales de los alumnos con quienes ya se encuentran en el medio, sea de beneficio o motive a los estudiantes, a decir de quienes ya ejercen el periodismo local no se necesita estudiar mucho para hacerlo.

Por otro lado y como se señaló con anterioridad, la oferta de estos periódicos es muy limitada, una vez al mes si acaso, las secciones de información local rebasan las tres

páginas y esto incluyendo una sección de sociales, el resto de la publicación es manejada a través de agencias o convenios que se tienen con medios nacionales. En fin quedarse con las publicaciones impresas es un recurso pobre y por el cual los alumnos no generan interés.

Dentro de las necesidades que se le exigen a los docentes dentro del mismo programa de la licenciatura, está la impartición de materias como análisis de medios o géneros periodísticos donde es con base en el ejemplo que se les pueda ofrecer que estos harán el primer análisis o reconocimiento de tema.

Cuando esta investigación buscó una primera motivación, encontró en la falta de medios para analizar y de los cuales aprender, la intención y excusa para consultar medios por internet. En el caso particular de Ciudad del Carmen, Campeche, es la falta de oportunidades de aprendizaje encuentra al internet a un aliado importante.

3.4 Métodos y técnicas de recolección de datos

Dentro de la investigación se utilizan métodos que permitan conocer cuáles son las reacciones y lecciones de los participantes cuándo utilizan periódicos digitales y si esto tiene un impacto directo con sus formas de aprendizaje, el primero es el “grupo de discusión” o “*focus group*” que según Edmunds (1999) logra que a través de discusiones orientadas a temas particulares, se logren tocar puntos de relevancia y de revelaciones para el participante y el investigador.

A través de sus tres fases: el reclutamiento (con el grupo seleccionado con las características anteriormente expuestas), la moderación (dentro de una clase) y el informe, se buscó tener una primera aproximación con la mentalidad que tenía el grupo ante la utilización de periódicos digitales, de este modo se sentó un primer antecedente sobre cómo

abordar el tema y surgieron las primeras impresiones. Este método aseguró Edmunds (1999) sirve como herramienta para conocer los significados que las personas atribuyen a ciertos elementos, sobre todo cuando se propone el tema para su discusión.

Con la aplicación de esta técnica, se pretendió lograr que el alumno se involucrara en el estudio de la manera más natural posible, este método había sido utilizado ya con anterioridad con otros fines por lo que no les resultaba ajeno. También la posibilidad de participación e interacción entre lo que estudian y conocen y lo que aportan, les permitió a los estudiantes ampliar cada uno de los comentarios que se fueron generando. La técnica en fin, permite la comodidad de que el docente guíe las opiniones y comentarios pero sin influir en lo que dirán, solo abre algunas posibilidades para que entonces sean ellos los que continúen indagando y desmenuzando el tema que se ha propuesto en clase, para ello se sometió al grupo a una serie de preguntas (Ver apéndice D) sobre el tema que se investigó y sobre las características en la utilización de los periódicos digitales.

Los resultados obtenidos a partir de la participación del grupo en el *focus group*, fueron tomados en cuenta y depurados a través de notas de campo que ayudaron a tener finalmente los resultados que se reportarían. Estas notas de campo se lograron a partir de apuntes donde se rescató lo más destacado que cada alumno fue exponiendo según su propia experiencia.

El otro instrumento que se utilizó para la recolección de resultados fue una entrevista individual a través de la aplicación de un cuestionario (ver apéndice E). La entrevista es uno de los principales instrumentos en la investigación de carácter cualitativo. Rubin y Rubin (como se citó en Vargas, 2012) distinguen características específicas que habrán de

tomarse en cuenta para el análisis posterior de resultados. Para comenzar hay que ver a esta técnica como una extensión de una conversación normal con la diferencia que uno escucha para entender el sentido de lo que el entrevistador dice.

Los entrevistadores cualitativos están inmersos en la comprensión, en el conocimiento y en la percepción del entrevistado más que en categorizar a personas o eventos en función de teorías académicas. Tanto el contenido de la entrevista como el flujo y la selección de los temas cambian de acuerdo con lo que el entrevistado conoce y siente.

Por otra parte Alonso (2007) retoma el papel del investigador y la importancia de éste al señalar que la entrevista, para los efectos de una investigación cualitativa, no deberá tener preguntas cuya respuesta pueda ser preestablecida, más bien la señala como una conversación abierta no segmentada, precodificada o cerrada a un cuestionario previo. Por ello las respuestas dotaron de significados al resultado de la investigación y dotaron de datos útiles. En el caso de la presente investigación, es necesario conocer no solo los contextos en donde se desarrolla la formación de los estudiantes sino las experiencias previas y, que se generan antes y después del uso de los periódicos digitales.

Las entrevistas de alumnos (Apéndice E) y docentes (Apéndice F) fueron de manera individual con lo que se encontraron aquellas características que como grupo permitieran ver similitudes en la generación de aprendizaje significativo entre los participantes.

Fontana y Frey (2005) señalan que esta técnica permite a la investigación generar contextos comunes entre los participantes y propone que para el carácter fenomenológico se genere un ambiente formal con un rol directivo por parte de entrevistador. Estas entrevistas surgen tras conocer los resultados del *focus group* y para detallar a fondo características individuales.

Las categorías que se buscan analizar están consideradas en los usos y aprovechamiento que los participantes de la investigación le dan a los periódicos digitales como una herramienta de aprendizaje, de este modo se toman en cuenta elementos que destacan de este recurso para desarrollar su aprendizaje. La primera categoría es la facilidad; pensada como un elemento que le permita al estudiante tener acceso al recurso de manera simple. Posteriormente la utilidad, si no se le encuentra una función útil a la herramienta entonces no tendría porque considerarse como algo capaz de producir o coadyuvar en el aprendizaje de los alumnos. Por último se mide la categoría de aplicación e impacto de los periódicos digitales donde se toman en cuenta aquellas características que trascendieron entre los usuarios de este recurso. Si bien hemos dicho la importancia de la experiencia en el aprendizaje significativo, el lograr que se conjunte esta familiaridad con la posibilidad de que sea útil, provee al maestro de una característica más para tomar en cuenta.

Una vez tomada en cuenta la facilidad y la utilidad, es importante considerar aquellas características que deriven de éstas y precisamente nutran el porqué los estudiantes se acercan a las herramientas digitales, periódicos digitales en específico, para involucrarlos en su aprendizaje. La importancia de los resultados tanto del *focus group* como de la entrevista individual, deriva en conocer qué elementos hacen que los periódicos digitales sean utilizados como una herramienta del aprendizaje significativo dentro de la clase.

3.5 Prueba piloto

Aprovechando la impartición de una clase, el grupo fue puesto a prueba en cuanto al cumplimiento de tareas, asimilación de datos y participación y disposición en clase. Fue importante contar con la asistencia del grupo completo para poder conocer si eran

suficientes para lograr la interacción del *focus group*. Se les pidió una tarea que incluyó la consulta de dos periódicos en su versión *online* y con esto que detectaran ciertas características, que consistieron en una comparación de las características virtuales del medio con su misma versión pero impresa.

Cabe destacar que en esta primera prueba se comprobaron algunas características que ya estaban programadas para servir de categorías en el análisis de datos. La prueba así tuvo lugar durante una lección de 1 hora con 30 minutos frente a un grupo de 10 personas, la mediación de un maestro y la observación de otro que también ha utilizado estos elementos de manera común durante su curso. La prueba piloto sirvió para conocer si el grupo participaba y generaba reacciones capaces de nutrir la investigación, a partir de una actividad que fuera planeada como tarea. Únicamente de esta parte se llevó a cabo prueba piloto de las entrevistas no hubo ninguna prueba sino los cuestionarios que se llevaron a cabo al ser este un instrumento donde los datos arrojados de primera mano fueron los utilizados.

3.6 Procedimiento de la investigación

El procedimiento de la investigación se llevó a cabo durante el octavo cuatrimestre de la carrera de Ciencias y Técnicas de la Comunicación de una Universidad privada en su campus Ciudad del Carmen, Campeche, este cuatrimestre se desarrolló entre los meses de mayo a agosto del año 2013. El primer acercamiento que se tuvo fue la solicitud de los permisos tanto a la universidad dirigidos de manera directa con su rector, así como a los alumnos y maestros que participaron en dicha investigación.

La investigación se llevó a cabo en dos fases, que incluyeron la constante interacción con el grupo que se escogió y corrió a la par de su curso escolar. Las dos partes que se llevaron a cabo fueron el *focus group* y la entrevista a modo de cuestionario. Ambas

técnicas se introdujeron dentro del mismo desarrollo de clases lo que permitió que los resultados fueran logrados sin forzarse y al mismo tiempo en una situación de familiaridad respecto a la costumbre de los alumnos.

El primer mes se obtuvieron las autorizaciones necesarias y se esperó la contestación por parte del rector para poder comenzar con la investigación y aplicación de los instrumentos; a los alumnos por su parte se les comentó la posibilidad de participar en dicha investigación y se obtuvieron los permisos que se necesitaban. La misma operación se llevó a cabo con los dos maestros que también participaron.

Una vez que se dieron las autorizaciones se generaron las condiciones dentro de la clase para poder llevar a cabo la fase grupal (*focus group*). Al grupo se le propuso una actividad como tarea regular: *investigar qué es lo que había ocurrido el 2 de octubre de 1968 en la Ciudad de México y si este hecho tenía relación o podríamos encontrar similitudes con lo que se le llamó la “Primavera árabe durante el año 2012”*. A partir de esta tarea y con la sugerencia de consultar y revisar periódicos digitales por internet, se detonó la participación del grupo.

