

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Tesis previa a la obtención del título

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA

**DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA HERRAMIENTA
EDUCOMUNICATIVA SOBRE LA CULTURA
VALDIVIA
CD Interactivo**

AUTORA

MARÍA GABRIELA RIVADENEIRA VENEGAS

DIRECTOR

ING. FERNANDO MAESTRE

QUITO, ENERO 2011

DEDICATORIA:

Durante el tiempo de estudios y lucha constante, de gratas vivencias, de momentos de éxitos y de angustias de esperanza para poder cumplir mis objetivos y así poder alcanzar uno de mis mas grandes anhelos, culminar mi carrera, dedico este triunfo primero a Dios quien ilumina y guía mi camino, a mi familia por ese apoyo constante en mi vida a todos mis maestros y en especial al Ingeniero Fernando Maestre por ser la persona que me ayudó y apoyó con sus conocimientos para la realización de mi tesis.

María Gabriela Rivadeneira Venegas

AGRADECIMIENTO:

“La felicidad de cada uno no consiste en esto ni en aquello sino en conseguir y gozar cada uno de lo que le gusta”. Baltasar Gracián

Mi agradecimiento es primero para Dios quien me dio la vida, es mi maestro que con sabiduría, amor y paciencia ha logrado formarme como una persona con valores quien junto a mis padres son los pilares fundamentales de mi vida.

Gracias al esfuerzo de Galo y Marcela yo he podido concluir con mis estudios siendo mi mejor regalo entregarles mi título como una profesional hecha y derecha, gracias por todo lo que han hecho por mí, no los defraudare.

Gracias al Ing. Fernando Maestre por brindarme su tiempo y guiarme en la elaboración de mi tesis.

A toda mi familia mil gracias por sus consejos, por su preocupación, por estar siempre a mi lado en los buenos y malos momentos, ya que han sido realmente incondicionales, para ustedes con todo mi cariño este trabajo.

A mis maestros que desde el pre universitario me recibieron con los brazos abiertos y me enseñaron que la responsabilidad de un comunicador social es siempre decir la verdad e investigar lo que se dice.

Agradezco a la Dra. Estelina Quinatoa Directora Regional Quito Museo Banco Central del Ecuador, Grupo La Televisión y a la Comuna de Valdivia en su presidente el Sr. Jhon Limones, por su colaboración e información facilitada para la elaboración de esta investigación.

A mis amigos por sus buenos consejos y por esa ayuda que durante todo este tiempo me brindaron.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO.....	3
INDICE.....	4
INTRODUCCIÓN.....	7
JUSTIFICACIÓN.....	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
CAPÍTULO I	
EDUCACIÓN PARA LA COMUNICACIÓN.....	14
1.1El Encanto de los medios.....	14
1.2Una pedagogía de los medios.....	16
1.3Educar: Un acto Comunicativo.....	18
CAPÍTULO II	
PEDAGOGÍA BASADA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	21
2.1Relación entre Pedagogía y Educación.....	21
2.2Pedagogía y Las Nuevas Tecnologías.....	24
CAPÍTULO III	
LA NUEVA ERA DE LA EDUCOMUNICACIÓN.....	30
3.1 Educomunicación y el Educomunicador.....	30
3.2 Los Medios de Comunicación y la Educación: Un binomio posible.....	35
3.3 Comunicación Multimedia.....	41

3.3.1 La Tecnología Multimedia enfocados a la enseñanza.....	46
3.3.2 El Cd interactivo y la Multimedia.....	51
CAPÍTULO IV	
CULTURA VALDIVIA.....	56
4.1 Historia de la Cultura Valdivia.....	56
4.2 Vivienda de la Cultura Valdivia.....	57
4.3 Cerámica de la Cultura Valdivia.....	58
4.4 Centros Ceremoniales de la Cultura Valdivia.....	60
4.5 Curiosidades de la Cultura Valdivia.....	62
4.5.1 Las mal llamadas “Venus”.....	62
4.5.2 Los “Pescadores” de Valdivia.....	64
CAPÍTULO V	
DESARROLLO DEL CD INTERACTIVO.....	66
5.1. Planificación del CD.....	66
5.1.1 Tema.....	67
5.1.2. Objetivos.....	69
5.1.3. Hipótesis.....	69
5.1.4. Método de Investigación.....	70
5.1.5. Información.....	71
5.1.6. Grupos Objetivos.....	75
5.1.7. Lenguaje Visual.....	75
5.1.8. Lenguaje Auditivo.....	78
5.1.9. Propuesta Multimedia.....	79
5.1.10. Producción Multimedial.....	80

5.1.11. Guía de Interactividad.....	81
5.1.12. Mapa de Navegación.....	82
5.2 Desarrollo del CD.....	82
CONCLUSIONES.....	85
GLOSARIO.....	88
ANEXOS.....	90
BIBLIOGRAFÍA.....	137

INTRODUCCIÓN

Los avances científicos han puesto delante de nosotros mismos y ante el universo, las posibilidades de explorar y de saber infinitas, así mismo el desarrollo de las técnicas ha propiciado que cada vez nos asombremos más de los avances tecnológicos los que nos llevan por la autopista de la información.

Es así como nos vemos en la obligación de implementar la tecnología dentro de la educación, por ese motivo la presente tesis titulada “DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA HERRAMIENTA EDUCOMUNICATIVA SOBRE LA CULTURA VALDIVIA” CD Interactivo, es un material didáctico donde podremos encontrar algunos aspectos interesantes de la Cultura Valdivia de una forma sencilla y fácil de manejar para todas las personas.

Para realizar un producto comunicativo, es importante analizar lo que dice Galaxia Gutemberg, el cual dejó una afirmación contundente y preocupante sobre los cambios de época: *“Toda tecnología inventada y exteriorizada por el hombre tiene el poder de entumecer la conciencia humana durante el periodo de su primera interiorización”*. Es decir, los primeros años de la aplicación de una tecnología sobrecogen al ser humano por la complejidad de su interiorización o adopción.

Es por eso que la sociedad de la información ha permitido que nazca el fenómeno de la interactividad, su multiplicación es constante y ya comienzan a surgir profesores que la emplean como herramienta educomunicativa. Sus ventajas son analizadas y se recomienda la alfabetización digital a fin de acceder a la creación y mantenimiento, de estas herramientas, pues permiten la construcción del conocimiento y la exteriorización de la identidad del alumno.

Este apoyo a diferencia de otros recursos educativos tiene la singularidad de hacer realidad el ansiado sueño de la pedagogía constructivista: permitir la construcción o hechura del conocimiento teniendo como eje al aprendiz, pues el propio estudiante junto al maestro es autor de su propia educación. La función del profesor, visto de

esta manera, es la de mediador y guía, haciendo realidad otro ansiado sueño, el de la teoría del aprendizaje social o aprendizaje por observación de modelos: el estudiante navega en la interactividad educativa procesando las pautas, recomendaciones, que le da su maestro.

Paralelamente, en el ámbito de la comunicación, se sustenta el modo clásico de entenderla como transmisión unidireccional de mensajes por un emisor "locutor" a unos receptores "oyentes". Se advierte fácilmente la correspondencia entre ambos paradigmas, el educacional y el comunicacional. Resulta natural, entonces, que, cuando se opera dentro de ellos, el uso de los medios en el aula adquiera una determinada impronta: reducida al papel de mero auxiliar instrumental, la comunicación será equiparada al empleo de medios tecnológicos de transmisión.

Como se plantea anteriormente, lo que se propone en educomunicación es aportar elementos que ayuden a generar condiciones que produzcan nuevas matrices desde donde interpretar el mundo, la vida social, las relaciones, entendiendo por estas también las relaciones con la naturaleza, o las relaciones entre los seres humanos y su entorno.

El Cd. Interactivo de la Cultura Valdivia fue elaborado bajo un proceso muy minucioso desde la planificación, pasando por el desarrollo y finalmente la finalización del producto, el cual está a disposición tanto para maestros, alumnos y personas en general.

JUSTIFICACIÓN

Académico:

Dentro de un marco de un mundo globalizado y de una cultura de la comunicación digital es importante referirnos a las nuevas tecnologías de la comunicación, como una herramienta educomunicativa, la cual expresa fascinación por sus alcances y potencialidades, y hacer uso de ellas en múltiples momentos y espacios de nuestra actividad cotidiana se ha convertido, prácticamente sin que nos percatemos, en una constante, forma de comunicación en la cual los medios ocupan un lugar central en nuestra sociedad y de que la verdadera educación debe seguir siendo el proceso transformador de hombres y mujeres, para que la educomunicación se ha tomada como un instrumento imprescindible, es necesario proyectar todo su potencial en beneficio del ser humano.

Si bien puede sostenerse que la práctica comunicativa del ser humano no puede reducirse a su dimensión pedagógica, no es menos cierto que la comunicación humana, cuando desarrolla la producción social de sentidos, compromete actos de enseñanza y aprendizaje, en consecuencia manifiesta una dimensión educativa.

Por otro lado, si observamos las diversas situaciones educativas (tanto formales como no formales), y las teorías acerca del conocimiento, la transmisión y las funciones sociales de la educación nos encontramos con que el rol que le cabe a la comunicación no es menor, ni es un detalle. Tanto la educación como la comunicación son prácticas constitutivas y privativas de los seres humanos.

Socio-culturales:

Si observamos a la educación como un proceso vivo al igual que la comunicación, nos percataremos que ambos respiran día a día gracias al contacto social del individuo, donde se manifiesta la presencia de mediaciones, como el lenguaje, que

contribuyen al diseño de sus experiencias a través de la apropiación de significados funcionales para desarrollarse en los contextos que se le presentan.

Sea en el ámbito educativo formal o informal, la comunicación incide en la apropiación y organización que el aprendiz hace del mundo; es a partir del contacto con el otro o con los otros que puede desplegar habilidades y conocimientos mediante los cuales se adquiere estatura humana, ya que *"para ser hombre no basta con nacer, sino que hay también que aprender"* (Savater, 1997).

El lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental y pasa hacer una herramienta educomunicativa, es por esto que tomamos a la Cultura Valdivia como un icono de nuestra cultura, por ser una de las más importantes de nuestro país, por todo su valor tanto arqueológico como social, el descubrimiento de la Cultura Valdivia constituye un importante paso al progreso del conocimiento del Periodo Formativo en el Ecuador.

Personal:

Como se ha expuesto anteriormente la educomunicación hoy en día es una herramienta imprescindible para la educación de las personas, por este motivo decidí desarrollar un material didáctico: Cd Interactivo de la Cultura Valdivia, puesto que es una de las más culturas importantes dentro de los estudios arqueológicos que se han realizado, y también por todo el valor que representa por ser una cultura muy desarrollada para la época en la cual se desarrolló.

La carencia de productos multimediales, es un factor importante por el cual este tipo de estudios no se han dado a conocer a nivel no solo de instituciones educativas sino a la población en general. Es por este motivo que se va a realizar este producto viendo todas las necesidades de las personas al momento de tener una información a cerca de la Cultura Valdivia con todos sus estudios que se han ido elaborando a través de los años desde su descubrimiento.

Académico:

Con este proyecto se pretenderá llegar aproximadamente al 70% de la población del sector de Las Acacias, ubicado en el sector norte de la ciudad de Quito. La intención no es lucrar con el Cd interactivo sino más bien impulsar la riqueza histórica-cultural con que cuenta la Cultura Valdivia.

La propuesta principal es la culminación de un producto interactivo que cuenta la historia de la cultura Valdivia, mediante la conjugación de imágenes, audio, textos, y de esta manera contar con un respaldo visual de todo el contenido teórico que encontramos de la cultura Valdivia, y que debido a las nuevas tecnologías ya no es utilizado.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para realizar un producto comunicativo, es importante incursionar sobre ciertas teorías que van a encaminar el Cd interactivo de manera adecuada. Es importante analizar lo que dice Galaxia Gutemberg, el cual dejó una afirmación contundente y preocupante sobre los cambios de época: *“Toda tecnología inventada y exteriorizada por el hombre tiene el poder de entumecer la conciencia humana durante el periodo de su primera interiorización”*. Es decir, los primeros años de la aplicación de una tecnología sobrecogen al ser humano por la complejidad de su interiorización o adopción.

Es por eso que la sociedad de la información ha permitido que nazca el fenómeno de la interactividad, su multiplicación es constante y ya comienzan a surgir profesores que la emplean como herramienta educomunicativa. Sus ventajas son analizadas y se recomienda la alfabetización digital a fin de acceder a la creación y mantenimiento, de estas herramientas, pues permiten la construcción del conocimiento y la exteriorización de la identidad del alumno.

Este apoyo a diferencia de otros recursos educativos tiene la singularidad de hacer realidad el ansiado sueño de la pedagogía constructivista: permitir la construcción o hechura del conocimiento teniendo como eje al aprendiz, pues el propio estudiante junto al maestro es autor de su propia educación. La función del profesor, visto de esta manera, es la de mediador y guía, haciendo realidad otro ansiado sueño, el de la teoría del aprendizaje social o aprendizaje por observación de modelos: el estudiante navega en la interactividad educativa procesando las pautas, recomendaciones, que le da su maestro.

Paralelamente, en el ámbito de la comunicación, se sustenta el modo clásico de entenderla como transmisión unidireccional de mensajes por un emisor "locutor" a unos receptores "oyentes". Se advierte fácilmente la correspondencia entre ambos paradigmas, el educacional y el comunicacional. Resulta natural, entonces, que, cuando se opera dentro de ellos, el uso de los medios en el aula adquiera una

determinada impronta: reducida al papel de mero auxiliar instrumental, la comunicación será equiparada al empleo de medios tecnológicos de transmisión.

Como se plantea anteriormente, lo que se propone en educomunicación es aportar elementos que ayuden a generar condiciones que produzcan nuevas matrices desde donde interpretar el mundo, la vida social, las relaciones, entendiendo por estas también las relaciones con la naturaleza, o las relaciones entre los seres humanos y su entorno.

CAPÍTULO I

EDUCACIÓN PARA LA COMUNICACIÓN

1.1 El Encanto de los Medios

La comunicación social ha dado al hombre un nuevo lenguaje, el mismo que influye en la persona y en su grupo social, creando una nueva forma de expresión, su predominio es determinante en el pensamiento humano en la actualidad.