Esta primera fase se llevó a cabo en dos sesiones de hora y media cada una. Los participantes lograron establecer las características que observan y utilizan de las herramientas digitales, se lograron entender los elementos que motivan a los alumnos a utilizarlas y se obtuvieron datos destacados para entender el motivo de la investigación y saber cómo los periódicos digitales participan en la formación significativa de los estudiantes de la Licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación.

La segunda fase se llevó a cabo en el tercer mes del cuatrimestre una vez que ya en diversas actividades se habían utilizado y recurrido a los periódicos digitales. Ésta consistió en la aplicación de un cuestionario (Apéndice C) que se basó en conocer los consumos y

utilización que los alumnos tienen respecto a la tecnología y cómo esta se aplica en su desempeño escolar. El cuestionario también buscó conocer cómo los estudiantes utilizaron los medios digitales para aprender y cuáles características son las que los motivaban a aprender.

Por último se llevó a cabo la entrevista con los dos docentes. Ellos aportaron las características que reconocen en los medios digitales para poder gestionar o motivar a los alumnos a utilizarlos. La presencia de la opinión de los docentes resultó importante porque desde el planteamiento de la investigación se ha reconocido el papel que ellos juegan como mediadores del aprendizaje. En un panorama donde el internet y los recursos digitales parecen superar en presencia y datos a los objetivos en sí mismos, los maestros tienen que servir para incentivar y limitar el uso de ellos.

3.7 Análisis de datos

El análisis de datos según Flores (2006), consiste en obtener un conjunto de manipulaciones, transformaciones, operaciones, reflexiones y comprobaciones realizadas a partir de los datos con el fin de extraer significado relevante en relación a un problema de investigación. Por ello una vez realizadas las dos fases de obtención de resultados se procedió a entender y reflexionar sobre las respuestas obtenidas.

La importancia de este apartado recae en que son los resultados obtenidos, cotejados y presentados, los que determinan la conclusión de la investigación así como la respuesta a las preguntas y objetivos generados de la misma. Tras la obtención de los datos a partir del *focus group* y de la entrevista individual, se procedió al ordenamiento de los datos para entonces determinar la categorización de los mismos.

Este ordenamiento del material se llevó a cabo en fases, primero se analizó, examinó y comparó dentro de cada categoría, posteriormente se comparó entre las categorías para luego triangular los resultados y obtener las respuestas que se buscaron desde el comienzo: ¿son los periódicos digitales herramientas para el aprendizaje significativo?

Una vez obtenidas las respuestas tras la participación de *focus group* se procedió a categorizarlas y seleccionarlas, aquellas respuestas que daban una descripción más amplia en cuanto a la facilidad y utilidad que representaba el uso de medios digitales sirvieron de parámetro para generar un precedente. En el caso de las pruebas individuales (entrevistas) de la misma manera se escogieron aquellas respuestas que ejemplificaban de manera más amplia la opinión y sentir de los alumnos respecto a su posición frente a los periódicos digitales, por fortuna desde el trabajo grupal los participantes se mostraron colaborativos al momento de ampliar lo que representó para ellos la utilización de esta herramienta.

En el caso del trabajo grupal se realizaron notas de campo así como conclusiones individuales que de manera personal cada alumno redactó al término de la actividad. En el caso de las entrevistas de manera individual, se cotejaron los datos. La experiencia de participar en una investigación cualitativa que se nutriera de la experiencia que como docente se puede generar en el aprendizaje de los alumnos, permitió conocer aquellas características y demandas que las generaciones que se están formando tienen.

Una vez que las respuestas existieron se llevó a cabo la categorización para la evaluación de los resultados, se presentaron las categorías y los instrumentos que midieron a cada una de ellas, estos resultados se presentan a continuación en Capítulo 4, análisis y discusión de resultados.

Este capítulo presenta una narración detallada de los participantes, sus historias, sus características y el porqué resultaron candidatos a ser parte de este proyecto. A lo largo de este se han brindado las motivaciones que derivaron en la investigación, las características de los instrumentos utilizados y más importante aún, el detalle en la descripción de cada uno de los pasos. Durante la presentación de resultados se llevaron a cabo dos procesos de triangulación para poder darle confiabilidad y validez a los resultados presentados. Se consideraron aquellos elementos que describen los rasgos que logran el aprendizaje significativo y fueron los que se cotejaron con las respuestas obtenidas durante todo el proceso de investigación, de esta manera la interpretación de resultados fue apegada a las características que se buscaron demostrar.

No hay trabajo que no busque aportar o trascender, aquellas investigaciones que se hagan solo pensando en el cumplimiento de un término están destinadas a mostrar datos fríos que no permitan a quien la consulte aprender o buscar aportar algo más. Ante esto este capítulo espera haber sido más que la narración de los procedimientos, sino mostrar cómo fue la participación, el desarrollo y la importancia de obtener resultados.

4. Análisis y discusión de resultados

El presente capítulo tiene como intención presentar el análisis de resultados obtenidos a través de la aplicación de dos instrumentos de investigación: *Focus group* y *entrevista*. El análisis de resultados permite conocer cuáles son los pormenores de la presente investigación que tiene como objetivo principal el describir de qué manera el uso de periódicos digitales es capaz de generar aprendizaje significativo en los alumnos.

Cuando se generó la pregunta de investigación: *¿Cómo los periódicos digitales generan en los estudiantes aprendizajes significativos cuando la consulta de éstos es regulada por los docentes?* se pensó en la necesidad de tener la oportunidad de involucrarse en el cambio que los alumnos han tenido desde que la tecnología se ha vuelto un instrumento inherente en las generaciones actuales y que ha evolucionado con una rapidez superior a la de las mismas generaciones.

La utilización de elementos digitales ha sido una constante en las generaciones actuales, el director del Instituto Francés de Encuestas, Edouard Le Marechal (2011) realizó un estudio (de nombre GEN –ETIC) donde se midieron los consumos digitales de las nuevas generaciones, tomando como ejemplo aquellos jóvenes que entre el 2009 y 2010 tenían entre 18 y 24 años, generaciones que desde su crecimiento habían estado expuestos a algún elemento digital que les permitiera involucrarse en un proceso cultural, social o simplemente de ocio. Los resultados de este estudio dieron importantes datos sobre los consumos de quienes acceden o utilizan uno o varios recursos digitales, también permitieron observar diferencias entre la manera de comunicarse entre generaciones, sin embargo y para efectos de esta conclusión uno de los datos que arrojó la investigación fue

que el 100 por ciento de los participantes habían estado expuestos a un recurso digital, es decir ya es parte de su vida diaria.

Es por ello que hemos sido en los últimos 10 años nosotros, los hombres y mujeres, docentes y alumnos y el mismo sistema el que ha tenido que adecuarse a los cambios y propuestas de la tecnología generando así nuevos paradigmas los cuales incorporar. El alumno como miembro activo de la sociedad ha cambiado, Tamés (2012) asegura que este cambio se debe a que las generaciones actuales son nativas al uso de la tecnología, han crecido y desarrollado su manera de aprender y comunicarse a partir de las herramientas a su alcance. “Esta generación nativa valora la dispersión por encima del foco y la especialización; tienden más al *multitasking* y a lo multidisciplinario; aprenden haciendo y no probando. Su lenguaje es más visual y menos lingüístico, más multisensorial” (Tamés, 2012, p. 5).

Entonces comprender el cómo existen herramientas como en el caso de los periódicos digitales, que forman parte de la generación de conocimientos orientará en darles un uso más efectivo y fructífero, no se trata solo de entender las cosas sino de ser capaces de transformar lo que sabemos en nuevas acciones que propongan y apuesten cada vez por más. El maestro es entonces un fuerte generador de cambio que debe dar y proponer los ejemplos más novedosos, las técnicas más atractivas y por ello las herramientas que mejores resultados generen.

Esta investigación también propone un reconocimiento al uso del internet como una herramienta de desarrollo enfocado a lo académico no solamente como un hecho supuesto y aceptado sino como una necesidad real, como el caso presentado a continuación en donde

parte de la investigación ejemplifica como los alumnos han encontrado en el uso de estas opciones una puerta a su misma formación. Por mencionar uno de los hallazgos, para los estudiantes crecidos y educados en la localidad, el uso de las tecnologías digitales y en especial de un periódico consultado vía internet, ha representado para ellos una opción importante en su consumo de información puesto que les ha abierto la posibilidad de encontrar información que antes no les llegaba hasta sus manos, conocen de más temas, son selectivos en lo que les interesa y son capaces de depurar información por sus propios medios.

Cuando Ausubel propuso la teoría del aprendizaje significativo, hubo un elemento que cobró una particular relevancia, si bien los teóricos de la educación están conscientes de que para que exista el proceso de enseñanza y aprendizaje debe haber quien enseñe, que enseñe y a quien se le enseñe, nunca como con el teórico neoyorquino fue tan importante el papel activo del alumno. El aprendizaje significativo de este modo pondera el papel del alumno como un elemento vivo dentro de todo el proceso, en el cual el alumno tiene que poner de su parte tanto en ánimo como en antecedentes, para que los conocimientos que adquiriera a partir de ahora le resulten precisamente, significativos.

Las características del aprendizaje significativo según el autor de la teoría, tienen una profunda relación con los alumnos, sus contextos, su experiencia, sus conocimientos previos y la disposición que tengan para generar nuevos conocimientos. Estas características generaron la observación o demostración de las categorías que se buscaron analizar en la presente investigación.