Para hablar de educación para la comunicación debemos de hablar de ‘Medios de Comunicación’, como los grandes instrumentos creados y desarrollados por el hombre en base a las nuevas tecnologías. "Es muy posible que nunca como ahora el hombre haya adquirido tan enorme cantidad de conocimientos; pero también es probable que nunca haya estado tan solo; que nunca haya estado más a la intemperie"¹

Los medios de comunicación social se han convertido en instrumentos de gran importancia para la formación y educación de los individuos de nuestra sociedad, su influencia es muy grande, como lo es también su enorme poder de fascinación. Los conceptos de educación y cultura tradicionales han quedado totalmente caducos.

La nueva cultura ahora gira, en torno al mundo de la comunicación y de la intercomunicación, muchos padres de familia se quedan asombrados por el coeficiente intelectual de sus hijos, todo eso es gracias a los conocimientos que han aprendido con los medios de comunicación. El discurso de la imagen tiene mayor eficacia que cualquier otro de la educación tradicional.

Con esto el sistema educativo debe prestar mucha atención a todos los avances tecnológicos que ayudan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes, de esta manera se podrá aplicar el nuevo concepto de la educación moderna: “educar

¹ DAVARA, Francisco, *Introducción a los Medios de Comunicación Social. Varios. Cap. I Los paradigmas de la comunicación*, Ediciones Paulinas, Madrid, 1992, página. 17.

ciudadanos para la vida, capaces de ‘recibir’ de una manera crítica los mensajes de los medios de comunicación.”²

Los medios son una ventana mediante la cual se observa sin esfuerzo el espectáculo de todo lo que ocurre alrededor, a través de los cuales nos convertimos en meros espectadores de historias o nos divertimos con una imagen bastante deformada de la realidad y de los valores.

Pero a pesar de todo esto los medios de comunicación son la vía más importante para poder llegar a los individuos de una forma clara y concisa, como por ejemplo la cultura de los libros está siendo sustituida progresivamente, por la cultura de la imagen en movimiento.

Los más aventajados de todo esto son los niños que actualmente gracias a la maravilla de la comunicación reciben gran cantidad de información extraordinaria, a la vez que adoptan una serie de automatismos de lenguaje, de valores y actitudes, mediante la identificación de sus personajes favoritos como héroes, es por esto que a los medios de comunicación se los denominan como una ‘escuela paralela’.

Desde esta perspectiva la única forma de hacer palpable el conocimiento es mediante el lenguaje, ello en virtud de que las ideas se hacen realidad al transmitir y compartir por efecto de la comunicación (oral o escrita) sentimientos, ideas, emociones, conceptos, estados de ánimo, entre otros.

Con este proceso de significación se puede trascender en virtud de la comunicación; por ello la relación con la educación es estrecha, en tanto que para que se pueda dar esta última el proceso comunicativo debe ser efectivo, es decir, debe considerarse la retroalimentación y el rol de sus actores ‘educando – educador’ en un orden horizontal equilibrado.

El papel de la comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje formal se originan, con la problemática que implica no sólo al docente como experto en

² GARCÍA N., Francisco, *Educación para la comunicación*, Rev. Vela Mayor, Ed. Anaya, Madrid, 1994, página. 415.

materia de educación, sino además al profesional de la comunicación, quien con sus conocimientos y experiencia sobre el proceso comunicativo puede contribuir a que el aprendizaje se genere de manera más efectiva.

Por lo tanto las personas deben aprender a desarrollar su capacidad crítica ante los medios, de esta forma tendrían la oportunidad de estar mejor informados, todos deberían interesarse por conocer los mecanismos de la información para saber analizar los contenidos de los medios y así, convertirse en un lector, oyente y televidente más preparado, menos vulnerable y más exigente.

1.2 Una pedagogía de los medios

Entendemos por pedagogía de la comunicación a la incorporación pedagógica, crítica y culturalmente pertinente de tecnologías de la información y la comunicación (prensa, radio, televisión, internet y multimedios) en comunidades culturales particulares.

La sociedad en general debe convencerse que el trabajo de los medios de comunicación va más allá de una simple animación en clase. La prensa, radio y la televisión deben considerarse instrumentos pedagógicos tan importantes como lo son los textos, las prácticas de laboratorio o las lecturas literarias.

De esta forma las escuelas a través de estos medios, podrán abrirse a la realidad, al entorno inmediato y a la vida. Los mass media deben ser integrados en la clase como auxiliares pedagógicos, es fundamental convencerse de la importancia real que tienen los medios de comunicación sin necesidad de “promover un consumo racional de los mismos”³.

Cada medio didáctico ofrece determinadas ayudas y posibilidades de utilización en el desarrollo de las actividades de aprendizaje que, en función del contexto, le

³ GARCÍA N., Francisco, *Educación para la comunicación*, Rev. Vela Mayor, Ed. Anaya, Madrid, 1994, página. 417.

pueden permitir ofrecer ventajas significativas frente al uso de medios alternativos.

Para poder determinar ventajas de un medio sobre otro, se debe considerar el contexto de aplicación. Estas diferencias entre los distintos medios vienen determinadas por sus elementos estructurales:

El sistema simbólico que utiliza para transmitir la información: textos, voces, imágenes estáticas, imágenes en movimiento. Estas diferencias, cuando pensamos en un contexto concreto de aplicación, tienen implicaciones pedagógicas, por ejemplo: hay informaciones que se comprenden mejor mediante imágenes, algunos estudiantes captan mejor las informaciones icónicas concretas que las verbales abstractas.

El contenido que presenta y la forma en que lo hace: la información que gestiona, su estructuración, los elementos didácticos que se utilizan, pueden estar más distribuidos o incluir muchos ejemplos y anécdotas, proponer más ejercicios en conformidad con el hacer habitual del profesor, etc.

La plataforma tecnológica (hardware) sirve de soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material. No siempre se tiene disponible la infraestructura que requieren determinados medios, ni los alumnos tienen las habilidades necesarias para utilizar de tecnología de algunos materiales.

El entorno de comunicación con el usuario, proporciona determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje la interacción que genera facilita el aprendizaje de un determinado tema.

Es fundamental crear productos didácticos pedagógicos con contenidos innovadores, donde el estudiante pueda interactuar y el maestro sea esa parte primordial que necesita el educando para despejar todas sus dudas.

Debemos tener claro el sentido de los medios y la razón de su existencia, el objetivo es incorporar como material de enseñanza las nuevas tecnologías

educativas para que puedan ser aplicadas en las escuelas, colegios, universidades y de esta forma ser un material de apoyo interactivo para los maestros.

1.3 Educar: Un acto Comunicativo

La educación es una práctica cultural indispensable para la sociedad. En ella están depositadas las esperanzas para transformar y adelantar cambio, es una garantía de la convivencia, la democracia y la paz. El sistema social influye en el saber, la conducta y las formas de valoración de los individuos a través de la educación, que conforma “una modalidad especial de comunicación pues se da una intencionalidad perfecta para la cual se busca que el educando se acerque a un tipo normativo aceptado por el entorno social”.⁴

Los procesos comunicativos de la educación están basados en la relación alumno – profesor, en el aula el maestro es el generador del discurso, ejerce los sistemas de control, elección y exclusión, que conllevan a crear significados y a una recontextualización de "lo dicho". Se complementa este proceso con el control del sujeto de la enseñanza, el alumno, cuyas experiencias o prácticas, y la aprehensión del discurso tienen que ver con formas de producción y reproducción del poder.

Con estos procedimientos se consolida el poder del profesor y, junto con las demás relaciones pedagógicas, crea un espacio de imposiciones y resistencias, de significaciones y resignificaciones. Todo ello bajo el marco de un universo simbólico que regula la comunicación y legitima, normativa y cognoscitivamente, la producción y reproducción de conocimiento.

Sin embargo, el discurso pedagógico tiene en el libro su gran aliado desde que se consolidó como medio de comunicación, especialmente gracias a la invención de la imprenta a mediados del siglo XVI. Eje de todo el sistema escolar, con una

⁴ CUBIDES, Hugo, La propuesta de Postgrado en Comunicación - Educación, Universidad Central de Bogotá, en Congreso Internacional de Comunicación y Educación, "Multimedia y educación en un mundo globalizado", 20-24 de mayo, Sao Paulo, página. 16.

hegemonía mantenida durante casi cinco siglos, el libro impreso generó en sus inicios una revolución cultural.

Esta mecánica educativa creó un sistema de comunicación pedagógica basado en la transmisión de contenidos memorizables y repetibles, que alienta la lectura pasiva y unidireccional con los maestros en calidad de jueces del saber de una lectura relacionada que convierte al alumno en un simple recitador del texto.

Esa dialéctica que une al lenguaje con la realidad es la lectura crítica y es la que permite la comprensión del texto. Es la responsabilidad ética y política en el acto de educar, el docente que orienta mediante la comunicación plena, de modo que no sólo se advierta a los educandos acerca de los signos alfabéticos sino sobre los demás signos y señales que conforman la compleja realidad.

La pluralidad de significados de la imagen es una de las causas de la dificultad que ha encontrado la escuela para “domesticar” el discurso audiovisual de la televisión, el cine y los productos multimediales, aumentada por la complejidad del discurso y la variedad de lenguajes allí contenidos.

Por ello se entiende que lo tipográfico haya recibido todo el apoyo de la escuela desde un comienzo, relegando la imagen al papel de simple sirvienta ilustrada de lo dicho en el texto, y evitar que el alumno pueda emitir su legítima opinión ya que la naturaleza polisémica de la imagen así lo permite.

La complejidad del proceso comunicativo en la educación radica en que cualesquiera sea el mensaje emitido (lingüístico, corporal, gestual) su comprensión no surge meramente del contenido concreto que manifiesta sino, también, de la situación ambiental particular, situación que a su vez adquiere sentido dentro de un contexto más amplio del cual hace parte.

Ese contexto contempla los múltiples mensajes que transitan por la atmósfera comunicativa del mundo contemporáneo junto con los procesos de globalización y las corrientes del pensamiento postmoderno que han producido una alta

significación de la vida cotidiana, desplazando lo pedagógico del ámbito escolar, para extenderlo a prácticamente la totalidad de las acciones cotidianas del individuo.

De esta forma, otras instituciones participan con sus discursos (familia, iglesia, partidos políticos), al igual que colectivos sociales (grupos de amigos, del barrio, clubes), así también los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de la información; de modo que a diario la escuela debe confrontar sus mensajes, creando una competencia de saberes y motivaciones que pueden llevar a generar procesos de subversión de su mandato.

No obstante, los mencionados trastornos provocados por la educación no formal son parte del ámbito de la comunicación social pues generan un intenso proceso de intercambio de sentidos entre individuos, grupos, instituciones, ciudadanos y órganos públicos y privados, así como entre regiones y entre países.

Las múltiples prácticas sociales, políticas y culturales se enriquecen con el entramado heterogéneo de los medios masivos de comunicación que actúan como dispositivos culturales a través de sus amplias y complejas mediaciones, cumpliendo así una función cada vez más estratégica y determinante en la orientación de la vida colectiva en esta era.

CAPÍTULO II

PEDAGOGÍA BASADA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

2.1 Relación entre Pedagogía y Educación

La pedagogía contemporánea cuenta entre sus aportes fundamentales la ampliación del concepto de la educación. A lo largo de la historia de cada una de éstas, se puede ver que van tomadas de la mano; es decir, la educación ha cobrado una proyección social importante junto al desarrollo de la pedagogía.

Mientras más se amplía el concepto educativo, la pedagogía por su lado alcanza un dominio propio. Mientras que la educación va mejorando y superándose a lo largo de la historia con la realidad social y cultural que la condiciona, la pedagogía avanza de igual manera.

Ambas, tanto la pedagogía como la educación, son guiadas de una manera u otra por la realidad social de un momento determinado. Se puede ver las variantes que sufrieron cada una de éstas a través de la historia en diversos momentos, dependiendo de la realidad que se estaba viviendo en ese momento.

Se puede considerar que la pedagogía es la reflexión sobre la práctica de la educación, y que la educación es la acción ejercida sobre los educandos, bien sea por los padres o por los maestros. Aunque en definición no son lo mismo, se puede decir que van relacionadas, de tal manera que una reflexiona (pedagogía) la acción que debe ejercer la otra (educación).

La pedagogía es la teoría que permite llevar a cabo un acto, en este caso es el acto de la educación. Tanto la educación como la pedagogía no son hechos aislados, están ligadas a un mismo sistema, cuyas partes concurren a un mismo fin, conformando de esta manera un complejo sistema educativo.

Hoy en día se puede decir que la Pedagogía está al mando como disciplina omnicomprendiva y reflexiva de todo lo que ocurre en la educación. La educación está tan difundida que no falta en ninguna sociedad ni en ningún momento de la historia. En toda sociedad por primitiva que sea, encontramos que el hombre se educa.

Los pueblos primitivos carecían de maestros, de escuelas y de doctrinas pedagógicas, sin embargo, educaban al hombre, envolviéndolo y presionándolo con la total de las acciones y reacciones de su rudimentaria vida social. En ellos, aunque nadie tuviera idea del esfuerzo educativo que, espontáneamente, la sociedad realizaba en cada momento, la educación existía como hecho.

En cualquiera de las sociedades civilizadas contemporáneas encontramos educadores, instituciones educativas y teorías pedagógicas; es decir, hallamos una acción planeada, consciente, sistemática. La importancia fundamental que la historia de la educación tiene para cualquier educador es que permite el conocimiento del pasado educativo de la humanidad.

El hecho educativo no lo presenta la historia como un hecho aislado, se estudia vinculándolo con las diversas orientaciones filosóficas, religiosas, sociales y políticas que sobre él han influido. Al verlo así, como un conjunto de circunstancias que lo han engendrado, permite apreciar en qué medida la educación ha sido un factor en la historia y en qué medida una cultura es fuerza determinante de una educación.

Muchas cosas han cambiado desde la invención y los primeros usos de la imprenta. El medievo, si bien aún prevalece en conductas y conceptos, formas de vidas particulares, hasta en las sociedades burguesas van cediendo paso ante sociedades socialistas.

Se comienza a ensayar una forma de vida comunal, en las que ningún hombre se imponga a otro hombre, la racionalidad entre los elementos de la estructura social

están sufriendo cambios sustanciales en su fondo y forma, gracias a los avances científicos que nos ha puesto frente a nosotros el universo entero.