El papel del docente se ha incluido también dentro del presente trabajo, si bien ya se señalaron los elementos por los cuales la disposición del alumno es fundamental, desde el comienzo se insistió en el papel que los docentes tienen para el desarrollo del aprendizaje, Brooks y Brooks (1999) reconocen en este desempeño puntos clave que constituyen la asesoría entre el maestro y el alumno para lograr un aprendizaje significativo exitoso. Acciones como: el estímulo y reconocimiento de la autonomía de los estudiantes, la flexibilidad de las clases donde el alumno construye a través de propuestas el cómo va a aprender, promoción del aprendizaje a través de preguntas abiertas y trabajo colaborativo, inclusión de elementos didácticos y la insistencia en lograr la curiosidad de los alumnos por los temas vistos en clase.

De esta manera la actuación de los dos docentes que participaron en esta investigación, genera un marco de elementos que permiten observar el trabajo o guía instruida con la cual los alumnos participan en el uso de los periódicos digitales y cuáles son los objetivos que buscan cada vez que los utilizan como una herramienta de clase. Las categorías que se utilizaron para analizar los resultados sirvieron para conocer también cuales fueron las posturas de los docentes ante tales situaciones y de este modo incluir sus opiniones en la medición y alcance de resultados.

4.1 Categorías y resultados

Se llevaron a cabo dos fases, la primera fue el trabajo grupal dentro de las aulas donde se realizaron una serie de conversaciones donde a modo de debate se exponían los usos, beneficios, contras y panoramas de la incorporación de los periódicos digitales para la consulta de las clases. En esta fase se buscó incorporar al alumno en una dinámica de

participación donde las respuestas obtenidas formaran parte del análisis de las conversaciones que se sostuvieron y que permitieran definir cuáles serían las categorías para determinar resultados.

Por otra parte se les presentó tanto a alumnos como a docentes la entrevista individual a modo de cuestionario con el cual ellos respondieron de manera personal a sus consumos y utilización de tecnologías de la información y de manera específica de los periódicos digitales. En caso de los profesores, sirvió para conocer lo que los ellos habían observado en especial sobre los usos, impactos y necesidades que habían satisfecho o cubierto a partir del uso de elementos digitales y de manera específica con los periódicos digitales.

Para el análisis de estos resultados se establecieron tres categorías generadas a partir de las cualidades y características que generan aprendizaje significativo en los alumnos. A partir de las necesidades que se tienen que cubrir y tras la aplicación de los dos instrumentos de investigación se formularon las siguientes 3 categorías; *la facilidad en el uso de los periódicos digitales*, esta categoría agrupa respuestas de ambos instrumentos relacionadas con: costo y oportunidad de uso, accesibilidad y portabilidad, *la utilidad en el uso de los periódicos digitales*, donde se miden respuestas relacionadas al porqué resultó útil el ser usuario de los periódicos digitales y por último *aplicación e impacto*, que se enfoca en mostrar de qué manera se utiliza y aplica la consulta de los periódicos digitales. Por tanto con la utilización de dos instrumentos las categorías que se analizaron fueron: facilidad, utilidad y aplicación e impacto, todo acerca de los periódicos digitales.

Cisterna (2005) señala que en la categorización recae la lectura correcta de los resultados, en tanto que las categorías serán las responsables de presentar lo que se logró indagar y le darán estructura a los temas. Menciona la posibilidad generar dos sistemas de categorías diferentes; apriorísticas, cuando desde antes de comenzar la investigación se tienen en cuenta y los instrumentos buscan llevar al participante a respuestas que puedan medir o emergentes, mismas que surgieron en esta investigación, y se logran posterior al levantamiento de resultados. Elliot (1990) asegura que en el caso de las categorías emergentes se basa en lograr conceptos sensibilizadores, mismos que se van denotando cuando encontramos resultados y la misma investigación va arrojando información.

4.2 Triangulación de resultados

La teoría del aprendizaje significativo reconoce acciones que representan la columna vertebral de la teoría, estos postulados la sustentan y son las que se buscan comprobar con el presente análisis. El aprendizaje significativo dice González (2003) se logra cuando en el aprendiz predomina el mundo externo que ha sido producido a partir de contenidos y determinantes del medio físico y social, de esta manera, como lo señaló Ausubel desde el comienzo de la teoría, la influencia que el contexto tiene sobre el aprendiz y la posibilidad de que éste interiorice la información a la que se expone, serán en gran medida las características que demuestren que se ha logrado consolidar el aprendizaje significativo.

La generación de las categorías señaladas, responden de manera directa a cubrir con 3 características que distinguen el proceso de del aprendizaje significativo. Basadas en las teorías de Ausubel, (Viera, 2003):

A.- Hay una coherencia en la estructura interna de conocimiento: Desde el comienzo de la investigación se propuso que ésta fuera orientada por el papel del docente, la coherencia y la estructura interna se refieren a que la obtención de conocimientos que surjan tras el proceso significativo sí se logran por la asimilación personal de cada individuo, sus contextos y sus propias necesidades expuestas, sin embargo para iniciar el proceso debe haber un detonante y un hilo constructor que le delimite el estudio.

Este es el papel que entonces juega el docente, aunque se espera obtener un descubrimiento que le derive en aprendizaje al alumno, el docente tiene la consigna de lograr que haya un objetivo en el descubrimiento y que este objetivo tenga un camino de ejecución logra saberse exitoso en el cómo los estudiantes aplicaron la utilización de los periódicos digitales en su tarea. El impacto que se logre demostrar entonces será útil para saber si los objetivos que se buscaron al comienzo de la actividad con la que se realizó la prueba fue o no cumplida.

Dentro de esta orientación, se obtuvieron datos que son medibles dentro de la categoría: Aplicación e impacto, donde se muestran las respuestas que revelaron la función de los periódicos digitales y cuáles son los impactos que han tenido. Tal vez si el consumo fuera libre o sin guía se generara al mismo nivel un aprendizaje, sin embargo no solo no podría medirse al no tener parámetros, ni tampoco podríamos llegar a conocer cuáles fueron los avances iniciales y lo consecuente.

B.- Existe una estructura cognitiva del educando.- El alumno que encuentra en el uso de las herramientas digitales un recurso útil y con acceso a ellas de manera regular, lo hace porque de manera cotidiana las utiliza, no son recursos desconocidos ni mucho menos

se trata de elementos ajenos. El educando guiará y ampliará los conocimientos que tiene a partir de los nuevos conocimientos que adquiera, sin embargo en el ya existe un bagaje de elementos y conocimientos que va a incorporar en el nuevo proceso educativo.

Como ejemplo se tiene que el alumno está involucrado con tareas que tienen que ver para su desarrollo otras herramientas, de este modo ya se tiene un primer avance en la inclusión del periódico por internet como un elemento capaz de utilizarse en su entorno educativo. Por ello esta característica es medible bajo la categoría de: utilidad.

C.- Disposición positiva del alumno.- Cuando se habla de motivar a los jóvenes es importante detectar que elementos les gusta que haya dentro de sus actividades, si bien siempre se buscan retos, las oportunidades mientras más sean más efectivo se vuelve el nivel de interés de ellos. Que el recurso con el que se trabaje sea fácil de obtener y se vuelva accesible en la mayor cantidad de entornos posibles, motiva al alumno a continuar utilizándolo.

Desde el comienzo genera vínculos de empatía que le permitan sentirse seguro y confiado en el trayecto que habrá de seguir y cuando se obtenga y desarrolle entonces el aprendizaje, este alumno sabrá y reconocerá en su propia motivación el éxito de los resultados obtenidos. A lo largo de la presente investigación se obtuvo que también el alumno encontró otros recursos no contemplados que hicieron que creciera la disposición por aprender y que lo llevaron a generar un mayor compromiso aun por la actividad, estos resultados por tanto se miden dentro de la categoría de facilidad y accesibilidad.

Es importante destacar que como lo señalan Flores y Valenzuela (2012) los resultados deben de ser validados y confiables, de esta manera el trabajo que se realizó tanto en la recopilación de información como en su vaciado a fin de obtener respuestas válidas para el tema. Como se señala en el vaciado de respuestas, dentro de la investigación hubo respuestas que salían de lo esperado en las preguntas, es decir que de manera no explícita o directa aportaron datos que ayudaron a construir un panorama más claro de que elementos significaron a los alumnos durante su proceso de aprendizaje.

Respecto a la participación de los docentes, fue la necesidad de lograr una guía y una construcción desde el comienzo de los marcos contextuales con los cuales los alumnos consultarían los periódicos digitales. Si bien el aprendizaje significativo toma en cuenta la experiencia previa de conocimientos, para poder medir este se necesita también que el docente o el investigador cree parámetros de los cuales partir y conocer hasta qué punto se tienen los conocimientos.

Dice Viera (2003) que parte de la función del guía o maestro es entender que conocimientos o hasta donde conoce el alumno que se enfrentará a un nuevo elemento que podrá ser utilizado, ya que si su conocimiento es muy básico sobre un tema habrá que presentarle un “organizador previo” que le genere algunas pistas que posteriormente tenga que indagar. La aplicación de los dos instrumentos de investigación utilizados en esta investigación parten de la utilización de organizadores previos, que precisamente abren la puerta de un tema que posteriormente el alumno desarrolló hasta la generación de nuevo conocimiento.

La entrega y vaciado de resultados es el objetivo de todo trabajo de investigación, todo el proceso y procedimiento anterior puede verse opacado si en el momento de presentar los resultados estos no son lo suficientemente claros o no presentan como un universo general y particular de los objetivos que se buscaron a lo largo de la investigación. Los resultados como lo señalan Lincoln y Guba (1985) tienen que estar sustentados a través de algún método que permita comprobar no solo su eficiencia sino que ayuden a la construcción de validez.