Con unas posibilidades de explorar y saber infinitas, las mismas que han propiciado el desarrollo de técnicas que, asombrándonos siempre, nos hacen cotidiano el mundo imaginado por los idealistas: “ los que dicen tocamos ya con el mundo con las manos”⁵

Al mismo tiempo, la ciencia y la tecnología, así como las nuevas organizaciones sociales, se dan con contradicciones y crean problemas antes desconocidos: entre otros la crisis educativa. Dentro de esta crisis, un aspecto muy importante es el poco o mal uso que se hace a todas las técnicas de comunicación existentes.

Este conflicto origina la búsqueda de formas de vida comunitaria entre los hombres, al confrontar una educación paternalista y llena de jerarquías; el alumno está subordinado al maestro, mientras que el maestro a los inspectores y ellos a su vez al director así hasta terminar de formar una pirámide.

La educación va surgiendo de las comunidades mismas, y maestros y alumnos deben de ser compañeros de una experiencia y una búsqueda en común, en esta alternativa pedagógica donde el lenguaje total funda su existencia, la escuela utilizando los métodos tradicionales, no podrá lograr esta finalidad exigida por la sociedad actual.

La pedagogía que se propone proporciona al educando un medio de posibilidades de expresarse con toda plenitud y dinámica de su ser. El enfoque pedagógico actual se opone a la concepción netamente tecnicista de la enseñanza sobre medios de comunicación (centrada únicamente en la introducción de tecnología sin reflexión sobre sus usos).

⁵ GUTIÉRREZ, Francisco, *Hacia una Pedagogía basada en los medios de Comunicación Social*, Ed. Paulinas, Bogotá, 1974, página. 379.

Defiende que los medios se conviertan en material de aula para que los alumnos aprendan a deconstruir y construir mensajes y, con ello, comprender los engranajes que sostienen el proceso de producción mediática desde una perspectiva amplia (social, estética, política, económica, etc.).

Los jóvenes de hoy deben aprender no sólo a obtener la información que desean, sino más importante aún, a generar sentido de la misma. Con la continuada emergencia de nuevas tecnologías, el aprendizaje se centrará menos en conocimientos residentes en la cabeza y mucho más sobre aprendizaje de los caminos que conducen al conocimiento.

La educación ha de formarles en la capacidad del aprendizaje autónomo, a aprender a aprender, para que puedan seguir construyendo su conocimiento en todas las etapas de su vida. Se necesita nuevos enfoques educativos para la formación del ciudadano digital y nuevas metodologías para afrontar procesos centrados en su aprendizaje.

La educación en Medios, actualizada a las características y análisis del ciberespacio puede servir de eje vertebrador para afrontar estos nuevos paradigmas de la Educación. Los medios de comunicación social tienen una responsabilidad pedagógica con respecto a los ciudadanos, que se fundamenta en su propia razón de ser como servicio público.

2.2 Pedagogía y las Nuevas Tecnologías

Desde el comienzo del mundo moderno, las tecnologías de la información y de la comunicación entablaron con las distintas teorías y prácticas pedagógicas. Partimos de la hipótesis de que las tecnologías de comunicación imperantes en cada época impactan fuertemente no sólo en la práctica educativa, sino fundamentalmente en la reflexión pedagógica y en el modo de incluir las tecnologías en la transposición didáctica que se articula en los momentos de cambio.

Es un medio didáctico que puede participar en la creación de entornos de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los que se lleven a cabo actividades orientadas a la construcción del conocimiento y la investigación educativa en todas las disciplinas y en los que el aprendizaje se haga significativo.

Por otra parte se asume que las distintas tecnologías de información y comunicación organizan formas de conocimiento diferenciados, y que la escuela debe dar cuenta, en cada reorganización tecnológica, de las nuevas habilidades y competencias que estas tecnologías provocan.

El modelo pedagógico con las nuevas tecnologías es un intento para solucionar los problemas del aprendizaje, incluir una nueva herramienta en este proceso, mejorar el ambiente de aprendizaje, cambiar el paradigma de la educación en el aula de cuatro muros, alejada del contexto social en el cual se circunscribe la escuela, favoreciendo un aprendizaje lúdico, autónomo, presenta muchas opciones virtuales agradables, atractivas y novedosas, en donde el estudiante deja la pasividad y entra a interactuar con el computador.

El proyecto abre las puertas del saber, planteando alternativas de solución a todos y cada uno de las inquietudes, nacen nuevos conceptos y maneras de llegar al aprendizaje en un lenguaje de comunicaciones, y por ende un medio donde se pueda cumplir los objetivos pedagógicos.

Los seres humanos, por el increíble desarrollo de la informática y los medios masivos de comunicación, recibimos una enorme cantidad de información de todo tipo, que nos bombardea diariamente, además de que podemos alquilar un arsenal de imaginación ajena en videos, dibujos animados, películas, series y telenovelas, etc.

Todo un mágico mundo prestado al que accedemos cómodamente sentados en el sillón y hasta aprendemos a tener sentimientos vivos sobre la fantasía que vemos y escuchamos, comentar sobre ellos e intercambiar información con los estudiantes y familiares.

Si pensamos que detrás de una hora de vídeo hay un equipo de profesionales creativos, actores y técnicos cuyo objetivo es, captar la atención de la audiencia y transmitir (o no) algún mensaje, amalgamado todo en una empresa de costos y beneficios millonarios, advertiremos lo poco preparado que está el maestro para competir en ese mismo modelo sedentario en el cual el estudiante debe recibir pasivamente los aprendizajes que el docente le querrá enseñar

En la competencia por transmitir información desde un emisor activo hasta un receptor pasivo el maestro lleva la última posición, y con pocas posibilidades de un reconocimiento por su labor

La escuela, en realidad, debe convertirse en un espacio diferente, de aprendizaje activo, un lugar donde los estudiante aprovechen la información que le proporcionan las nuevas tecnologías de punta para desarrollar sus capacidades de crítica y análisis y la sepan utilizar en la solución de los problemas personales y de su entorno, para competir con otros ambientes.

Pero ¿cómo hacerlo? Un primer paso es cambiar el modelo educativo. El estudiante debe ser protagonista de su propio aprendizaje, de su propia capacidad de imaginar Un modelo de clase donde los estudiantes descubran verdades, que aunque muy conocidas para el maestro serán nuevas para los ellos; un modelo de clase donde la imaginación no tenga límites, y donde habrá que buscar la forma de comunicarla a los compañeros, discutirla, compartirla y disfrutarla; un modelo de clase lúdica, creativa, innovadora y participativa, donde el objeto de conocimiento se construya activamente en la mente de los estudiantes y no pretenda plasmarse como algo definitivo, una clase en donde se aprovechen los recursos y todos los medios que estén a su alcance.

Para este modelo de clase el papel del docentes es el de de acompañar y facilitar al estudiante en su camino de aprendizaje. Un camino que deberá ser transitado al mismo tiempo que construido por cada individuo. La tarea del docente será estimular dicha construcción, facilitarle las herramientas, vincularlo con el mundo, salirse del estrecho marco de las cuatro paredes.

Los educadores necesitan ayudar al estudiante para que pueda vivir en el presente siglo. Si se opusieran a la utilización de los recursos tecnológicos, sólo lograrían automarginar a los estudiantes. Las Nuevas Tecnologías son: computador, internet, multimedia, DVD diapositivas, videocámara, etc.

El fin de la educación es producir individuos autónomos, capaces de adquirir información por su cuenta, de juzgar la validez de dicha información y hacer, a partir de ella, inferencias racionales, lógicas y coherentes. La educación está dirigida a hacer independientes a los estudiantes y en ello contribuye la comunicación y la información.

Sin embargo, si existiera algún conflicto entre la adquisición de información y la habilidad intelectual de cómo adquirirla, esto último es, sin duda, lo más importante y lo que hay que privilegiar desde la docencia.

Fuera de la escuela se recibe todo el tiempo información, la cual debe ser incorporada a la escuela para capacitar a los estudiantes a repensar, filtrar y crear a partir de esa información que le proporcionan las tecnologías.

El proceso de enseñanza y aprendizaje ha estado sometido a la carencia de estrategias adecuadas, las cuales se reducen a la utilización del tablero y al texto guía, con notables consecuencias de apatía, frustración y falta de interés entre los aprendices, actitudes que deben reevaluarse porque el mundo está en un continuo cambio.

Por las condiciones de desarrollo económico, los avances en las comunicaciones que cada día unifican a los pobladores del mundo y los conflictos de orden social, que han llevado a una transformación de la estructura política de muchos países.

El avance vertiginoso de la tecnología hace que las instituciones educativas y los procesos de formación de los educandos no se estanquen, de manera que las concepciones educativas y las prácticas pedagógicas sino se anticipan o no evolucionan simultáneamente, pierden su sentido y razón de ser.

Por tanto el mundo del mañana, su cultura, las profesiones, las técnicas y muchas otras cosas que se requerirán, resultan imprevisibles. “La ciencia y la tecnología requerirán siempre el desarrollo de una determinada racionalidad, de una ética, una creatividad, una capacidad de anticipación y de controversia que es necesario generar en el aula de clase”⁶

En el final del siglo XX y el comienzo del nuevo milenio se advierte que el mundo se vuelve cada vez más dinámico; los cambios en la tecnología y las comunicaciones ocurren de manera vertiginosa; los países establecen a diario relaciones cada vez más estrechas en el ámbito financiero, comercial o cultural.

El mundo es cada vez más pequeño y la gente se siente más unida, deseosa de compartir ideas y experiencias como referente encontramos Internet, la red más grande de computadores en el mundo, juega un papel importante en el campo de las comunicaciones por la accesibilidad y la manera como se ha popularizado, son 400 millones de personas las que se encuentran conectadas.

Una alternativa que se ofrece con alta potencialidad para ayudar a satisfacer la continua y necesaria formación de los docentes es Internet, que a pesar de no ser nada novedosa, pues su origen se remonta a la década de los sesenta, esta constituyéndose hoy en día en una herramienta valiosa dentro de la educación en todos sus niveles.

Las nuevas tecnologías constituyen, en muchos aspectos, un desafío para la educación, también lo es para el rol del docente: de dispensador de saberes ha pasado a ser guía. Sus competencias para aplicar las nuevas tecnologías en el aula de clase se han convertido en parte esenciales de su perfil profesional.

Su misión consiste en brindar a los estudiantes los recursos necesarios para que dominen las herramientas de información. Paralelamente, el docente deberá atraer la atención de los estudiantes sobre la naturaleza real de la utilización de

⁶ LAS NUEVAS TECNOLOGIAS PARA LA PEDAGOGIA DEL SIGLO XXI,
<http://galeon.hispavista.cl/esneda/>

los instrumentos de informacion y comunicacion que tienen como propósito complementar las relaciones sociales, intelectuales y profesionales.

CAPÍTULO III

LA NUEVA ERA DE LA EDUCOMUNICACIÓN

3.1 Educomunicación y el Educomunicador

“La educomunicación o educación en medios, también llamada *media literacy* en el ámbito anglosajón, es una disciplina que defiende la integración de la enseñanza sobre y con los medios de comunicación en el currículo escolar”⁷

Para hablar de educomunicación, partimos del convencimiento de que la interdisciplinariedad es la mejor estrategia que se nos ofrece en la actualidad para asumir los desafíos de la mundialización; allí en donde son imprescindibles los saberes, la investigación, lo pedagógico, lo mass media, para incidir en lo social, en lo humano.

La educomunicación es un encuentro adecuado entre la comunicación y la educación, un nuevo paradigma que quiere facilitar los procesos educativos mediante el conocimiento y la utilización de los más diversos sistemas de comunicación y significación; es, también la posibilidad de convertir las distintas fases del proceso de comunicación, en verdaderos textos educativos, no sólo en sus fases iniciales y terminales, sino también en su generación, circulación y efectos.

La educomunicación se fundamenta, especialmente en el principio que establece que todo educador es un comunicador, y que todo comunicador debe ser educador.

Se debe entender además que la educomunicación ya no es solamente la educación para usar los medios, para criticarlos, para reconocer los códigos, valorar las técnicas y lenguajes; sino, sobre todo, para revalorar y reivindicar a la especie humana como sujetos socio - semióticos, políticos, efectivos, que hagan

⁷ *La Educomunicación*, <http://tiscar.wikispaces.com/file/view/1.1.educomunicacion.pdf>

de su paso por la vida una jornada que consolide compromisos con sus semejantes.

La educomunicación se funda en la convicción de que la persona humana es un ser en relación y en la constatación de que hoy, en el campo educativo, estamos ante la existencia de un nuevo sujeto, con una nueva percepción del espacio, del tiempo y de la acción. La comunicación se entiende así como un componente del proceso educativo, una modalidad de diálogo, una forma de relación estratégica que se establece entre la educación y la misma comunicación.

En pleno siglo XXI la educomunicación debería establecerse en un territorio imprescindible para la adquisición y confrontación de conocimientos. Es ya sabido que todo conocimiento se adquiere desde un pensamiento crítico. Por ese motivo la educomunicación pretende dar a todas las personas las competencias expresivas imprescindibles para su normal desenvolvimiento comunicativo y para el desarrollo de su creatividad.

La educomunicación debería convertirse además en un territorio de vital importancia para atender a la sugerencia de Edgar Morin según la cual “es necesario aprender a navegar en un océano de incertidumbres a través de archipiélagos de certeza”. Morin se refiere al ‘conocimiento del conocimiento, que conlleva la integración del consciente en su conocimiento. En su opinión es un deber capital de la educación armar a todos para el combate vital a favor de la lucidez.

La clave radicaría en permitir acceder a un conocimiento pertinente que permitiera alcanzar un conocimiento de los problemas claves del mundo, explicar y hacer visibles conceptos como el contexto, lo global, lo multidimensional o lo complejo, fomentando una inteligencia general que despierte la curiosidad intelectual y la necesidad de hacer preguntas.

La tecnología de los medios de comunicación ha transformado el modo de concebir y acceder a la información. Lo que hace pocos años se veía como tecnología

futurista ahora es accesible a todos los ciudadanos. Los sistemas educativos de todo el mundo han tenido acceso a la tecnología disponible y han hecho uso de ella en diferentes grados y es frecuente hallar en muchos de los países desarrollados gran número de escuelas equipadas con ordenadores y algunas de ellas, sobre todo en regiones remotas, están enlazadas con modem, fax o incluso por sistemas de televisión interactiva.

A nivel social puede decirse que las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación están presentes en muchas de las experiencias cotidianas y no resultan extrañas o ajenas a la sociedad, especialmente el sector de la población comprendido en edad de escolarización. Televisión, radio, historietas, discos, computadoras o videojuegos son medios cercanos a la experiencia cotidiana de niños y jóvenes.

Por ese motivo la educomunicación consiste en la adecuada educación para conseguir que la comunicación proporcione al estudiante la capacidad de poseer un pensamiento crítico sobre la información que le rodea, según Agustín García Matillala Educomunicación:

“Aspira a dotar a toda persona de las competencias expresivas imprescindibles para su normal desenvolvimiento comunicativo y para el desarrollo de su creatividad. Asimismo, ofrece los instrumentos para: comprender la producción social de comunicación, saber valorar cómo funcionan las estructuras de poder, cuáles son las técnicas y los elementos expresivos que los medios manejan y poder apreciar los mensajes con suficiente distanciamiento crítico, minimizando los riesgos de manipulación”.⁸

Se está hablando de compensar la falta de elementos que para el desarrollo de un pensamiento crítico existen en los diferentes niveles curriculares. Por eso la clave de educomunicación está en la ciudadanía, consiste en permitir acceder a una

⁸ GARCÍA, Matilla, *Educomunicación en el siglo XXI*, Ed. CENECA, Santiago de Chile, 2002, página. 102.

comprensión pertinente que permitiera alcanzar un conocimiento de los problemas claves del mundo, explicar y hacer visibles conceptos como el contexto, lo global, lo multidimensional o lo complejo, fomentando una inteligencia general que despierte la curiosidad intelectual y la necesidad de hacer preguntas.

La educomunicación tiene que verse como un movimiento que parte de una conciencia crítica del lenguaje y técnicas de los medios, pasa por el análisis de los valores que éstos proyectan y su influencia sobre nuestras vidas, y se orienta hacia una participación responsable en el uso de medios para el mejoramiento de la persona y de la sociedad.

Educomunicación conlleva sin duda alguna a una dimensión interpelante que pone cotas al desarrollo desmedido, pero además supone la adquisición de competencias mediáticas que permiten a los individuos dejar de ser meros espectadores pasivos de este nuevo escenario social, implicándolos como protagonistas activos en su configuración y transformación, por ende dándoles las herramientas necesarias para poderlo comprender e interpretar.

Para poder educomunicar en la sociedad del conocimiento, se hace necesario el conocimiento y entendimiento de los nuevos medios tecnológicos de información y comunicación, así como de sus posibilidades, puestos al servicio de una educación integradora, que permita potenciar la participación e interrelación entre sus miembros.

Por ello se hace necesaria una formación previa sobre los medios que se van a utilizar, tanto por parte del educador como de los miembros del entorno comunicacional, los mismos que permitan a todos ellos desarrollar con garantías una participación activa. Los propios medios impondrán una serie de limitaciones (limitación impuestas por el medio, la plataforma o el programa software que se utilice), que deberán de intentar proteger para que la comunicación sea fluida, y nunca deberían de ser una excusa para colaborar en el desarrollo del conocimiento.

Educomunicar no es formar a través de los nuevos medios y nuevas tecnologías, educomunicar es utilizar todos los medios al alcance para recibir feedback, construir conocimiento apoyado en una colaboración activa de sus miembros, permitir cuestionar las imposiciones y dogmas impuestos a la sociedad, es facilitar la actuación como emisores y receptores entre todos los miembros del grupo incluido uno mismo.

Es fomentar los análisis basados en distintas fuentes, interpretarlos y generar nuevo conocimiento, es, en definitiva, fomentar una educación activa, basada en una comunicación bidireccional y abierta con los medios puestos a nuestra disposición, donde el punto central está en la creación de conocimiento de manera grupal, indispensable para adaptarse a la sociedad del conocimiento.

Uno de los grandes retos del Educomunicador todavía hoy es conseguir llevar a la práctica diaria del mayor número de personas posible la capacitación comunicativa de las mismas, o lo que es lo mismo, el dominio de los lenguajes y las tecnologías de los medios de comunicación con el fin de hacer posible la realización de análisis críticos y producción de mensajes a través de distintos soportes tecnológicos.

La figura del Educomunicador en los centros educativos debería llegar a ser la de un profesional responsable del asesoramiento y la formación de los distintos docentes pertenecientes a los distintos departamentos (bien fuera a través de cursos, seminarios dirigidos a los docentes o cualquier otra iniciativa similar), con el fin de facilitar la adquisición de las competencias necesarias para utilizar los medios.

No solo desde una perspectiva técnica o descriptiva, sino además con capacidad de escoger críticamente aquel material que pudiera resultar de mayor interés para su utilización en el aula, o crear distintas estrategias docentes que permitieran un aprovechamiento óptimo de los recursos disponibles por parte de los alumnos.

Aunque la finalidad de la educomunicación en los centros educativos es utilizar los medios como herramienta para el aprendizaje, no cabe duda, que en todos los niveles del sistema educativo, el alumno se pone en contacto con medios comunicativos que le ofrecen mayor número de posibilidades de aprendizaje del currículum normal. Pero no existe una tendencia clara a la enseñanza de estas tecnologías comunicativas que permiten la interacción.

Si en la educación está a la base de nuestra humanización, si mediante ella pasamos de una bullente atmósfera de sensaciones al lenguaje articulado, a la caricia, a la mirada, al sentido y a la cultura, y si el hecho educativo es profunda, esencialmente comunicacional, en tanto somos seres de relación, siempre entre y con los otros, no podemos soñar con transformaciones educativas sin jugar hasta las entrañas nuestra capacidad de comunicarnos.

3.2 Los Medios de Comunicación y la Educación: Un binomio posible

En las últimas décadas la escuela ha sostenido una relación nada sencilla con los medios de comunicación. Entre el amor y el espanto, este vínculo se ha movido más cerca de la desconfianza, la acusación y la condena, que de la aceptación y el reconocimiento. Los medios de comunicación, sin embargo, desempeñan un papel central en la vida de los chicos y de los jóvenes.

Los medios afectan e influyen sobre la manera en que los jóvenes perciben la realidad e interactúan con el mundo. Las identidades de los jóvenes se trazan en la intersección del texto escrito, la imagen electrónica y la cultura popular. Los centros comerciales, los cafés, la televisión, los recitales de música y las nuevas tecnologías, modifican la percepción que los chicos tienen de la realidad, su actitud ante el conocimiento y el modo en que conciben el mundo.

Pese a la desconfianza y a la distancia que con frecuencia suele expresar la escuela respecto de la cultura popular, y pese a ser éste un espacio pleno de contradicciones, es también uno de los pocos escenarios que, en su propia

percepción, les pertenece y en el cual sienten que se habla de ellos y a ellos. La cultura popular, entendida como aquella que construyen los medios de comunicación, la música, el cine y otras expresiones, es para muchos chicos el lugar desde el cual dan sentido a su propia identidad

Se habla de una primera alfabetización, protagonizada por el libro y la cultura impresa, y una segunda que nos abre a las múltiples escrituras que hoy conforman el mundo audiovisual e informático. Estos cambios no significan la sustitución de un modo de leer por otro, sino la compleja articulación de uno y de otro, de la lectura de textos y de hipertextos (como en un CD-Rom), con todas las implicaciones de continuidades y de rupturas.

La valoración de los medios de comunicación responde también a las exigencias de la sociedad actual. Mientras los hijos de las clases pudientes entran en interacción con el ecosistema informacional y comunicativo desde su propio hogar, los hijos de las clases populares cuyas escuelas fiscales no tienen en su inmensa mayoría la más mínima interacción con el entorno audiovisual e informático.

Los medios son siempre educativos, en la medida en que influyen sobre lo que los niños aprenden y sobre la manera en que aprenden. Es decir, sobre sus saberes y sobre su relación con el saber; sobre el proceso donde se mezclan razón y emoción, información y representación.

Los medios de comunicación, y más recientemente las nuevas tecnologías, han modificado la manera de construir el saber, el modo de aprender, la forma de conocer. Es el caso, por ejemplo, de la lectura no lineal que propone el CD-Rom o el de la nueva representación del espacio que suponen los videojuegos y las más modernas transmisiones televisivas.

Se ha analizado el lugar destacado que ocupan los medios de comunicación como formadores y socializadores en la vida cotidiana de los niños. Pese a este reconocimiento, el vínculo escuela-medios es aun hoy complejo.

Durante más de treinta años la visión predominante entre los educadores en relación con los medios de comunicación ha sido, casi siempre de desconfianza. Tradicionalmente los medios de comunicación, fueron considerados por los intelectuales como influencias negativas que amenazaban la cultura.

Por mucho tiempo algunos educadores dedicaron sus esfuerzos a defenderse de la amenaza que representaban los medios de comunicación para la cultura. Las acciones que desarrolló la escuela en este contexto se inscribieron en una perspectiva hostil, y reflejaron casi siempre una actitud defensiva.

Las acusaciones más frecuentes se relacionaron, en primer lugar, con la popularización del saber. Mientras que tradicionalmente la cultura y el conocimiento eran símbolo de distinción y constituían un privilegio reservado a grupos selectos, los medios de comunicación masificaban, el saber y lo tornaban accesible a personas de todos los sectores sociales del mundo entero.

La crítica, sin embargo, no se limitaba a esa masificación. Incluía también el lenguaje que dichos nuevos medios audiovisuales proponían al receptor. Mientras que por lo general la palabra fue la base de la cultura, desde el surgimiento del cine comenzó a imponerse el lenguaje de la imagen. Para muchos esta imposición significó una degradación cultural.

Tal visión de los medios de comunicación como vehículos de la anticultura trajo consigo algunas reacciones, una de ellas es que los medios podían ser ignorados, ya que su carácter antiético se oponía a la esencia educadora de la escuela, protectora de los valores sociales. Por el otro, la creciente presencia y popularidad de los medios llamó a muchas escuelas a pronunciarse en directa resistencia contra ellos, en un papel activo que contrarrestara sus influencias negativas.

Así, durante años la escuela propuso una ‘pedagogía paternalista y defensiva’, cuyos objetivos esenciales fueron ignorar a los medios por sus efectos negativos

en los niños, explicando las diferencias con propuestas culturales elevadas y protegiendo de esta manera a los alumnos.

Esta pedagogía protectora, casi siempre condenatoria respecto de los medios de comunicación, es hoy muy debatida y cuestionada en el mundo entero. Ante todo, es una respuesta poco efectiva a la indiscutida presencia que tienen los medios de comunicación en la vida cotidiana de todos los ciudadanos.

No es posible adjudicar a los medios un papel detestable, porque los niños no son pasivos frente a ellos. Ningún medio de comunicación tiene efectos ilimitados sobre los receptores. Hoy en días es el niño quien hace uso de los medios y no los medios quienes hacen uso de él.

Por este motivo la escuela debe convertirse en el lugar de investigación y crítica donde el legado cultural sea evaluado reflexivamente y enriquecido con los aportes del presente. Hoy no hay lugar para la visión apocalíptica que culpa a los medios de todos los males, ni para la actitud idealizadora que los acepta sin cuestionamientos ni interrogantes.

Ambas posiciones reflejan ignorancia respecto de los medios y tienen poco o nada que ver con el lugar desde el cual los receptores y la escuela, en particular, deben situarse en relación con los medios.

Quienes niegan los medios o los condenan deben comprender que estos existen y que son una realidad en la vida cotidiana de los niños y los adultos. Quienes los colocan en un pedestal sin cuestionarlos deben descubrir que la aceptación ciega es igualmente ineficaz.

De estas dos posiciones surge la relación más adecuada entre la escuela y los medios: 'la aceptación crítica'. "Una actitud intermedia entre el optimismo ingenuo y el catastrofismo estéril. Un equilibrio que asume la ambivalencia del

medio de comunicación, sus posibilidades y limitaciones y sus contradicciones internas”.⁹

No se trata de condenar ni de idealizar. Comprender que los medios de comunicación no son ni buenos ni malos, que encierran contradicciones y que lo único que no podemos hacer desde la escuela respecto de ellos es ignorarlos, constituye el eje de lo que llamamos una educación en medios.

Aceptarlos críticamente es, por tanto, el principio de este acercamiento que propone analizar, explorar, conocer y comprender la manera en que los medios de comunicación hablan del mundo y representan la realidad cotidiana.

Una educación en medios implica todas las formas de estudiar, aprender y enseñar, en cualquier nivel y circunstancia, la historia, la creación, la utilización y la evaluación de los medios de comunicación. Implica también analizar el lugar que ocupan los medios de comunicación en la sociedad, el acceso a ellos, su repercusión social, las consecuencias de la comunicación mediatizada, la participación y la modificación que producen en el modo de percibir el mundo.

Una educación en medios habla del papel central que desempeñan los medios de comunicación en la vida de los chicos y de los jóvenes. El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha llevado a considerar la necesidad imperiosa de preparar a los ciudadanos, en particular a los jóvenes, para que puedan relacionarse críticamente con este entorno mediático.

La escuela no puede tomar a los medios como fenómenos en el proceso de socialización de los niños. Los medios deben ser legitimados como lo que son: agentes que influyen en la manera en la que los niños comprenden y se relacionan con el mundo.

Los medios ocupan un lugar privilegiado en las actividades recreativas de los más pequeños, y son los responsables, en gran medida, de su iniciación a la vida

⁹ FERRÉS, Joan, *Televisión y educación*, Paidós, Barcelona, 1994, página. 35.

adulta. Por eso se dice que una formación en medios es una vía de entrada a la cultura y a la comprensión del mundo.

Vivimos en una sociedad en la que el conocimiento está cada vez más mediatizado. Eso supone una dependencia paulatinamente mayor de los medios para conceptualizar el mundo. Casi todo lo que conocemos del universo nos llega a través de los medios, que construyen una imagen de aquél en virtud de la cual nosotros construimos la nuestra.

La educación en medios, es la incorporación de los medios como objeto de estudio y conocimiento en la escuela, propone aprender a interrogarse sobre las representaciones del mundo que transmiten los medios, a fin de comprender la forma en que damos sentido a la realidad y el modo en que los medios le dan sentido para nosotros.

Los medios de comunicación participan en la construcción de nuestra identidad. Influyen sobre nuestra noción de género, sobre nuestro sentido de clase, de raza, de nacionalidad, sobre quiénes somos nosotros y quiénes son ellos. Las imágenes de los medios de comunicación organizan y ordenan nuestra visión del mundo y de nuestros valores más profundos: lo que es bueno y lo que es mal.