Flores y Valenzuela (2012) señalan que la triangulación consiste en contrastar múltiples fuentes y datos, aseguran que se trata de dar un apoyo a un resultado mostrado que éste coincide con otros resultados obtenidos en ejercicios de observación o entrevistas con otras personas. Según las mismas definiciones y desglose de los modelos de triangulación que señalan los autores. Finalmente la triangulación responde a que cada categoría se obtuvo a partir de las características que definen el aprendizaje significativo.

4.3 Presentación de resultados

A continuación se presentan las respuestas obtenidas como resultado de la investigación integrando los dos instrumentos de recolección de datos y situando cada respuesta en su respectiva categoría.

4.3.1 Facilidad en los periódicos digitales: La facilidad para poder acceder a estos periódicos surge en el momento en que el alumno encuentra a la herramienta como una aliada en su formación, misma que es utilizada de manera práctica y efectiva. Los alumnos encuentran ciertos elementos que resultan en poder utilizar de manera sencilla los periódicos digitales, entre algunos de estos se encuentran:

1.- Pueden acceder desde algún dispositivo móvil, lo que hoy en día con el desarrollo de teléfonos con internet incluido o *tablets* que pueden conectarse a una red *Wi fi* encuentran una opción de movilidad y de inmediatez que antes no se tenía al depender de la compra del medio.

2.- Al contar con equipos de cómputo con internet en las escuelas los alumnos que no tengan en sus posibilidades el tener un dispositivo móvil, pueden aun así consultar los periódicos digitales de manera gratuita, es un recurso que te permite utilizarlo sin tener que gastar dinero extra y que te mantiene actualizado al momento que lo necesitas

3.- En una generación que se concentra en los elementos visuales y que se mantiene en constante innovación y exigencia en cuanto el diseño, materiales, elementos gráficos y todos aquellos detalles que impacten al consumidor, el cómo los periódicos digitales presentan las fotografías, los datos y resúmenes, incluyen video y gráficas, y todo lo que implica el diseño gráfico, se vuelve un aliciente para los alumnos, que acostumbrados a los formatos grises y con colores opacos ahora ven otra opción más actual.

Por tanto y con base en la categoría sobre ¿Por qué fue fácil utilizar los periódicos digitales?, estas son las respuestas que justifican dicha categoría.

Porque con estar conectados (a internet) se pueden leer al momento, no necesito comprarlos o irlos a buscar, los tengo a la mano para cualquier duda que me vaya surgiendo o algún dato que me llame la atención. (Alumno 1. Trabajo grupal)

Son fáciles de usar porque ya los conocemos, hay unos que nos gustan más, a mi por ejemplo me gusta leer El Universal, esta fácil, ordenado por secciones y sus sitios se descargan rápido con solo tener internet como aquí en la escuela ya te sale toda la información. (Alumno 8. Trabajo grupal)

Está bien que podamos utilizar periódicos por internet porque no pagamos nada, ya de todos modos tenemos internet y lo utilizamos entonces ya lo pudimos incluir. (Alumno 2. Trabajo grupal)

Cuando tenemos que comprar periódicos para tener más de dos gastamos como 30 pesos diarios, por 5 días de clase son 150 pesos, entonces con poder estar conectados en la escuela o en la casa, que aunque de todos modos pagamos el servicio de internet lo utiliza toda la familia, ya nos ahorramos algo. (Alumno 3. Trabajo grupal)

Los alumnos se interesan en las clases que llevan o se acompañan con elementos digitales, desde el proyector o ahora las *Ipads* que rompan con la rutina o con lo que esperan que haya en clase ellos se muestran atentos. Para la generación con la que tratamos actualmente es muy fácil que convivan y utilicen estos recursos y el hecho de que sea fácil lo hace interesante porque si desde el principio es complicáramos las cosas llegarían con una actitud negativa, creyendo que si el principio fue tan difícil el seguimiento será peor. (Docente 2. Cuestionario individual)

4.3.2 Utilidad; En el caso de la categoría de utilidad fue importante destacar aquellas características que sobresalieron cuando los alumnos se expresaron sobre el uso de

esta herramienta en su quehacer diario. La utilidad se midió con las consultas de los periódicos digitales para resolver el problema que se expuso, o en este caso la tarea que había sido asignada.

Respecto a lo que los alumnos valoraron cómo útil estuvo la posibilidad de consultar diferentes medios de manera instantánea, así la información que surgió durante todo el ejercicio que sirvió de detonante para la investigación, fue enriquecido con las experiencias que los alumnos obtuvieron durante su consulta. Respecto a esta categoría, se conjuntan algunas de las características que se rescatan respecto a la facilidad, donde el alumno al ver este medio fácil de consultar lo identifica como algo útil para él.

¿Qué tan útil fue el uso de los periódicos digitales para el cumplimiento de la tarea?

La verdad yo no entendí nada hasta que leí como 5 periódicos y ya le pude entender a lo que estaba haciendo. Yo ya lo había visto con Loret (en la televisión) pero no le había hecho caso, y ahora ya supe de lo que trató, en dónde pasó y quiénes son.
(Alumno 1. Trabajo Grupal)

Todos hablan de lo mismo pero diferente, me gusta porque aunque todos tenían el mismo tema y había cosas que coincidían, todos los periódicos que leí agregaban algo más o quien lo escribía compartía su opinión diferente, así después de leer varios yo pude dar una opinión. (Alumno 4. Trabajo Grupal)

A mí me gusta que tengan fotos porque no me aburre leer lo que dicen y siento que leo menos, está bien que haya muchas imágenes y que todas tengan su descripción

porque así ya no solo lees la historia sino conoces a quienes estuvieron ahí.

(Alumno 5. Trabajo grupal)

El periódico de El Universal (su versión digital) no me gustó porque todo se ve amontonado y hay *links* en todos lados del portal, pero cuando abrí Milenio o El País, estaba más ordenado, esos si me dieron ganas de leerlos. (Alumno 2. Trabajo Grupal)

Son muy útiles porque son multi temáticos, una sola tarea puede ser respondida desde diversos frentes con un solo *click*. La principal ventaja que yo he observado con el uso de los periódicos digitales es que a los chavos le entienden más incluso que los impresos, les gustan los colores, las fotografías, los *links* y aunque a veces parece un riesgo por la distracción, la publicidad muchas veces los atrae. En mi caso creo que es un hecho que en no muy largo plazo, los periódicos digitales habrán de sustituir a los impresos, al menos en las generaciones que hoy se están formando. (Docente 2. Cuestionario individual)

No leía muchos periódicos digitales porque la mayoría de noticias importantes son publicadas en Facebook o son *trending topic* de Twitter, aunque luego me di cuenta que en el mismo Facebook están los periódicos así que ahora los sigo por ahí.

(Alumno 1. Cuestionario individual)

4.3.3 Aplicación e Impacto: Los periódicos digitales forman entonces parte de una nueva cultura de la investigación y formación de opiniones, si cuando las opciones de bibliotecas virtuales comenzaron a causar revuelo en la manera en que se hacían las tareas escolares y entonces se empezó a considerar el internet como un nuevo bastión de

información, ahora en estos ejemplos sabemos el hecho de que sean accesibles, útiles, en muchos casos gratuitos e interesantes, generan una posibilidad de consulta atractiva para los alumnos. La experiencia que se tuvo entonces durante su consulta dejó abierta la posibilidad de volver a recurrir a ellos para futuras ocasiones, en donde como lo señalan Paez e Iribarren (2001), cada sujeto encontrará la función que más se adecue a sus necesidades y respecto a ello generará nueva información.

De la aplicación e impacto de los periódicos digitales en el desempeño escolar se obtuvo que los alumnos expresaron su agrado por trabajar y consultar elementos virtuales como parte de sus actividades de clase. De manera específica con los periódicos en su formato digital señalaron características que ahora ayudan a su desempeño: rapidez en su consulta, abundancia de datos y accesibilidad.

Ahora la información es más rápida y directa, es decir no hay que leer tanto para encontrarla. (Alumno 1. Cuestionario individual)

Encontramos más recursos e información que es necesaria para nuestro trabajo y estudio. Muchas veces encontramos nuevas herramientas que nos pueden ser funcionales en nuestro estudio. (Alumno 2. Cuestionario individual)

Sobre ello Moreno (2004) afirma que los periódicos digitales han revolucionado los medios de comunicación, al grado de que desde cualquier punto del planeta se pueda estar al tanto de la información en tiempo real e inmediato. Esto entonces da la certeza de las múltiples opciones con las que los alumnos cuentan para poder acceder a información que fortalezca sus conocimientos o necesidades.

La ventaja principal que yo he encontrado en utilizar periódicos digitales es la capacidad de respuesta e interacción que tienen los alumnos, ellos ven de gran impacto el poder ser parte de las noticias, incluso cuando comentan y sus comentarios tienen o generan otros comentarios. A ellos eso les gusta, les genera un aprendizaje instantáneo, van perdiendo la pena y adquieren experiencia para futuras ocasiones. (Docente 1. Cuestionario individual)

Como se explicó en el capítulo 1 de la presente investigación, la oportunidad de tener acceso a nuevos conocimientos a partir de herramientas que faciliten el trabajo con estos, es importante desde el entendido en que los alumnos se interesen por buscar y tener mayores datos para lograr un aprendizaje efectivo. La asociación de conocimientos, la búsqueda de información de interés para el alumno y la generación de expectativas durante el proceso formativo, son elementos que trascienden al estudiante cuando se involucra en el aprendizaje de una u otra materia, para ello contar con herramientas útiles es estar un paso más en el desarrollo de su curso.

La utilización de los periódicos digitales dentro de un curso, señalan los alumnos, les ha permitido tener ciertas ventajas en cuanto a su aprendizaje y han convertido a esta herramienta en algo usual para su consulta. Incluso lograron incorporarla en otras aplicaciones que son de mayor demanda.