Nos dicen cómo comportarnos ante determinadas situaciones sociales; nos proponen qué pensar, qué sentir, qué creer, qué desear y qué temer. Nos ofrecen ideas de qué es ser hombre y qué es ser mujer, de cómo vestirnos, de qué consumir, de qué manera ser popular y evitar el fracaso, de cómo reaccionar ante miembros de grupos sociales diferentes al nuestro, y de qué modo responder a normas, instituciones y valores sociales.

Una educación en medios propone analizar la manera en que la cultura mediática construye valores e identidades a través de representaciones. Propone también investigar el modo en que los medios producen imágenes del universo, para constituirse en el marco desde el cual intentan que las audiencias comprendan cómo es el mundo y por qué funciona como lo hace.

Se pretende desmitificar el acto y el proceso de representar, a fin de que los estudiantes reconstruyan la noción mítica de que las imágenes, los sonidos y los textos reproducen fielmente la realidad. La educación en medios busca comprender la representación del mundo en los medios, para pensar mejor nuestra propia ubicación en ese mundo de representaciones y en el universo real.

No se puede negar que los estudiantes tienen experiencias, ni tampoco que esas experiencias se relacionan con el proceso de aprendizaje. Los alumnos tienen recuerdos, familias, sentimientos, lenguajes y culturas que les dan voz. Se puede asumir esas experiencias de manera crítica e ir más allá de ellas. Pero no podemos negarlas. En este proceso los medios pueden constituirse en importantes espacios para la revalorización y resignificación de la cultura de los alumnos.

Es preciso articular los campos de la educación y la comunicación, a fin de cruzarlos y de construir nuevos paradigmas que integren los aportes de ambas disciplinas.

3.3 Comunicación Multimedia

El mundo de la multimedia es todo un entorno de aplicaciones donde se da la integración de varios elementos como audio, video, imágenes, animaciones, texto, entre otros, cuyo objetivo primordial es brindar información de una manera interactiva y más amigable para el usuario.

El avance tecnológico es algo que evoluciona diariamente, y la multimedia no se queda atrás, cada día surgen nuevas tendencias e ideas de formas en que se puede implementar y aprovechar a cabalidad los recursos multimedios, como por ejemplo las teleconferencias satelitales y la televisión digital, sin embargo es necesario la implementación de nuevos estándares y normas en el desarrollo de estas aplicaciones, para que estas puedan ser compatibles y funcionales en cualquier plataforma.

También es importante destacar el papel que juega la humanidad ante el desarrollo de tanta tecnología, ya que no siempre se utiliza conscientemente. Y si no se tiene ética profesional y personal en el desarrollo de un producto multimedia se puede llegar a desviar de la perspectiva de que la multimedia es un avance tecnológico que está aportando grandes ventajas a la sociedad.

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información con la incorporación de las computadoras a los medios electrónicos, los sistemas de comunicación por satélite, el teléfono, el fax y el celular, no acaban de asombrarnos, cada día observamos nuevas herramientas, dispositivos y técnicas que facilitan en gran medida el desarrollo de las labores diarias, como es el caso de la multimedia.

Con el paso del tiempo la multimedia se ha ido desarrollando y no se ha limitado al desarrollo solamente de juegos interactivos, como se utilizó en sus inicios, más aun, ha incursionado grandemente en otras áreas, una de ellas y la más importante es en la educomunicación.

El mundo de la multimedia ha venido revolucionando y a llegado a cambiar y a desplazar muchas técnicas o metodologías tradicionales, desde luego hay que considerar la posición tanto del usuario como del desarrollador, ante cualquier cambio, se tiene que aplicar mucha ética durante el desarrollo de una aplicación, si se genera un producto.

Este debe ser con fines positivos, tanto para el desarrollador como para los clientes de la aplicación, así, como por su parte los clientes deben hacer el esfuerzo para adaptarse con eficaz y eficientemente a este mundo tecnológico tan cambiante.

Con el paso del tiempo los usos sociales de la información se modifican, aunque se conservan las mismas funciones, ahora, a la información se la puede considerar como una mercancía a la que podemos calcular un precio, la podemos

almacenar, transportar, distribuir, procesar, transformar y elaborar productos con ella.

En el ámbito de la computación el término multimedia es más nuevo y se le asigna al uso de varios recursos o medios, como audio, video, animaciones, texto y gráficas en una computadora.

La Multimedia por su parte, representa la perfecta combinación entre la televisión, el ordenador, la industria editorial y las telecomunicaciones, ofreciendo una verdadera experiencia integrada por imágenes, sonidos, animación, video, textos y gráficos.

Un producto multimedia interactivo permite al usuario iniciar y desarrollar un diálogo, hacer preguntas, explorar y descubrir, dar y recibir respuestas, por lo que se destaca que los productos multimedios tienen grandes beneficios en el ámbito de la educación.

“Multimedia es, en esencia, una tendencia de mezclar diferentes tecnologías de difusión de información, impactando varios de nuestros sentidos a la vez para lograr un efecto mayor en la comprensión del mensaje que se desea transmitir.”

10

Con el desarrollo de las tecnologías de la comunicación y acercándose a los límites de nuestras ficciones más elaboradas, es posible que creamos que el escenario de la comunicación humana se ha hecho más grande al añadir conceptos tan difundidos como digital, interactivo o multimedia.

En cierto modo algo de verdad hay en ello, pero cabe pensar que hay que aclarar ciertos significados para entender los procesos digitales como parte de ese escenario, como personajes protagonistas de una obra planificada, pero pocas veces meditada.

Logros y promesas, cumplidas con gran efervescencia, constituyen el núcleo de actualidad de una industria tecnológica capaz de aunar esfuerzos en la creación de espacios más complejos, versátiles y atractivos, y en términos sensoriales, más completos.

Una industria que, cambiando la naturaleza de nuestras tareas, nos arrastra hacia un aprendizaje continuo de nuevos lenguajes basados en un vertiginoso procesamiento de unos y ceros. Una industria con capacidad para recordarnos constantemente qué podemos llegar a hacer, cuáles son nuestras nuevas posibilidades (incluso cuáles son nuestras necesidades), cambiando así la naturaleza de la tarea y generando, por tanto, novedades e inventos más elaborados y comercialmente más rentables.

Desde esta perspectiva, y ahondando en aspectos comunicativos, la aparición de conceptos como digital, interactivo o multimedia, es posible que hayan marcado un antes y un después en las relaciones humanas, pero también es verdad que al crecer, dentro del mundo industrial y publicitario, no han sido aprovechados ni han madurado lo suficiente como para poder dar el salto al próximo escalón de la evolución digital.

Sin haber colmado aún las posibilidades de los auténticos y genuinos medios de comunicación, y sin que ello represente una inmediata sustitución de los mismos, surge repentinamente y a pasos agigantados una nueva forma de comunicar, una nueva forma de compartir conocimiento con el mundo entero.

La multimedia permite acceder en forma inmediata a cualquiera de los medios que son objeto de estudio y de análisis, así como producir de manera simulada en diferentes soportes.

Para poder leer y crear mensajes usando la multimedia en la educomunicación, los usuarios deben de pasar por tres fases. La primera, se llama Acercamiento o sensibilización hacia el medio; en donde los usuarios tomen conciencia de las peculiaridades del mismo y puedan desempeñarse como espectadores de los mensajes audiovisuales producidos en él.

En esta fase los usuarios se conectarán de una manera estética disfrutando de las imágenes y los sonidos que se le ofrecen y conocerán algunas características de los diferentes medios. Es importante que el usuario tome en cuenta que el mundo audiovisual que lo rodea está siendo objeto de estudio, está siendo analizado como un telediario que analiza las noticias del día.

En este primer momento se considera importante que el usuario juegue con las imágenes, que se divierta con ellas; se busca que en primera instancia reciba la información como proviene normalmente desde el medio hacia el sujeto. En este primer recorrido puede navegar por la información sin más pretensiones que las que tiene cuando mira un documental, una serie o unos anuncios publicitarios.

En la segunda fase hay un cierto conocimiento del medio audiovisual desde diferentes puntos de vista. Se debe acceder al conocimiento y análisis de las características tecnológicas o lingüísticas específicas de dicho medio que facilite ejercer como lectores de los discursos producidos por los medios audiovisuales.

En esta fase el usuario va a navegar por la información de una manera reflexiva. Al mismo tiempo que reconoce los procedimientos audiovisuales que se utilizan en los medios de comunicación, comienza a analizar el papel que juegan los diferentes recursos que se ponen en juego.

En este momento comienza la deconstrucción de los diferentes códigos y elementos que utilizan los diferentes medios de comunicación. Este momento es similar a un individuo que está alfabetizándose en la lectoescritura, desconstruye y construye un mensaje en la totalidad de los elementos que lo conforman.

Para la tercera parte el usuario debe perseguir la utilización de los medios de tal forma que se pueda actuar como creador y comunicador. Es donde se puede construir sus propios mensajes, y crear su propio entorno multimedial incorporando todos los lenguajes aprendidos en las fases anteriores.

Esto significa que va a construir su propia arquitectura integrada por imágenes en movimientos, textos, dibujos, gráficos, fotografías, sonidos, etc. Para lograrlo

puede reutilizar el banco de imágenes y de datos que tiene el propio programa y, sobre todo, va a incorporar sus propias producciones.

Todo esto trata de pasar de un acto de aprendizaje multimedia a la creación de producciones propias. Esto quiere decir que al mismo tiempo que conoce y comprende el mecanismo y funcionamiento de diferentes medios de comunicación que le permitirán trasladar esta reflexión y crítica a su entorno cotidiano, el usuario completará su proceso de información cuando esté en la situación de un comunicador, de un creador de mensajes.

3.3.1 La Tecnología Multimedia enfocados a la enseñanza

La utilización de la multimedia en la escuela implica reflexionar sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que de alguna manera, tiene que servir para cuestionar la metodología de trabajo desarrollada hasta estos momentos.

Los medios están muy presentes en la vida de los jóvenes hasta tal punto que este sector de la población tiene una cultura audiovisual propia que es necesario tener en cuenta a la hora de plantearse qué hacer en el aula.

Algunos educadores pueden suponer, que con sólo poner los productos multimedia en un determinado momento del aprendizaje se resuelve el proceso de enseñanza. Pero este no debe emplearse como recurso para reforzar la hipnosis que genera, como por ejemplo, la televisión, sino para establecer un contacto más directo con la realidad más inmediata de los alumnos y, al mismo tiempo, para desarrollar estilos constructivistas de aprendizaje mediante la creación de imágenes, sonidos, gráficos y textos propios, expresándose con todos ellos y navegando por toda la información que cada uno pueda investigar y generar.

El mero hecho de usar una nueva tecnología como la multimedia no implica un proceso de innovación si previamente no se ha reflexionado

sobre los diferentes lenguajes de los medios y sobre cuál es el objeto de la innovación que se pretende.

El uso de los multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje debe entenderse como una experiencia planificada y continuada a lo largo de todo el curso escolar. Así como de manera cotidiana se tienen experiencias multimediales, las que se realicen en el marco escolar deben tener esa misma naturaleza.

Desde una perspectiva tradicional, los materiales audiovisuales han sido incorporados a la escuela de forma esporádica. Por lo general han resultado añadidos y no integrados en el proceso educativo.

Desde una perspectiva renovada, los medios audiovisuales se consideran como catalizadores de experiencias, como dinamizadores de la comunicación o como objeto de estudio en sí mismos para analizar la propia realidad. En este caso, los audiovisuales inciden en la estructura de planes y programas, y ayudan a revisar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La utilización de los multimedia desde una perspectiva participativa implica a profesores y alumnos en un proyecto común. Ser creadores y constructores de su propio conocimiento.

Una propuesta multimedia de carácter participativo pretende que los usuarios tengan acceso al lenguaje de los medios de comunicación, que puedan navegar por los códigos específicos de la fotografía, el cine, el comic, la prensa, la televisión, la radio, con el fin de que tengan la idea de la totalidad de los medios audiovisuales.

Al mismo tiempo, puedan indagar, reflexionar y criticar un determinado medio en especial así como poder incorporar sus propios mensajes a cada uno de ellos como al conjunto del programa, con el fin de que los usuarios se conviertan en coautores (constructores) del programa.

Tradicionalmente, la educación ha encontrado su justificación y su sentido facilitando a la ciudadanía los códigos que en cada momento han sido cruciales para manejarse en la cultura.

La escuela moderna hizo accesible el privilegio de la cultura formal, tradicionalmente limitado a la élite de la sociedad, a toda la población, y su desarrollo coincide con el desarrollo social, político y económico del último siglo.

Las herramientas cognitivas culturales, auténticas nuevas tecnologías de la información del siglo XIX, constituían los pilares del currículum de la escuela de la alfabetización: leer, escribir y calcular. Como bien dice Roberto Aparici "En este fin de siglo ya no es suficiente saber leer y escribir códigos lingüísticos para comprender la realidad. Aquel individuo que no tenga los instrumentos para decodificar los mensajes de los medios puede llegar a ser identificado como un nuevo tipo de analfabeto"

El alumnado debe ser capaz de decodificar no sólo los códigos lingüísticos, sino también los de la imagen y del sonido. Para ello, en el currículo oficial el alumnado debe ser capaz de diseñar y producir materiales multimedia con el fin de llegar a ser conocedor de sus lenguajes.

Asimismo, es muy importante que el alumnado adquiera la capacidad, cada vez más necesaria, de hacer una lectura no lineal de los documentos, ya que todas las producciones multimedia se basan en el hipertexto.

La utilización de la tecnología multimedia contribuirá a elevar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje al posibilitar que el estudiante interactúe con un programa multimedia para complementar y reforzar su aprendizaje.

Los programas multimedia educativos se encuentran en el núcleo de un debate sobre el cambio de los sistemas de educación y formación. Los métodos de enseñanza, que se basaban en el siglo pasado en una formación de masas, han evolucionado hasta satisfacer las necesidades individuales de formación.

Los sistemas multimedia, cuya ventaja principal es la interactividad, se adaptan muy bien a este nuevo enfoque, ya que favorece el uso de la información en un contexto apropiado, de forma personalizada y la creación de un entorno virtual en el que el alumnado puede valorar rápidamente el impacto de sus acciones.

El uso de las nuevas tecnologías es incompatible con una concepción bancaria de la educación. Es decir, el alumnado no es un mero receptor de lo que instruye el profesorado como emisor; así como tampoco se debe basar todo el proceso de enseñanza y aprendizaje sólo en el libro impreso.

La educación multimedia se caracteriza por la variedad de medios y de estrategias metodológicas que contiene. El sentido educativo es distinto, es el propio alumnado quien va construyendo su propio aprendizaje ayudado por el profesorado como mediador y por las nuevas tecnologías como instrumentos de información, expresión y creatividad. Podemos decir que las nuevas tecnologías, por sus características, facilita a los docentes la tarea de atender a la diversidad del alumnado.

Existen distintos modelos y niveles de interactividad. La forma más simple es aquella en que los multimedia ofrecen información con una serie de opciones. Es el usuario quien va eligiendo entre las distintas opciones simplemente, con lo que podemos decir que el nivel de interactividad es mínimo.

Los productos multimedia, además de presentar información y opciones, plantean problemas al respecto, e incluso evalúan las respuestas a nivel más o menos básico, podemos hablar de un nivel de interactividad superior. El alumno debe responder a los problemas que le plantea el programa multimedia.

Un tercer modelo de interactividad es cuando la producción multimedia concreta es capaz de detectar errores y carencias, de hacer un estudio sobre la marcha de las clases de errores cometidos o analizar los temas consultados y los que quedan por consultar. Además puede dar cumplida información de todo ello.

En un nivel superior de interactividad, el usuario va tomando más protagonismo. La iniciativa aquí es del alumno que consulta al medio. El multimedia es capaz de aclarar dudas, de llevar incorporado un buscador de temas para facilitar el trabajo y de responder a las demandas del alumno.

Un quinto, y último, modelo de interactividad es aquel que nos proporciona el nivel máximo de interactividad. Son programas multimedia que se utilizan en los centros educativos para que el alumno se convierta en emisor y receptor al mismo tiempo, así como creador de multimedia.

El profesorado es el mediador de todo el proceso. Cuando se llega a este nivel de creación propia de multimedia es cuando podemos decir que el alumno es capaz de ser crítico, reflexivo y protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. A estas alturas queda claro que en la escuela se deben diseñar y producir documentos multimedia.

Las nuevas tecnologías no deben ser utilizadas para reforzar un tipo de aprendizaje meramente receptivo. Tanto profesores como alumnos deben trabajar conjuntamente hacia unos objetivos comunes. Juntos

deben analizar problemas y encontrar soluciones a los mismos.

Los profesores deben tener claro que el aprendizaje debe adecuarse a las necesidades e intereses del alumno, respetando en todo momento su ritmo de trabajo. Para tener éxito, las personas deberán tener una flexibilidad inusitada para poder desplazarse de una compañía a otra, de una industria a otra, de una especialidad a otra, de un ambiente de trabajo a otro.

El estudiante del futuro necesitará ser experto no en un tema en particular, sino un experto en aprender. La educación no es simplemente el comienzo de una carrera, es una necesidad continua que dura toda la vida y es aquí donde los multimedia pueden aportar lo mejor de sí. También se debe hacer hincapié en el cambio de cultura y el trabajo que la sociedad debe sufrir en el futuro. Se deberán aprender nuevas formas de trabajar, de utilizar nuevas herramientas de trabajo, nuevas maneras de comunicación y para ello, los documentos multimedia se convertirán en una ayuda indispensable.

3.3.2 El Cd interactivo y la Multimedia

Un Cd Interactivo, es aquel CD que presenta un contenido multimedia, como sonido, texto, imágenes, movimiento, video entre otros, destinado a ser visto en la computadora.

Las características principales posee un autorun, que hace que una vez insertado en el lectora de Cd, se empieza a reproducir automáticamente, generalmente en pantalla completa.

El contenido del Cd interactivo esta realizado con programas especiales, los mismos que se usan para las aplicaciones interactivas del Cd, tienen capacidad de realizar lo que llamamos un proyector

que hace que tras el diseño, se pueda ver correctamente en las computadoras, sin necesidad de instalar ningún programa.

Un Cd Interactivo se usa para mostrar lo que deseemos, como un catalogo de productos, la presentación de una empresa, un video a un cierto tamaño y tiempo entre otros, puede ser el contenido muy sencillo y llamativo, o complejo y con gran cantidad de información.

El Cd Interactivo Multimedia combina audio y material visual para establecer comunicación y enriquecer su presentación. El origen de multimedia es principalmente sobre las artes y educación donde se encuentra una tradición de experimentar como se conlleva la información.

Los medios digitales son combinados y procesados, y están emergiendo como elementos clave en la moderna tecnología de información. Informa y educa, persuade y entretiene con grandes efectos de color, animación y sonido.

Grupos de entretenimiento y educacionales están explorando nuevas aplicaciones, computadoras, telecomunicaciones, y las industrias electrónicas están desarrollando tecnología. Un flujo de información, variando en estilo y substancia, fluye por nosotros en el mundo moderno. Recibimos y procesamos esta información en ambos niveles conscientes e inconscientes.

Sin ir más adentro el área de mercadotecnia, el término multimedia describe el uso de diferentes medios y tecnologías para presentar información. El término primero apareció en la educación durante los años 60 y 70, cuando describía nuevos medios para apoyar el proceso de aprendizaje en las clases.

Ahora la multimedia ha ganado una nueva dimensión. Así como muchas otras áreas de computación, multimedia tolera no del hecho de que poca gente lo entiende, pero que casi todos lo entienden diferente. Cualquier desviación del tradicional procesamiento de palabras y de números es inmediatamente etiquetado multimedia.

Generalmente multimedia significa integración de texto, gráficas, sonido, animación y video para llevar información. Un elemento clave del concepto multimedia es interacción.

¿Qué es interacción? La palabra interacción, de su origen latín, describe un trato entre dos o más personas. Según el diccionario de sociología distingue diferentes tipos de interacción por los cuales la comunicación entre personas o grupos ocurren durante la exposición, símbolos y gestos.

Esta comunicación resulta en cambios de actitudes, expectación y comportamiento. Si aplicamos la misma palabra a las computadoras, interacción significa que la ejecución de programas dependen de la entrada de los usuarios; el usuario puede controlar el flujo del programa.

Desde que la información es distribuida tan intensamente hoy en día, la efectividad de los componentes multimedia son constantemente estudiados y revisados. La efectividad de la multimedia ha crecido aun más allá incorporando la interacción del usuario. Aquí el usuario es incluido en el proceso, desde que él o ella controlan el camino y el tipo de información que se presenta. Los procedimientos de aprendizaje más exitosos usan este tipo de interacción

Se habla de interactividad, es una palabra muy de moda que se escucha por todas partes y sin embargo mucha gente no sabe realmente que es interactividad. Para poder definir interactividad se

deben primero de comprender los elementos del proceso de comunicación.

En todo medio de comunicación hay cuando menos cuatro entidades importantes: el emisor, el medio, el mensaje, y el receptor. El emisor obviamente es el productor de cierto mensaje que envía a través de un medio para que llegue al receptor. No importa qué tan antiguo, moderno o por inventarse sea el medio de comunicación, siempre existirán estos cuatro elementos.

La pregunta a todos es ¿Qué tienen que ver los medios de comunicación con la interactividad? Tiene que ver mucho ya que la interactividad tal como la conocemos solo se da dentro de los medios.

La interactividad no solamente se puede dar en medios de comunicación asincrónicos y no-lineales. También en la interactividad el receptor decide o escoge qué parte del mensaje le interesa más, es decir controla el mensaje. Y por ende no es posible la información no-lineal sin interactividad.

Con esto podemos concluir de que el emisor debe de establecer anticipadamente el nivel de interactividad que le dará a su mensaje, y que el receptor decidirá y escogerá el cómo usar esa interactividad.

Ahora, el emisor no puede establecer niveles de interactividad a lo apresuradamente, se debe respetar los límites del medio de comunicación. Obviamente la tecnología va avanzando y los límites se van superando, con esto podemos llegar a la última conclusión de que el emisor no puede hacer su mensaje interactivo más allá de los límites del medio de comunicación.

Con todo lo presentado anteriormente la interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado

establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico.

CAPÍTULO IV

CULTURA VALDIVIA

4.1 Historia de la Cultura Valdivia:

La cultura Valdivia se ubica en el 3500 a.c. y 1500 d.c., se extendió por las costas de Guayas y Manabí y por cuencas de los ríos de Guayas, Los Ríos y Manabí, y la isla Puná. Varios arqueólogos han hecho hallazgos cerca de Valdivia, pequeño caserío de agricultores en las playas de la provincia del Guayas; pero fue Emilio Estrada en 1956 quien emprendió un estudio sistemático de la cultura que tantos hallazgos y revelaciones ha dado al campo de la arqueología.

El desarrollo de la cultura Valdivia dio paso en la misma región a otras culturas y muchos de sus elementos culturales, especialmente aquellos relacionados con la innovación en la cerámica, se difundirían rápidamente hacia las áreas vecinas. La gente de esta cultura fueron ceramistas americanos hace unos 5000 años. Pero no fue sino hasta alrededor de los años 2300 a.c. cuando empezaron a fabricar figurillas femeninas, las más antiguas de piedra y luego de barro. “Las figurillas corresponden a una de las tantas variantes, a veces sencillas y otras muy ornamentadas, que tienen como elementos comunes un dejo de expresividad en sus rostros y un marcado naturalismo para denotar el sexo femenino”,¹¹ no es frecuente representar a mujeres en estado de embarazo o a punto de dar a luz. En general, las figurillas han sido interpretadas como objetos relacionados con la fertilidad y la salud.

Algunos aspectos de la cultura Valdivia han sido aclarados durante estos años de investigación y otros quedan inciertos. No obstante la existencia segura de la agricultura durante este período, aún no existen pruebas definitivas sobre la magnitud y la intensidad de esta agricultura temprana, no hay duda de que los valdivianos siguieron las tradiciones arcaicas de la caza, la pesca y la recolección de moluscos.

¹¹ www.dlh.lahora.com.ec, *La primera revolución en el actual Ecuador - Las culturas Agro-Alfareras*

A pesar de la presencia de plantas domesticadas y una agricultura incipiente, la dieta valdiviana consistió de grandes cantidades de pescado, especialmente bagre. “Un estudio detallado de los restos de fauna muestra una dieta bastante variada con venado, aves, reptiles y otros mamíferos además de varias especies de peces”¹². Los moluscos también figuran en la dieta, especialmente la concha prieta, procedente de los manglares que ya no existen en la costa de la actual provincia del Guayas.

Como el resto de las sociedades de la época, Valdivia tendría una organización de tipo tribal. Regulaban su vida a través de relaciones de reciprocidad y lazos de parentesco, que aseguraban la supervivencia del grupo. Es posible que contaran con jefes y especialistas en las relaciones con la esfera sobrenatural. En muchas sociedades agrícolas en este nivel de desarrollo en el mundo, la propiedad pertenece a las mujeres y los linajes se definen por el lado femenino "*sociedad matrilineal*"¹³. Según estas observaciones, la sociedad valdiviana se estaba transformando en una sociedad no igualitaria.

Es sin duda la cultura ecuatoriana que más cambios y enriquecimiento ha experimentado en cuanto a su conocimiento desde que se situó en el mapa arqueológico desde hace unos veinte años, ya que gracias al descubrimiento de esta cultura en la costa del Ecuador, se dio un importante paso al progreso del conocimiento, de las distintas culturas que se asentaron en nuestro territorio.

4.2 Vivienda de la Cultura Valdivia:

La vivienda valdiviana es conocida principalmente en el sitio de Real Alto. En los inicios de la cultura Valdivia, las chozas tuvieron un plano elíptico con dimensiones de aproximadamente 3 x 4 metros, después de un tiempo las chozas conservaron la forma elíptica poro fueron más grandes, con dimensiones de unos

¹²EVANS, Clifford, *El Encanto de Valdivia*, tomo 3, Editorial: Occidental Exploration and Petroleum, Impresión: Imprenta Mariscal, País Ecuador 1999, página. 56

¹³EVANS, Clifford, *El Encanto de Valdivia*, tomo 3, Editorial: Occidental Exploration and Petroleum, Impresión: Imprenta Mariscal, País Ecuador 1999, página. 88

8 x 12 metros. Las chozas más grandes tenían paredes con postes gruesos colocados verticalmente en trincheras de plano elíptico, se encontró también unos huecos con postes mayores dentro de cada choza, se utilizaban para sostener el techo, que probablemente fue de paja. En la parte central del sitio, se estableció el recinto ceremonial, con dos pequeños montículos y sus estructuras especiales separadas por una plaza pequeña. Se estima que la población era de 1.500 habitantes.

Dentro de las chozas había acumulación de basura doméstica, especialmente conchas, huesos, cerámica rota y utensilios de piedra. Un análisis muy detallado de la distribución dentro de la choza indica que una parte se acumuló durante la ocupación de la choza y el resto después cuando la choza abandonada se convirtió en basural, igualmente se localizó un fogón en el piso de la choza y hasta indicios de pantallas o muros internos para subdividir la choza.¹⁴

En los estudios realizados de la vivienda de la cultura Valdivia, se ha podido encontrar que al construir las casas se colocaba el entierro de un adulto en la zanja de la pared, en el momento en que se ponía los postes de pared, estos fueron colocados sobre el cadáver, rompiéndole tres costillas y el húmero del brazo derecho. Esta costumbre en la que el cadáver, del “antepasado”, servía de cimiento ritual para cuidar la casa y a sus habitantes, esta tradición todavía se encuentra en el “folklore” de las provincias de la costa, cuyos habitantes guardan huesos recogidos en los cementerios para que los espíritus a quienes pertenecieron cuiden y defiendan sus hogares.

4.3 Cerámica de Valdivia:

Desde un comienzo los hombres de Valdivia trabajan la cerámica en dos formas básicas: jarras y cuencos, a los cuales se les comienza a embellecer a cada uno de un modo especial. En la búsqueda de esa belleza se creó una forma muy especial

¹⁴ www.dlh.lahora.com.ec, *La primera revolución en el actual Ecuador - Las culturas Agro-Alfareras*

de pintura para la cerámica: *Engobe Rojo*.- es una pintura de óxido de hierro que se aplicaba a la pieza de barro antes de meterla en el horno. El resultado es un hermoso color rojo-sangre, brillante, que hasta hoy se mantiene intacto. Sobre esa pintura se hacían, cada vez con mayor arte, dibujos geométricos o figuras muy estilizadas, se han contado más de cuarenta técnicas decorativas.