Finalmente la consulta de noticias e información y el consumo de la misma se ha visto impactado con esta herramienta, ya que todos (los 10 alumnos) aseguraron que es a través de los recursos por internet que consumen la información que les interesa, y de estos 10 todos aseguraron que a partir de la primera consulta de periódicos digitales ahora han

incorporado esta dinámica a sus clases regulares. Cabe destacar la importancia de que el alumno tuviera de primera mano la asesoría necesaria para comenzar a utilizar este medio, el docente entonces sirvió para introducir la herramienta y fue labor de cada uno de los alumnos el utilizarla o no según sus intereses y conveniencias.

En internet se encuentra demasiada información la cual nos sirve para las tareas, en mi caso los periódicos o incluso las revistas digitales me ayudan mucho y se me hace muy práctico. (Alumna 5. Cuestionario individual)

Gracias a los avances de la tecnología hoy en día podemos buscar información y recolectarla no solo de fuentes locales y nacionales sino con los periódicos en internet hasta del extranjero. Eso también ayuda a intercambiar opinión con personas de otros países. Es también un método eficaz y rápido para trabajar ya que puedes consultarlo desde tu computadora o hasta de un teléfono. (Alumno 3. Cuestionario individual)

Octavio Islas (como se citó en Moreno 2004) señaló que una de las principales características que ofrecen ahora los medios digitales es precisamente la capacidad de hablar con otros usuarios y convierte a estos en redactores de información capaces de transmitirla y compartirla en la red. Este señalamiento se hace con referencia a los medios impresos que no permiten que el usuario pueda contestar o generar ninguna respuesta a lo que consumen.

Si como aprendizaje significativo se busca involucrar el entorno, las experiencias e incluso las expectativas del alumno para que este sea capaz no solo de asimilar información y mayores conocimientos sino que construya y participe en la creación de nuevos, los

periódicos digitales cumplen con características que les permiten convertirse en una herramienta que sirva para generar nuevos aprendizajes.

Dentro del trabajo que se realizó y por lo que fue incluida la participación de los docentes fue la necesidad de lograr una guía y una construcción desde el comienzo de los marcos contextuales con los cuales los alumnos consultarían los periódicos digitales. Si bien el aprendizaje significativo toma en cuenta la experiencia previa de conocimientos, para poder medir estos se necesita también que el docente o el investigador cree parámetros de los cuales partir y conocer hasta qué punto se tienen los conocimientos.

El uso de categorías, desde su nombre hasta el rigor y utilidad que estas tengan tanto para cuadrar con los objetivos de la investigación así como con los resultados obtenidos, permitió en el presente capítulo generar en el lector un parámetro de lo que se buscó y lo que se obtuvo. Las categorías entonces cumplieron con una doble intención, vaciar los resultados y generar un contexto para conocer si el trabajo que se hizo funciona como un generador del aprendizaje significativo.

El análisis de resultados le permiten al investigador adueñarse de la investigación, no solo se vuelve el gestor de la misma ni el que la propone sino que en esta faceta se demuestra y comparte parte de los logros obtenidos, bien dicen Valenzuela y Flores (2012) que la intención de presentar este análisis como un informe de resultados implica “contribuir con un granito de arena” en la construcción del edificio de la ciencia en su área de interés.

Ante los resultados obtenidos hay ciertas características que vale la pena rescatar y que han generado el interés entre los alumnos para la consulta de los periódicos digitales, Campos

(2002) asegura que el éxito de los periódicos digitales tiene que ver con traspasar fronteras geográficas, la personalización de servicios o pertenecer a una comunidad virtual, así como tres características que se han señalado en las respuestas de los alumnos que son la facilidad de lectura, el costo bajo (o gratuito en el caso de los ejemplos mostrados) y la distribución o acceso rápido.

Incluso señaló algunas características que justifican el consumo de los periódicos digitales y que convergen con lo hallado en las respuestas de los alumnos:

Mientras que en las publicaciones impresas hay poca interactividad, no existe la relación autores – lectores, las imágenes y páginas se limitan al tipo y tamaño de la publicación, el costo de impresión se refleja en el costo de venta al público, en las ediciones digitales por el contrario estas características son rebasadas y superadas, y se ve en estas nuevas características el aprecio de los alumnos para su utilización.

5. Conclusiones

En el siguiente capítulo se detallan las conclusiones alcanzadas tras el proceso de investigación que se llevó a cabo con el fin de conocer si los alumnos universitarios de la Licenciatura en Ciencias y Técnicas de la Comunicación, fueron capaces de desarrollar y generar aprendizaje significativo a partir de la utilización de periódicos digitales como herramienta de sus clases. Así también se menciona si se cumplieron con los objetivos propuestos, se detallan las limitantes de la investigación y se proponen nuevas preguntas a raíz de los resultados obtenidos.

5.1 ¿Cómo los periódicos digitales, generan en los estudiantes aprendizajes significativos cuando la consulta de estos es regulada por los docentes?

Generar condiciones para que se logre un proceso efectivo de enseñanza – aprendizaje nunca ha sido un tema sencillo, los entornos en los que cada docente desarrolla sus clases, los contextos que tiene que enfrentar y vivir, los obstáculos que tiene que superar y entonces después de todo eso, el acercamiento con los alumnos, se vuelven condicionantes para entender cómo se debe impartir o no, una materia. Si el mundo está en constante cambio, las necesidades de quienes estudian cualquier asignatura, cambian con el y ante esto el papel del docente que debe de generar de manera inmediata nuevas condiciones que propicien escenarios donde se pueda aprender algo.

El aprendizaje significativo de David Ausubel, sabía que la realidad y el presente juegan un papel crucial en el desarrollo y aprendizaje de habilidades en los alumnos, todos somos capaces de aprender de nuestro entorno y todos los entornos entonces tienen algo que enseñar, sin embargo cuando existen necesidades en este proceso, es decir cuando

tenemos que aprender algo en específico, también se deben de crear las condiciones específicas para poder aprenderlo.

Ausubel encontró en teorías como la cognición situada de Vigotsky, un punto de inspiración que luego lo llevaría a desarrollar de manera extensa y detallada la suya propia, de este modo características que se observaron en la cognición situada se recuperan y detallan en el aprendizaje significativo, para esta investigación recuperamos la definición de Baquero (2000) donde sugiere que el aprendizaje debe comprenderse como un proceso que involucra el pensamiento, la afectividad y la acción, características que entonces producen cambios en el alumno. Cuando se cotejan estas tres características y se suman a las que el aprendizaje significativo señala, entonces el aprendizaje se vuelve una actividad viva, capaz de involucrar no solo emociones o afectos, sino personalidad y experiencias, y de esta manera si ya se había señalado que el proceso de enseñar y aprender era algo más complejo que una fórmula ahora adquiere nuevos alcances.

A la luz de los resultados obtenidos en la presente investigación el aprendizaje tiene una influencia positiva cuando las condiciones donde se genera permiten que el alumno se involucre y participe, donde el maestro no pierde jamás su condición tutora pero también es capaz de ser flexible y de manera particular donde se pueden compartir experiencias que terminan causando una afinidad casi al grado de empatía entre lo que se sabe y lo que se aprendió. De esta manera los alumnos son los protagonistas de un proceso que involucra algo más que la necesidad de estudiar o aprender, se vuelven parte de un proceso que los ayuda a comprender que sus necesidades tienen caminos para resolverse.

A continuación y según lo propuesto por Ausubel respecto a los objetivos del aprendizaje significativo se presentan las conclusiones obtenidas a través de lo investigado durante la realización del presente informe. Para comenzar el aprendizaje significativo describe Diaz Barriga y Hernández (2003) se obtiene en tres resoluciones que se vuelven la columna vertebral de la teoría, mismas que posteriormente se menciona su relación con cada uno de los resultados obtenidos:

- Durante el aprendizaje significativo el aprendiz se relaciona con sus conocimientos y experiencias previas.
- Se requiere disposición del aprendiz para aprender significativamente y se necesita la intervención del docente que guía en esa misma dirección.
- Se logra el aprendizaje cuando se trasciende a la memorización o a los procesos mecánicos e inconexos y entonces el aprendiz logra construir un significado, darle sentido a lo aprendido, lograr su aplicación e incluir lo que sabe en su entorno.

5.1.1 Durante el aprendizaje significativo el aprendiz se relaciona con sus conocimientos y experiencias previas. Para efectos de la presentación de resultados de esta investigación se tomó en cuenta a la población, con las características antes descritas y las condiciones que ya en capítulos anteriores se nombraron los que muestran un consumo importante, cotidiano y efectivo de recursos digitales. De lo que se trata es de hacer hincapié en que las generaciones actuales, las que hoy participan en la construcción de aprendizaje están usualmente relacionadas con consumos digitales, es parte de lo que saben hacer y del camino que conocen para hacerlo.

Cuando se pensó en la utilización de periódicos digitales eran dos las ideas que se lograron contextualizar en cuanto a los consumos cotidianos; la experiencia del uso del internet como recurso usual de la realización o práctica educativa y el periódico como el medio de comunicación que aun mantiene un prestigio, casi histórico y honorario, como un vehículo de datos inspirador, necesario y de alto consumo entre la sociedad. Cuando a estos consumos se suma que la licenciatura en la que tiene lugar la presente investigación es precisamente de comunicaciones, entonces el periódico no solo es un elemento de anclaje sino un vínculo indispensable entre lo que se aprende, el para qué se aprende e incluso la proyección que se quiere tener en un futuro.