Entre 1800 y 1700 a. c. en la cultura Valdivia aparece una cerámica de especial refinamiento: decoración geométrica, triángulos, rectángulos, hexágonos, semicírculos, textura de finas rayas incisas. En lo que se relaciona a la pintura esta tenía un tratamiento especial ya que se la ponía después de que la pieza había esta cocida en el horno, predominaban tres colores: ocre, amarillento y rojo indio. “Esta asimilación de formas decorativas extrañas nos prueba que en Valdivia, no solo se creaban formas artísticas, sino que también se acogían las más bellas que llegaban de fuera”.¹⁵

A medida que ha pasado el tiempo y las investigaciones en cuanto a la cerámica han seguido su curso se ha podido encontrar numerosos tuestos, relativamente grandes, que representan un enorme número de vasijas de cerámica. “Al reconstruir forma y tamaño se encuentra que ellos han debido ser de dimensión entre pequeña y mediana, los diámetros la boca son típicamente de 18 a 24 cm. tanto en tazones cómo en ollas”.¹⁶Aunque la frecuencia es algo variable, alrededor del 20% de las vasijas son usualmente decoradas. La técnica incluye incisión, brochado, pulido con guijarro para producir un efecto rizado u ondulado, punteado, tiras sobrepuestas, y una especie de prensado con dedos que se le denominado "modelado".

Otro aspecto de especial importancia en el arte de Valdivia son las figurillas. Porque al decir de Lathrap "la tradición de las figurillas... representa la primera aparición conocida de esta forma de expresión artística en el Nuevo mundo"¹⁷.

15 www.dlh.lahora.com.ec, *La primera revolución en el actual Ecuador - Las culturas Agro-Alfareras*

16 EVANS, Clifford, *Cultura Valdivia*, Editorial: Vida, 1 de abril de 1959, Guayaquil Ecuador, página. 8.

17DONALD, Lathrap, *El Ecuador Antiguo; cultura, cerámica y creatividad*, Field Museum of Natural History, Edición bilingüe inglés español, Chicago, Estados Unidos, 1975, página. 39.

Son pequeñas figuras humanas. Se las comenzaba por tallarlas en piedra, a partir de piedras en estado natural, con forma de prismas, y poco a poco se va avanzando en el tallado de detalles antropomorfos: caras, piernas, sexo.

Muy tempranamente por el 2300 o 2200 a.c., se sustituye la piedra por el barro cocido, y ello permite a los artesanos diversificar sus formas de representación del cuerpo femenino y tentar soluciones artísticas. Se diversifican de modo especial los tocados: las pequeñas estatuillas, desnudas, a veces con sus atributos sexuales destacados, ostentan un gran peinado. Y hay decenas de formas diferentes de peinados, lo cual hace pensar en adorno personal que llegaba al capricho y al lujo. Por todo esto se ha llamado a estas figuritas "las Venus de Valdivia".

Más que obras con finalidad artística, estas pequeñas figuritas parecen haber sido objetos simbólicos, con valor de talismanes, amuletos u ofrendas allí la cantidad de figuritas que se ha encontrado. "Del hecho de que representan figuras femeninas, pero tienen la forma del órgano sexual masculino (el tocado o masa de cabellos equivale al glande), se ha concluido que debieron haber sido o símbolos o talismanes o ídolos propiciadores de fecundidad".¹⁸ Todo esto en nada se opone a su naturaleza de pequeñas obras de arte: el arte de estas horas primitivas de la humanidad está íntimamente ligado a lo mágico.

4.4 Centros Ceremoniales de Valdivia

Hace 6000 años los pueblos americanos vivían con recipientes de calabazas o de fibras vegetales y madera, o utilizando hojas de palma. Nadie en América usaba vajillas de barro cocido, hasta cuando algunos pueblos emprendieron la producción de vasijas.

La cultura Valdivia es una de las primeras culturas en América en trabajar la cerámica, la cual le serviría para suplir muchas necesidades empezando la

¹⁸ CASTELO, Hernán, *Panorama del Arte*, Biblioteca Ecuatoriana de la Familia, No. 9, Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, Corporación Editora Nacional, Casa de la Cultura Ecuatoriana, Editorial El Conejo, página. 25.

alimenticia y siguiendo con un uso social, ceremonial ya que al ofrendar comida y bebida en vasijas especiales de cerámica, esto tenía como finalidad el de comunicar el afecto que siente la comunidad por los ancestros y por los espíritus guardianes de plantas y animales, que significan fertilidad y abundancia. Por tanto, las vasijas mortuorias están relacionadas con la acción de ofrendar comida ceremonial.

“Las vasijas de cerámica de la cultura Valdivia representan una de las tradiciones más antiguas y destacadas por su manufactura y funcionalidad”.¹⁹ Se considera también que la cerámica de Valdivia, tiene unos conceptos religiosos muy avanzados, por sus motivos simbólicos representados con serpientes y felinos.

“Los centros ceremoniales sirvieron como puntos de enfoque social donde la gente se reunía para forjar relaciones y alianzas recíprocas entre los miembros de la comunidad y entre sus ancestros”.²⁰

Los primeros figurines fueron elaborados en piedra hace aproximadamente 6000 años y unos siglos después fueron hechos en cerámica, se piensa que eran utilizados como talismanes por parte de los shamanes, quienes ensayaban ritos para ayudar a encontrar su *alter ego* (*del latín otro yo*, es otro mismo, una segunda personalidad o persona en una persona)²¹ y sin los cuales no podían lograr curaciones. Algunos de los figurines elaborados en cerámica fueron pintados de rojo, ya que es un color dominante en alucinaciones visuales, asociado con actividades rituales que atraen a los espíritus benévolos.

“La mayoría de los figurines de cerámica, que por lo general representan a mujeres, se los encontró rotos, pues fueron dañados a propósito después de su

19 BANCO CENTRAL DEL ECUADOR, *Ecuador Hitos de su pasado precolombino*, Quito, Ediciones BCE, 2007, página. 31.

20 BANCO CENTRAL DEL ECUADOR, *Ecuador Hitos de su pasado precolombino*, Quito, Ediciones BCE, 2007, página. 39.

21 www.wikipedia.org

uso en rituales con el fin de neutralizar el poder del objeto”.²² Las figurillas femeninas reflejan contenidos simbólicos, el hecho de resaltar el tratamiento del pelo es indicativo del paso de la pubertad al matrimonio, lo cual en algunas sociedades está determinado por el cabello.

De esta manera podemos ver que la intención de los alfareros de Valdivia era la de resaltar por medio de variaciones en el peinado y en las características propias del cuerpo femenino, las diversas etapas en el desarrollo de la mujer en especial la pre-pubertad, pubertad, embarazo y maternidad.

Incluso, la representación de una mujer con dos cabezas, podría ser interpretada como la transición de la etapa de niña a mujer, este ciclo estaría también representado por unas figuras que extienden las manos hacia la región púbica o hacia la boca, en clara alusión al período menstrual y a la comida ritual de purificación.

4.5 Curiosidades de la Cultura Valdivia

4.5.1 Las mal llamadas “Venus”:

Por más de dos décadas, he tenido el privilegio de tener en mis manos piezas arqueológicas del Antiguo Ecuador, las mismas que siguen llamando mi atención por su forma e iconografía pletóricas de simbolismo mítico y religioso. Por la valoración y respeto a estos logros ancestrales autóctonos, alego y protesto categóricamente contra la denominación de las figurinas de Valdivia como “Venus”. ²³ (*Lupe Cruz D'Howitt*).

En la década de 1950, el arqueólogo Emilio Estrada descubrió, en la zona costera de Valdivia, un asentamiento agro-alfarero reconocido hasta el momento, en los medios arqueológicos, como el más antiguo de América.

²² BANCO CENTRAL DEL ECUADOR, *Ecuador Hitos de su pasado precolombino*, Quito, Ediciones BCE, 2007, página. 61.

²³ HOWITT, Lupe, “Las mal llamadas Venus”, *Apachito*, No. 7, Quito, septiembre 2006, página. 7.

Este hallazgo fue de gran interés científico, sobre todo por la presencia de unas figurinas antropomorfas, especialmente de mujeres, cuyo significado ha sido interpretado por varios estudiosos como un vínculo directo con la fertilidad.

En otras culturas no ecuatorianas, artefactos similares representativos de la feminidad, la fertilidad o la abundancia, han recibido nombres como Afrodita, Astarté, Creirwy, Erzulie, Freya, Venus, etc. Se estima, que estas analogías no dan derecho a aplicar nombres ajenos a nuestras figurinas valdivianas. La adopción de la denominación de "venus" afecta por igual tanto a las venus griegas y latinas, como a las precolombinas que, aunque análogas en su representación general de la mujer y sus atributos, pertenecen a contextos culturales muy diferentes.

En este punto sería bueno presentar el argumento al revés. ¿Cómo reaccionarían los italianos o en general los estudiosos del arte si a los hermosos mármoles de la antigüedad clásica les llamáramos "Valdivias" griegas o romanas? Evidentemente, nosotros podríamos legitimar el cambio, por simple argumento de precedencia, si se considera que las figurinas de Valdivia datan de 3600 a.C., mientras las venus europeas datan sólo de 600 a.C.

Tenemos una lengua románica muy rica y variada, además de otras lenguas indígenas autóctonas. Entonces, por qué no buscar en ellas un apelativo más consonante con nuestra idiosincrasia lingüística, o simplemente utilizar el término de "figurinas" para los artefactos de la cultura Valdivia.

Deberíamos identificarnos con nuestro pasado de una forma sencilla, clara, sin complejos, sin héroes falsos, sin reinos inexistentes ni nombres importados. Llamemos a las cosas por sus nombres para que no surjan malas interpretaciones ni confusiones, sobre todo en las nuevas generaciones.

4.5.2 Los “Pescadores” de Valdivia:

El texto de Historia y Geografía del profesor Mario Navas Jiménez, el cual es difundido en los colegios secundarios, es a su vez el menos actualizado en cuanto al conocimiento de nuestra prehistoria. En el capítulo del Período Formativo, al tratar sobre el origen de la cultura Valdivia, recoge la hipótesis de la colonización de nuestras costas por navegantes orientales, como fuera propuesta, en la década de 1960, por los investigadores Betty Meggers, Clifford Evans y Emilio Estrada.

En cuanto a esto el autor dice:

Pequeñas embarcaciones de pescadores nipones fueron arrastradas por los vientos y las corrientes marinas y llegaron a costas ecuatorianas; una prueba irrefutable de lo anotado es la similitud existente en la cerámica. Los valdivianos eran pueblos de pescadores que se alimentaban de mariscos y peces. No conocían aún los metales y sus herramientas, armas, utensilios, etc., eran de piedra tosca; no conocían prendas de vestir de lana o algodón; sus órganos genitales los cubrían con pieles o cortezas de árbol; se hacían además tatuajes y franjas coloreadas que caprichosamente cubrían su tórax y extremidades.²⁴

Cuando Betty Meggers, Evans y Estrada, seguían en sus excavaciones en el sitio donde hoy es el pueblo de Valdivia, hicieron un descubrimiento realmente notable. La cerámica valdiviana, no solo que era extraordinaria en cuanto a formas y tecnología, sino también la más antigua del continente (alrededor de 3100 a. c.). Por más que

24 SALAZAR, Ernesto, *Entre Mitos y Fábulas el Ecuador Aborigen*, Editorial: Corporación editora NACIONAL, Primera edición 1995, Ecuador, página. 33.

rastrear los arqueólogos en informes y colecciones, la cerámica valdiviana no tenía antecedentes tempranas en América.

Según Betty Meggers, de alguna manera, los jomoneses cruzaron el océano para hacer una pequeña transferencia de tecnología. Un día los jomoneses salieron a pescar, pero el mar estaba bravo y el viento se ensañaba en la popa de la embarcación, empujándola sin remedio a lo desconocido. Cuando menos se lo esperan se encuentran en Valdivia, terminando esta aventura con un curso intensivo de cerámica, que los jomoneses impartieron a los valdivianos, y los resultados son sorprendentes, ya que los alumnos de mostraron ser más hábiles que sus maestros.

A todas estas hipótesis la crítica científica se volvió cada vez más implacable, ya que el argumento de la similitud de decoraciones entre las cerámicas de Jomon y Valdivia, se diluyó, porque los diseños no parecían demasiado complejos, como para abogar por un solo lugar de origen. Después de todo un alfarero valdiviano no necesitaba haber nacido en Jomon para darse cuenta que podía adornar su vasija con algunas incisiones.

La investigación arqueológica ha recorrido un importante trecho y hoy sabemos que el proceso de innovación cultural del Período Formativo es autóctono de Sudamérica. De pronto se topan con un pueblo que hasta hace pocos años parecía no haber inventado nada, y ahora resulta que lo ha inventado todo.

Así, podemos señalar que tenemos en el Período Formativo ecuatoriano el primer maíz, la primera aldea, la primera figurita, el primer telar, la primera agricultura, la primera. Botella en asa de estribo, la primera pintura iridiscente. Tal vez sólo se trate de una reacción pasajero a frente al difusionismo que nos ha invadido, pero es indudable que una mayor objetividad es necesaria para entender en su justa dimensión nuestro pasado.

CAPÍTULO V

DESARROLLO DEL CD INTERACTIVO

5.1. Planificación del CD

Dentro de un marco de un mundo globalizado y de una cultura de la comunicación digital es importante referirnos a las nuevas tecnologías de la comunicación, como una herramienta educomunicativa, la cual expresa fascinación por sus alcances y potencialidades, y hacer uso de ellas en múltiples momentos y espacios de nuestra actividad cotidiana se ha convertido, prácticamente sin que nos percatemos, en una constante, forma de comunicación en la cual los medios ocupan un lugar central en nuestra sociedad y de que la verdadera educación debe seguir siendo el proceso transformador de hombres y mujeres, para que la educomunicación se ha tomada como un instrumento imprescindible, es necesario proyectar todo su potencial en beneficio del ser humano.

Si bien puede sostenerse que la práctica comunicativa del ser humano no puede reducirse a su dimensión pedagógica, no es menos cierto que la comunicación humana, cuando desarrolla la producción social de sentidos, compromete actos de enseñanza y aprendizaje, en consecuencia manifiesta una dimensión educativa.

Por otro lado, si observamos las diversas situaciones educativas (tanto formales como no formales), y las teorías acerca del conocimiento, la transmisión y las funciones sociales de la educación nos encontramos con que el rol que le cabe a la comunicación no es menor, ni es un detalle. Tanto la educación como la comunicación son prácticas constitutivas y privativas de los seres humanos.