5.1.2 Se requiere disposición del aprendiz para aprender significativamente y se necesita la intervención del docente que guía en esa misma dirección. Como ya se señaló el aprendiz participó de manera activa en la investigación que a su vez utilizó el desglose de un tema en clase para poder llevarse a cabo. A pesar de que las generaciones actuales ven en la tecnología importantes aliados para la realización de tareas y documentación de temas, aun se ven como alumnos tradicionales donde en un salón de clases el procesos se repite constantemente, hay un maestro, un alumno y un tema que luego será evaluado, por ello cuando este proceso rompe o incluye ciertos elementos desde lo visual hasta lo emotivo, la clase como un eterno circulo de acciones, rompe y ofrece algo nuevo, diferente.

Cuando al alumno se le sugirió el uso de periódicos digitales, bajo la supervisión u orientación del docente, aquellos que lo conocían experimentaron algo novedoso, los modelos tradicionales a los que habían sido expuestos por décadas, incluso recordando imágenes de lugares comunes como cuando el periódico llega por la mañana o los jefes de

la familia lo leen y cuentan al resto que hay de nuevo, sufrió un cambio o una modernización. Aquellos que ya lo conocían y que se habían familiarizado en algún momento con alguna edición digital aportaron nuevos elementos que denostaron su agrado por utilizarlo: el precio, los colores, la rapidez, la cantidad de información e incluso el diseño, terminaron por interesar a los alumnos.

A lo largo de la investigación se ha enfatizado el papel del docente, desde un principio se ha visto como un tutor de la información que se obtiene en internet y del uso de los recursos físicos con los que se cuenta. En ningún momento se esperó obtener resultados de la pura consulta de los alumnos, por el contrario fue necesario entender hasta que punto estos serían capaces de concentrar su disposición, energía, e interés en aprender a partir del uso de la herramienta sugerida.

Ante este panorama se concluye entonces que si hubo una disposición del alumno por aprender, si existieron las características necesarias en cuanto a la respuesta esperada y el maestro fungió como lo señala la teoría del aprendizaje significativo, como un guía que orillaba a los alumnos a acercarse a esta herramienta y sacarle provecho.

5.1.3 Se logra el aprendizaje cuando se logra construir un significado, darle sentido a lo aprendido, lograr su aplicación e incluir lo que sabe en su entorno. Cuando algo te gusta lo utilizas varias veces, lo vuelves parte de tu vida y lo incluyes en aquellas actividades que te permitan sacarle provecho. De esta manera la experiencia inicial sin ese recurso u objeto se ve rezagada y se sustituye entonces por las nuevas que incluyan los elementos recién adquiridos. De este modo el aprendizaje trasciende, no vuelve a ser el mismo que se es al principio y los cambios que se logran fortalecen a este nuevo sujeto, de

esta manera el aprendizaje significativo pretende ser capaz de explicar un antes y un después en el aprendiz.

Al vaciar y analizar los resultados de la presente investigación salieron a relucir características que permiten observar cual fue el impacto, utilidad y aplicación que tuvieron los periódicos digitales como una herramienta del aprendizaje significativo. El alumno que se expuso a estos elementos se permitió reconocer en ellos nuevas características que los llevaron a un mayor entendimiento del mundo que los rodea, lograron formar vínculos de interés y de empatía con algunas secciones, firmas e incluso con el gusto simple de ser capaz de consultar muchos temas en muy poco tiempo.

La comprensión de temas que antes parecían aburridos o lejanos les representó solo dar un *click* al teclado o a la pantalla para entonces estar cerca, no solo lograron comprender el tema utilizado en clase para poder generar el primer instrumento de investigación (ver detalles en Capítulos 3 y 4) sino que ahora era tal la oferta que había un importante repertorio de historias, anécdotas, temas y elementos que lograron que los estudiantes fueran capaces de ampliar sus conocimientos. No solo conocieron el uso que los periódicos digitales pueden tener, sino qué a través de otros recursos que estaban a su alcance en el mismo lugar, desarrollaron nuevas ideas y resoluciones a temas que ya tenían en mente.

5.2 Respuesta a preguntas específicas de la investigación

En cuanto a los datos obtenidos y respecto a las preguntas específicas que se formularon en la presente investigación se encontraron que las estrategias que se utilizaron motivaron a los alumnos para aprender y generaron en ellos diferentes panoramas:

- ¿Cuáles son las ventajas que los periódicos digitales tienen para generar un aprendizaje significativo? en su mayoría los alumnos optaron por la facilidad en su acceso y su aplicación. El estudiante logró encontrar en el periódico digital una herramienta que lo motivó desde el principio porque no le exigió mucho para su uso, fue sencillo y útil. Otra de las ventajas se generó respecto a los costos, al ser un medio accesible y que no les representó gastos adicionales, los alumnos se mostraron más dispuestos y motivados en su uso.
- ¿Con qué tipo de estrategias los alumnos logran crear un aprendizaje significativo a partir del uso de los periódicos digitales? A lo largo de la investigación se utilizaron estrategias propuestas por Campos (2002) y Diaz – Barriga y Hernández (1999) donde se señalaban como propensas a desarrollar y obtener un aprendizaje significativo, destacan:
 - 1.- Como construcción del conocimiento, se realizó un grupo focal donde se introdujo el tema, tanto el prueba piloto como en la investigación como tal, este grupo sirvió para inducir a la población sobre el cómo y el qué se puede obtener de un periódico digital, se explicó la necesidad de su consulta y se resolvieron dudas relacionadas a cuáles podían consultar.
 - 2.- Como solución de problemas, tras la consulta de los periódicos digitales se llevó a cabo el contenido de la información, si era o no de utilidad para las tareas solicitadas. Dentro de este análisis como se mostró en el capítulo anterior, el juicio por los elementos gráficos, el diseño, las fotos, los colores, fueron también determinantes para la consulta del alumno.
 - 3.- Dentro de la permanencia del conocimiento, en este caso particular, el docente juega un papel de sugerencia únicamente, ya que se propuso la

utilización y consulta del periódico digital serán los propios alumnos los que según su personalidad, intereses y contexto decidan cuales volverán a consultar.

4.- Se realizaron nuevas preguntas, como estrategias investigadoras, tras haber encontrado respuestas específicas para cumplir con las actividades propuestas, se logró que el mismo grupo fuera capaz de preguntar nuevas interrogantes, lo que a su vez derivó en una búsqueda ampliada tanto en las fuentes como en la información.

- ¿Cómo el profesor incorpora el uso de periódicos digitales dentro del curso de manera que éstos impacten en el aprendizaje significativo? Desde el comienzo de la investigación se ponderó la actuación del profesor como un guía del curso, como lo señala la teoría del aprendizaje significativo, el papel del maestro es nunca dejar de ser un guía que le dé al alumno las posibilidades y opciones para generar aprendizaje. El profesor logró hacer del uso de los periódicos digitales algo incorporado a la clase, como un recurso más dentro de su mismo programa y una herramienta que se viera común en su uso. La principal vía de trabajo del maestro es buscar los temas adecuados para que los alumnos se interesen tanto en su conocimiento como en su búsqueda y consulta a través de los periódicos digitales. Como lo señala la misma teoría se busca trascender a lo que se sabe y generar nuevos conocimientos, entonces el maestro debe buscar las vías de interés para lograrlo.

5.3 Objetivos trazados y alcanzados

El rol que la educación juega en nuestra sociedad es tan amplio, tan saturado y tan necesario, que es imposible no apostar porque en cada acción se logre mejorarlo. El ser parte de la propuesta para la generación de técnicas y medios para conseguir que los alumnos generen nuevos conocimientos a partir de los que ya tengan, más allá de pensar que sean muchos o pocos, tiene que ver con un sentido de responsabilidad que permita no dar consejos para ser un mejor docente, sino accionar aquellas acciones que en realidad desde el comienzo generen cambios sustanciales y propuestas importantes y solidas.

Cuando se planteó como objetivo “Describir de qué manera se puede generar un aprendizaje significativo en estudiantes de licenciatura a partir del uso de periódicos digitales, cuándo éstos son usados bajo la tutoría del docente”, se partió de la idea de incorporar un elemento tan necesario como básico en la impartición de la licenciatura en la cual se planteó la investigación. El mayor desafío del objetivo sería entonces guiar o conocer si con el uso en efecto de los periódicos digitales se podría generar no solo algún tipo de aprendizaje sino que este fuera significativo en el alumno.

De este modo para comenzar con el acercamiento a los objetivos planteados lo primero que hubo que hacer fue reconocer en la figura del docente a quien orquestaría la guía para lograr que el aprendizaje se llevara a cabo, en este entendido el objetivo propuesto se cumplió. Como se señala en la presentación de resultados del capítulo 4, el docente que ha utilizado esta herramienta en otras ocasiones, e incluso con la instrucción que se generó para efectos de esta investigación, se logró tener un acercamiento efectivo y eficaz con los alumnos que estaban en clase.

De forma específica la manera en que se logró obtener un aprendizaje significativo fue haciendo de los periódicos digitales un recurso atractivo con el cual la utilidad, el diseño y la disposición se sumaran para completar las características antes mencionadas. El proceso fue detallado y cuidadoso a fin de lograr que la interacción no se viera como una instrucción que rompiera la disposición receptiva del alumno, sin embargo nunca dejó de ser una guía que apoyada en temas de interés, sucesos actuales o búsqueda de información específica, que permitiera al alumno encontrarse con que el uso de un periódico en su versión *online* influyera o impactara de modo directo en lo que iba conociendo.

5.4 Lo que resultó de la investigación

Si se busca que el estudiante sea un elemento activo de la clase, de la escuela y de la sociedad en la que participa, hay que comenzar por dimensionar a este estudiante como un sujeto ávido de conocimientos y de nuevos elementos. El joven universitario está constantemente motivado por los cambios que le sugieren los panoramas a los que se va a enfrentar, esas realidades que lo esperan desde que entra a iniciar su formación profesional y más aun aquellas que lo esperaran a la salida.

En una sociedad que a la par que ha desarrollado y a impulsado la digitalización de la educación, resulta paradójico que la palabra crisis acompañe a las generaciones que saben que la búsqueda de oportunidades cada vez se vuelve más feroz. Ante esto los maestros no se quedan únicamente en las 6 u 8 horas que conviven con un alumno día a día, trascienden su papel tutorial y se vuelven cómplices de los alcances que las generaciones que egresen pueden o deben tener. Por ello toda innovación, recurso, sugerencia o método de impartición de clases debe buscar antes que todo ser propositivo, las instrucciones y los

condicionamientos en un alumno universitario tienden a rechazarse y a cerrar filas en la disposición del alumno por aprender.

Se escogió el tema del aprendizaje significativo por considerarlo de amplia penetración y utilidad en un alumno que es capaz de razonar y tomar sus propias decisiones, que desde el comienzo sería el gestor de sus rutinas y tiempos de aprendizaje, y con el cual agregar una herramienta como el periódico digital, le abriría la posibilidad de encontrar una vasta suma de recursos que utilizados a su favor le darían ventaja sobre otras herramientas. Limitaciones existen, la principal, que se requiere de un elemento externo a solo los participantes, en esta caso un dispositivo con acceso a internet, este ejemplo entonces no podría ser llevado a la práctica en comunidades que carecen de estos recursos por dar una muestra, pero ¿qué no parte del progreso social, cultural y político, cada vez nos acerca más a estos recursos de manera libre y eficiente en más lugares a la vez?

Entonces lo que propone esta investigación es solo un primer acercamiento en un amplio panorama de recomendaciones por lograr que sin descuidar nuestra realidad, nuestros contextos, nuestros obstáculos y nuestras necesidades, los alumnos sean capaces siempre de aprender, asimilar y exigir cada día más. A partir de lo obtenido en este trabajo se puede pensar en ¿cómo incorporar otras herramientas digitales en la impartición de diversas materias?, ¿cómo involucrar a los alumnos en el desarrollo de otras estrategias que generen aprendizajes en ellos y que éstos se vuelvan autogestores de su propio conocimiento? y ¿cómo lograr que los profesores confíen en la aplicación con éxito de estrategias y herramientas que le permitan al alumno explorar con nuevas aplicaciones digitales, el desarrollo de sus temas?

Si bien ya hemos dicho en diferentes ocasiones la importancia que tiene entender a las generaciones actuales como grupos totalmente involucrados con la tecnología y que han hecho de ésta una extensión de sus propios aprendizajes, ahora los jóvenes pueden encontrar o deben de encontrar en estos recursos que tienen a la mano la posibilidad de moldearlos y convertirlos en aliados de su educación. A través de la guía del maestro y la posible propuesta de incorporar materias específicas para el desarrollo y utilización de aplicaciones y recursos digitales, los alumnos serían capaces de integrar mayores elementos para su aprendizaje constante y diario, las herramientas tecnológicas no se verían como extras sino como parte de su formación continua y entonces desde el comienzo no solo de una licenciatura basada en comunicaciones sino de cualquier materia, podrían contar con mayores elementos de consulta y enfocados en su aprendizaje.

Finalmente el proceso de aprendizaje siempre se entenderá como un amplio universo donde los datos, la información y los canales de transmisión nunca serán controlados del todo ni por los docentes, ni asimilados en su totalidad por los alumnos, la intención de esta investigación fue fortalecer una propuesta de herramienta para el aprendizaje, generada a partir de lo que la experiencia propia frente a un aula ha dado como resultado, de esta manera en un futuro lo que los alumnos puedan generar y aportar con el uso de estas herramientas será un aliciente tanto para su formación como para el desarrollo de posibles temas que fortalezcan su formación. No hay caminos sencillos para obtener resultados que trasciendan pero cada avance, progreso o desarrollo debe comenzar siempre dando un primer paso.

Referencias

- Arancibia, M. (2002). Transformaciones en las organizaciones educativas que posibiliten aprendizajes transdisciplinarios con utilización de recursos informáticos. *Estudios pedagógicos*. (28) 43 - 156 . Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052002000100008
- Asociación Mexicana de Internet, AMIPCI. (2012). *Hábitos de los usuarios de internet en México*. Recuperado de: <http://www.amipci.org.mx/?P=editomultimediafile&Multimedia=115&Type=1>
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Ed. Trillas. México
- Azcarate, C. (1999). Constructivismo y educación científica. *Revista Enseñanza de las Ciencias*. 17, (3).
- Ballester, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula* [Seminario de aprendizaje significativo]. España. Recuperado de http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El_aprendizaje_significativo_en_la_practica.pdf
- Baquero, R. (2000): *Lo habitual del fracaso y el fracaso de lo habitual*. Argentina. Ed. Homo Sapiens.
- Bernal, O. (2007). Web 0.2: Nuevas herramientas y recursos para la innovación educativa. *Sociedad de la educación y cambio educativo*. Fundación Santillana. Recuperado el de : <http://www.temoa.info/es/node/25073>
- Bogdan, R. (1992) *Introducción a los métodos cualitativos de la investigación*. España. Paidós.
- Brooks, J y Brooks, M. (1999) *In search of understanding. The case for constructivist classrooms*. EUA. Revised Edition.
- Bruce, B. y Levin, J. (1997). *Tecnología como medio de comunicación: Una perspectiva centrada en el estudiante*. EUA. Recuperado de: <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/13417/03Tecnolog%C3%ADa%20como%20Medio.pdf?sequence=2>
- Campos, V. (2002). "Publicaciones electrónicas". En *El aula es noticia. Creación de revistas escolares*. España.
- Campos, Y. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje. Estrategias didácticas apoyadas en tecnología*. México. Recuperado de <http://www.uv.mx/personal/yvelasco/files/2012/08/Estrategias-E-A.pdf>

- Castillo, E. y Vázquez, M. (2003). El rigor metodológico en la investigación cualitativa. *Colombia Médica*. 34, (3), 164-167. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28334309>
- Chan, M. (2004). Entornos de aprendizajes digitales. *Revista Digital Universitaria*, 5. Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art68/int68.htm>
- Cisterna, F. (2004). Criterios y Procedimientos de categorización, triangulación e interpretación en investigación cualitativa. *Rev. Diálogos Educativos*. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Playa Ancha de Ciencias de la Educación, Valparaíso
- CONACULTA. (2010). Encuesta nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales. Recuperado el 2 de marzo del 2013 de: <http://www.eluniversal.com.mx/cultura/64416.html>
- Coto, M. y Dirckinck, L. (2007). Diseño para un aprendizaje significativo. *Teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad del conocimiento*. 8 (3).
- Covarrubias, P. y Piña, M. (2004). La interacción maestro y alumno y su relación con el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Estudios*. 34(1). México.
- Cubero, L. (2006). El Modelo de Evaluación de Diagnóstico de Andalucía. Sevilla, España. Junta de Andalucía. Consejería de Educación. Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa. 2006. ISBN 84-8051-254-7
- Dewey, J. (1997) *Experiencia y educación*. EUA. Simon & Schuster.
- Díaz Barriga, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista electrónica de investigación educativa*. 5 (2)
- Díaz B., F. y Hernández, R. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México, Distrito Federal. Mc Graw Hill.
- Echarri, F. y Puig, J. (2008). Educación ambiental y aprendizaje significativo. Aplicaciones didácticas del Museo de Ciencias Naturales de la Universidad de Navarra. *Seguridad y medio ambiente*, 28(112).
- Elliot, J. (1990). *La investigación-acción educación*. Madrid. Morata.
- Falla, F. (2010). Gestalt y Aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 8(1) No.1. México.
- Fernández, A. (2008). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en internet*. Universidad Complutense de Madrid. España. Recuperado de <http://www.amipci.org.mx/?P=editomultimediafile&Multimedia=115&Type=1>

- Flores, J. y Salinas, C. (2009). Los estudiantes de periodismo en la reinención de los medios. Universidad Complutense de Madrid. España. Recuperado de <http://www.temoa.info/es/go/641834>.
- Folgueiras, P. (2011). Las comunidades de aprendizaje. La escuela de adultos de la verna. Una Experiencia de comunidades de aprendizaje. *Tendencias pedagógicas*. 18. Universidad de Barcelona. Recuperado de: http://www.tendenciaspedagogicas.com/Articulos/2011_18_13.pdf
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2011). Investigación grupal: Periódicos digitales a la conquista del lector. México.
- Le Marechal, E. (2010) GENE-TIC. Insituto Francés de encuestas. Recuperado de: http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.fundacionunam.org.mx%2Fblog%2Fsin-categoria%2Funa-generacion-digital.html&ei=d1dwUpygGYujkQetIIC4AQ&usg=AFQjCNHWqUeQ_-hw0EzU4BUgcjbL2FvWUw&sig2=-kPQbOiPtIi4LSfcU3s4FA&bvm=bv.55123115,d.eW0
- Levin, J. (2003). *Tecnología como medio de comunicación: Una perspectiva centrada en el estudiante*. E.U.A. Recuperado de <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/13417/03Tecnolog%C3%ADa%20como%20Medio.pdf?sequence=2>
- Lincoln, Y. y Guba, E. (1985) *Naturalistic Inquiry*, EUA. Sage.
- Marcos, J. (2007). Una década de periódicos en internet. *Estrategias documentales*. Departamento de Biblioteconomía y Documentación. Universidad Complutense. España. Recuperado de <http://www.temoa.info/es/node/641306>
- Mayan, M. (2001). Una Introducción a los métodos cualitativos: Un módulo de Entrenamiento para estudiantes y profesionales. Cánada. International Institute for Qualitative Methodology. Recuperado de: <http://www.ualberta.ca/~iiqm/pdfs/introduccion.pdf>
- Mejía, J. (2000). El muestreo en la investigación cualitativa. (5). Recuperado el 10 de septiembre del 2013 de: www.sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/inv_sociales/n5_2000/a08.pdf
- Moreira, M. (2005). Aprendizaje significativo crítico. *Indivisa. Boletín de estudios e investigación*, (6). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77100606>
- Moreno, L. y Waldegg, G. (1998). La epistemología constructivista y la didáctica de las ciencias ¿coincidencia o complementariedad?. *Revista Enseñanza de las Ciencias*, 16(3).

- Moreno, S. (2004) Ventajas y desventajas de la prensa digital en relación a la prensa impresa. *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*. España. 8. Recuperado de: <http://www.um.es/tonosdigital/znum8/estudios/14-prensa.htm>
- Moscovici, S. (1986). *Pensamiento y vida social*. Madrid: Paidós.
- Poole, B. (1999). *Tecnología Educativa. Educar para la sociocultura de la comunicación y del conocimiento*. Madrid, España: McGraw-Hill/Interamericana.
- Postic, M. (1982). *La relación educativa*. Madrid, España: Narcea.
- Rackman, M. (1996). *Construcciones de la experiencia humana*. España: Gedisa.
- Revista de Antropología experimental*. 10 (8) España. Recuperado de: <http://www.ujaen.es/huesped/rae/articulos2010/edu1008pdf.pdf>
- Santrock, J. (2002). *Essentials of Psychology*. Mc Graw Hill.
- Tovar, C., Gutiérrez L., Pinilla B., Parra C. (2006). *Límites del constructivismo pedagógico*. Colombia: Educación y educadores.
- Valenzuela y Flores (2012a). *Fundamentos de investigación educativa*. (Vol. 2) México: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
- Valenzuela, J.R. y Flores (2012b). En *Fundamentos de investigación educativa*. Capítulos 2 y 3. México: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
- Vargas, I. (2012). La entrevista en la investigación cualitativa, nuevas tendencias y retos. *Revista Calidad en la Educación Superior*. Recuperado de www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3945773.pdf
- Viera, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 26, 37 -43. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>
- Wertsch, J. (1988). *Vygotsky y la formación social de la mente*. Barcelona, España: Paidós.

Apéndice A

Carta de Autorización de la Institución



13 de septiembre de 2013

At'n
Lic. Naomi Galindo Mares
Coordinadora de Comunicación Social

A través de este medio y referente a su solicitud hecha el pasado 23 de agosto del presente año, me permito informarle que puede proceder con la realización de la investigación "Los periódicos digitales; herramientas para el aprendizaje significativo" dentro de nuestro plan de estudios y como parte de su ejercicio docente en la universidad.

Sin más por el momento, queda de usted.

Atte.



Verónica Vargas Manzano
Coordinación Académica y Formación Continua
vvargas@unid.mx

Apéndice B

Instrumento de investigación

Propone: Lic. Naomi Galindo Mares

Tecnológico de Monterrey – MEE

Investigación: “Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo”.

El siguiente cuestionario será utilizado con el fin de obtener resultados que puedan ser parte de la investigación anteriormente descrita, favor de leer las preguntas y considerar tu participación dentro la misma.

Nombre: Paola Lara Quintal

Edad: 22 años

Estudios que cursas actualmente: Universidad: Licenciatura en Comunicación

- 1.- ¿Cuántas horas dedicas al uso de tecnologías digitales?
- 2.- ¿Hacia que actividades orientas tus consumos de tecnologías digitales, ocio, estudio, trabajo, otra?
- 3.- ¿Ha impactado en tu estilo de estudio, la incorporación de tecnologías digitales en tu curso escolar?
- 4.- ¿Cuáles son las características más destacadas que observas en un periódico?
- 5.- ¿De qué manera te involucras con los periódicos digitales?
- 6.- ¿De alguna manera sientes que la utilización de recursos digitales te facilita el trabajo escolar? Describe cómo.

Doy mi consentimiento para que esta información sea utilizada dentro del proyecto de investigación titulado “Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo”, realizado por la Lic. Naomi Galindo Mares estudiante del Sistema

Tecnológico de Monterrey, bajo la matrícula A01311741:

SI NO

Firma:



Apéndice D

Instrumento de investigación

Propone: Lic. Naomi Galindo Mares

Tecnológico de Monterrey – MEE

Investigación: “Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo”.

El siguiente cuestionario será utilizado con el fin de obtener resultados que puedan ser parte de la investigación anteriormente descrita, favor de leer las preguntas y considerar tu participación dentro la misma.

Nombre: Aaron Vidal

Edad: 27

Asignatura que imparte: Géneros Periodísticos

1.- ¿Cuál es la primera reacción que notan en el grupo al incluir uso de elementos digitales durante el curso?

2.- ¿Cuál es el grado de interés que demuestra el grupo cuando se incluyen en las tareas y actividades elementos digitales?

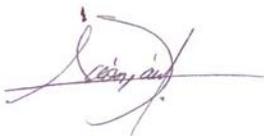
3.- ¿Qué ventajas observan entre los periódicos digitales y las versiones impresas?

4.- ¿Cómo orientan el uso de periódicos digitales frente a un grupo?

Doy mi consentimiento para que esta información sea utilizada dentro del proyecto de investigación titulado “Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo”, realizado por la Lic. Naomi Galindo Mares estudiante del Sistema Tecnológico de Monterrey, bajo la matrícula A01311741:

NO

Firma:



Apéndice E

Propone: Lic. Naomi Galindo Mares

Tecnológico de Monterrey – MEE

Investigación: “Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo”.

Preguntas propuestas en el *focus group*.

¿Qué periódicos consultaron para la realización de la tarea?

¿Cuál es su opinión acerca de los sucesos ocurridos en Tlatelolco en el año 1968 y de qué trata la primavera árabe?

¿Cómo supieron donde confiar la información obtenida y donde no confiarse?

¿Les resultó interesante leer diferentes estilos sobre una misma nota y en un mismo sitio?

¿Cuántas fuentes consultaron para formarse la opinión que ahora tienen?

¿Hay alguna característica en la consulta de los dos temas de la tarea que les resultará más atractiva que otra?

¿Encontraron alguna ventaja en investigar utilizando periódicos por internet?

Apéndice F

Propone: Lic. Naomi Galindo Mares

Tecnológico de Monterrey – MEE

Investigación: “Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo”.

Favor de responder el siguiente cuestionario siendo las respuestas lo más apegadas posibles a la realidad.

Nombre: _____

Edad: _____

Estudios que cursas actualmente: _____

- 1.- ¿Cuántas horas dedicas al uso de tecnologías digitales?
- 2.- ¿Hacia que actividades orientas tus consumos de tecnologías digitales, ocio, estudio, trabajo, otra?
- 3.- ¿Ha impactado en tu estilo de estudio, la incorporación de tecnologías digitales en tu curso escolar?
- 4.- ¿Cuáles son las características más destacadas que observas en un periódico?
- 5.- ¿De qué manera te involucras con los periódicos digitales?
- 6.- ¿De alguna manera sientes que la utilización de recursos digitales te facilita el trabajo escolar? Describe cómo.

Doy mi consentimiento para que esta información sea utilizada dentro del proyecto de investigación titulado “Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo”, realizado por la Lic. Naomi Galindo Mares estudiante del Sistema Tecnológico de Monterrey, bajo la matrícula A01311741:

SI NO Firma:

Apéndice G

Tecnológico de Monterrey – MEE

Investigación: “Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo”.

Nombre: _____

Edad: _____

Asignatura que imparte: _____

- 1.- ¿Cuál es la primera reacción que notan en el grupo al incluir uso de elementos digitales durante el curso?
- 2.- ¿Cuál es el grado de interés que demuestra el grupo cuando se incluyen en las tareas y actividades elementos digitales?
- 3.- ¿Qué ventajas observan entre los periódicos digitales y las versiones impresas?
- 4.- ¿Cómo orientan el uso de periódicos digitales frente a un grupo?

Doy mi consentimiento para que esta información sea utilizada dentro del proyecto de investigación titulado “Los periódicos digitales: herramienta para el aprendizaje significativo”, realizado por la Lic. Naomi Galindo Mares estudiante del Sistema Tecnológico de Monterrey, bajo la matrícula A01311741:

SI NO

Firma:

Currículum vitae

Naomi Galindo Mares

Correo personal: naomi_gm@hotmail.com

Originaria de México, Distrito Federal, Naomi Galindo Mares realizó estudios de Licenciada en Periodismo en la Escuela de Periodismo Carlos Septién García en la Ciudad de México. A la par cursó el Diplomado en Creación Literaria en la Escuela de Escritores de la Sociedad General de Escritores de México (SOGEM). La investigación: “Los periódicos digitales; herramienta para el aprendizaje significativo”, es la que presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Educación.

Dentro de su experiencia laboral destaca la docencia a nivel licenciatura en la UNID sede Ciudad del Carmen, Campeche, donde vive actualmente, así como la conducción y locución de radio y televisión.

Actualmente funge como coordinadora del área de comunicación social del Sistema de Desarrollo Integral para la Familia, DIF Carmen, donde es la responsable de las publicaciones, promoción y desarrollo de programas o elementos de posicionamiento de imagen y apariciones en medios de la institución.