5.1.1 Tema

CULTURA VALDIVIA

Delimitación del tema

El tema del Cd. interactivo es la Cultura Valdivia, en donde se va a exponer a unas de las culturas más importantes de nuestro país de una forma educativa pero a la vez interactiva, con lo que el usuario podrá aprender de una manera diferente y con la posibilidad de ir interactuando en el Cd.

Constara de algunas secciones como son: **HISTORIA** dentro de esta sección habrá una pequeña reseña de cómo fue evolucionando la Cultura Valdivia y un video, **VIVIENDA** aquí encontrara toda la información acerca de cómo vivían los pobladores de Valdivia y un video, **CERÁMICA** esta parte es muy importante porque habrá toda la información acerca de cómo en la Cultura Valdivia la cerámica fue un eje fundamental en su desarrollo, hay una sección donde se va a poder observar a las piezas más importantes de la cultura y un video también **CENTROS CEREMONIALES** en esta parte la idea principal es explicar de forma clara y precisa como eran las ceremonias en la Cultura Valdivia, hay un video incorporado en esta sección, y como última sección es la de **CURIOSIDADES** donde a manera de animaciones representando a la Cultura Valdivia, se despliegue la información de: Las mal llamadas “Venus”, Los “Pescadores de Valdivia”.

De esta forma se armaría el contenido del Cd. manteniendo un estilo innovador y fuera de lo común, es por esto que la estética del Cd. será como estar en la población de Valdivia.

La Cultura Valdivia es una de las más importantes de nuestro país por su desarrollo en la agricultura, en la cerámica en este campo es la primera cultura cerámica - alfarera de América. Su origen es uno de los enigmas de la arqueología ecuatoriana.

Es por eso que si observamos a la educación como un proceso vivo al igual que la comunicación, nos percataremos que ambos respiran día a día gracias al contacto social del individuo, donde se manifiesta la presencia de mediaciones, como el lenguaje, que contribuyen al diseño de sus experiencias a través de la apropiación de significados funcionales para desarrollarse en los contextos que se le presentan.

Sea en el ámbito educativo formal o informal, la comunicación incide en la apropiación y organización que el aprendiz hace del mundo; es a partir del contacto con el otro o con los otros que puede desplegar habilidades y conocimientos mediante los cuales se adquiere estatura humana, ya que *"para ser hombre no basta con nacer, sino que hay también que aprender"* (Savater, 1997).

El lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental y pasa hacer una herramienta educomunicativa, es por esto que tomamos a la Cultura Valdivia como un icono de nuestra cultura, por ser una de las más importantes de nuestro país, por todo su valor tanto arqueológico como social, el descubrimiento de la cultura Valdivia constituye un importante paso al progreso del conocimiento del Periodo Formativo en el Ecuador.

Como se ha expuesto anteriormente la educomunicación hoy en día es una herramienta imprescindible para la educación de las personas, por este motivo decidí desarrollar un material didáctico: Cd Interactivo de la Cultura Valdivia, puesto que es una de las más culturas importantes dentro de los estudios arqueológicos que se han realizado, y también por todo el valor que representa por ser una cultura muy desarrollada para la época en la cual se desarrolló.

La carencia de productos multimediales, es un factor importante por el cual este tipo de estudios no se han dado a conocer a nivel no solo de instituciones educativas sino a la población en general. Es por este motivo que se va a realizar este producto viendo todas las necesidades de las personas al

momento de tener una información a cerca de la Cultura Valdivia con todos sus estudios que se han ido elaborando a través de los años desde su descubrimiento.

5.1.2. Objetivos

Objetivo General.

Elaborar un producto educomunicacional para promover el interés en las personas, de conocer a cerca de la cultura Valdivia, mediante la realización de un Cd. Interactivo, en el cual la información será presentada de una manera interactiva.

Objetivos Específicos.-

OE 1.- Efectuar una investigación aplicada mediante la revisión de bibliografía, documentos, entrevistas a informantes calificados, para contar con una base teórica que permitirá el diseño del Cd. Interactivo.

OE 2.- Diseñar un producto multimedial el cual será difundido, mediante medios comunicativos y educativos de la ciudad, para promocionar a la cultura Valdivia como un ente trascendente dentro de la reconstrucción de la historia del Ecuador.

OE 3.- Difundir el producto multimedial a través de instituciones educativas y medios de comunicación de la ciudad, se intentará cubrir la mayor cantidad de lugares al interior de la ciudad.

5.1.3 Hipótesis

El proyecto, trata de rescatar toda la riqueza cultural que tiene la Cultura Valdivia, mediante un producto interactivo que contiene en su interior un proceso de investigación acerca de la historia de la cultura Valdivia poniendo

énfasis en todo el desarrollo histórico y la importancia que tiene dentro de las culturas que se dieron aquí en el país.

Se debe crear espacios de promoción educativo-cultural aprovechando las herramientas tecnológicas con las que se cuenta en la actualidad, para solventar estas falencias que no han permitido resignificar algunos espacios culturales que fueron al principio celebrados por la comuna de Valdivia con motivos muchos más importantes que atraer a los turistas.

La idea de realizar un Cd interactivo, es utilizar todo el material teórico que se tiene de la cultura, para plasmar esto en imágenes y difundirlo de manera más amplia a través de los medios comunicativos con los que contamos.

5.1.4 Método de Investigación

El método es el conjunto de procedimientos lógicos a través de los cuales se plantean los problemas científicos y se ponen a prueba las hipótesis y los instrumentos de trabajo investigados.

Método viene del griego “meta” que significa: hacia, a lo largo, y “odos” que significa camino, por lo que podemos deducir que método significa el camino más adecuado para lograr un fin.

Los métodos que se utilizaron en esta investigación para hacer la conexión más efectiva entre el punto de partida y el punto de llegada, mediante la elaboración de un proceso sistemático fueron el método deductivo y el analógico.

El método deductivo permitió partir de un marco universal de referencia, que para el caso de esta investigación, fue básicamente hacer un análisis general de temas claves como el impulso apabullante de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, la explicación de las definiciones generales del ritmo comunicativo que maneja la sociedad conectada a la red,

el poder expansivo del Internet como una herramienta eficaz para la comunicación a escala mundial.

Estas conceptualizaciones argumentadas y descritas de modo amplio y general, paulatinamente fueron generando un espacio para la descripción de un hecho concreto y particular que es el análisis, diseño y desarrollo del Cd Interactivo de la Cultura Valdivia. La utilización metódica del proceso deductivo dio la posibilidad de demostrar que la ejecución del producto comunicativo era elemental para conseguir los objetivos comunicacionales para impulsar el conocimiento de la cultura.

5.1.5. Información

Historia.- Valdivia es una cultura arqueológica precolombina que se desarrolló entre el 3500 a. C. y el 1800 a. C. en la costa occidental del Ecuador entre las provincias de Manabí, desde el sector de Puerto Cayo hasta el norte de la provincia de Santa Elena, una de las áreas más secas de la costa de Ecuador.

El desarrollo de la Cultura Valdivia a través del tiempo ha sido muy importante en especial en el campo de la cerámica. Comenzaron a fabricar figurillas, las más antiguas de piedra y luego de barro.

Se presume que los valdivianos por estar ubicados frente al mar sus actividades se relacionaban con la pesca y la recolección de moluscos en cuanto a la agricultura cultivaban maíz, yuca y algodón.

Como el resto de las sociedades de la época Valdivia tendría una organización de tipo tribal. Es decir la propiedad pertenece a las mujeres y los linajes se definen por el lado femenino.

Vivienda.- La vivienda de Valdivia se ubicó en el lugar conocido como Real Alto en los inicios de la Cultura Valdivia las chozas tenían una forma de

ovalo con una dimensión de 3x4 metros, después de un tiempo fueron más grandes median 8x12 metros.

Las chozas tenían paredes con postes colocados verticalmente, se encontró también unos huecos con postes mayores dentro de cada choza, los mismos que se utilizaban para sostener el techo que era de paja.

En el centro de Real Alto se ubicó el Centro Ceremonial, comprendía de dos pequeños montículos y sus estructuras especiales estaban separados por una plaza pequeña. Se estima que la población era de 1.500 habitantes.

Dentro de la vivienda de Valdivia se encontró un fogón en el piso donde se presume cocinaban sus alimentos, también se localizó unas paredes internas las cuales servían para subdividir la choza.

Según algunos estudios se ha podido encontrar que al construir la vivienda colocaban el cadáver de un adulto en la zanja donde se iba a construir la pared para la casa. Esta tradición de enterrar el cadáver del antepasado era un ritual para que el mismo cuide la casa y a sus habitantes.

Cerámica.- Desde sus inicios los hombres de Valdivia trabajaban la cerámica en dos formas básicas: jarros y cuencos, a los cuales se les comienza a embellecer a cada uno de un modo especial. En la búsqueda de esa belleza se creó una forma muy especial de pintura para la cerámica es el Engobe Rojo es un pintura de óxido de hierro, la misma que se aplicaba a la pieza de barro antes de meterla al horno.

El resultado es un hermoso color rojo sangre, brillante, que hasta hoy se mantiene intacta, sobre esa pintura se hacían dibujos geométricos o figuras muy estilizadas.

En la Cultura Valdivia lo que más destaca son las pequeña figuras humanas, se las comenzaba a tallar en piedra y poco a poco se va avanzando en el tallado de detalles antropomorfos caras, piernas y sexo.

Por el 2300 a 2200 a.C. se sustituye la piedra por el barro cocido, ello permite a los artesanos mejorar las formas de representación del cuerpo femenino. Hay un notable cambio en especial en los tocados de las pequeñas figuritas desnudas a veces con sus atributos sexuales destacados.

Más que obras con finalidad artística las pequeñas figuritas era objetos simbólicos con valor de talismanes, amuletos u ofrendas de allí la cantidad de figuritas que se han encontrado.

Centro Ceremonial.- La Cultura Valdivia es una de las primeras culturas en trabajar la cerámica la cual servía para suplir algunas necesidades como la alimentación, en lo social y lo ceremonial, ya que al momento de ofrendar comida y bebida en vasijas especiales de cerámica se demostraba la gratitud a sus ancestros por parte de la comunidad.

Se considera que la cerámica de Valdivia tiene conceptos religiosos muy avanzados, por sus motivos simbólicos representados con serpientes y felinos.

En Valdivia se construyeron montículos o plataformas de tierra en forma de ‘U’ abierta hacia el sur en forma de plazas con el fin de realizar rituales, la orientación tiene un significado astronómico pues tiene un vínculo entre los movimientos astrales y el ciclo anual agrícola.

Las figuritas de Valdivia eran utilizadas como talismanes por parte de los shamanes, quienes ensayaban ritos para encontrar su alter ego (del latín otro yo) y sin el cual no se podría hacer la ceremonia.

Curiosidades.- Las mal llamadas “Venus” En la década de 1950, el arqueólogo Emilio Estrada descubrió, en la zona costera de Valdivia, un asentamiento agro-alfarero reconocido hasta el momento, en los medios arqueológicos, como el más antiguo de América.

Este hallazgo fue de gran interés científico, sobre todo por la presencia de unas figurinas antropomorfas, especialmente de mujeres, cuyo significado ha

sido interpretado por varios estudiosos como un vínculo directo con la fertilidad.

Tenemos una lengua románica muy rica y variada, además de otras lenguas indígenas autóctonas. Entonces, por qué no buscar en ellas un apelativo más consonante con nuestra idiosincrasia lingüística, o simplemente utilizar el término de "figurinas" para las cerámicas de la cultura Valdivia.

Los “Pescadores” de Valdivia El texto de Historia y Geografía del profesor Mario Navas Jiménez, el cual es difundido en los colegios secundarios, es a su vez el menos actualizado en cuanto al conocimiento de nuestra prehistoria.

En el capítulo del Período Formativo, al tratar sobre el origen de la cultura Valdivia, recoge la hipótesis de la colonización de nuestras costas por navegantes orientales, como fuera propuesta, en la década de 1960, por los investigadores Betty Meggers, Clifford Evans y Emilio Estrada.

La investigación arqueológica ha recorrido un importante trecho y hoy sabemos que el proceso de innovación cultural del Período Formativo es autóctono de Sudamérica. De pronto se topan con un pueblo que hasta hace pocos años parecía no haber inventado nada, y ahora resulta que lo ha inventado todo.

Así, podemos señalar que tenemos en el Período Formativo ecuatoriano el primer maíz, la primera aldea, la primera figurita, el primer telar, la primera agricultura, la primera botella en asa de estribo, la primera pintura iridiscente. Tal vez sólo se trate de una reacción pasajero a frente al difusionismo que nos ha invadido, pero es indudable que una mayor objetividad es necesaria para entender en su justa dimensión nuestro pasado.

En la primera sección Historia. Sale una breve descripción acerca de la Cultura Valdivia y haciendo clic en video hay una explicación del tema.

En la segunda sección Cerámica. Sale una breve descripción acerca de la cerámica de Valdivia, haciendo clic en video hay una explicación del tema y

finalmente haciendo clic en piezas hay una selección de las piezas más importantes con su respectiva explicación.

En la tercera sección Centro Ceremonial. Sale una breve descripción acerca de las ceremonias que se realizaban dentro de la cultura y haciendo clic en video hay una explicación del tema.

En la cuarta sección de Vivienda. Sale una breve descripción acerca de cómo vivían los valdivianos y haciendo clic en video hay una explicación del tema.

En la quinta sección Curiosidades. Sale una breve descripción acerca de dos temas muy importantes de la Cultura Valdivia.

5.1.6. Grupos Objetivos

Se eligió dos grupos focales de personas comprendidas el primero entre las edades de 14 a 16 años, y el segundo grupo entre 21 a 23 años de edad, el objetivo es medir la aceptación del producto multimedia y el uso que las personas de diferentes edades le pueden dar, según las necesidades y la forma en que lo usen. Es dirigido tanto a maestros, alumnos y padres de familia de un estrato social medio.

Lo importante para el manejo adecuado del Cd interactivo es tener una buena computadora con las siguientes características: Windows 7 Home Premium; procesador E5500 Intel® Pentium®; memoria de 4 GB y disco duro de 1 TB; puerto HDMI; monitor LCD con pantalla ancha de 24".

5.1.7. Lenguaje Visual

La idea es crear una sensación de tradición, de recrear algo primitivo, de trasladarnos a la época en la que se estableció la cultura, es establecer en el usuario una idea de que lo que está haciendo es un recorrido virtual, por la población de Valdivia desde sus inicios hasta su fin. Se manejará colores vivos, el naranja, verde, amarillo (fuerte), celeste, café. Las letras de los textos serán estilo Comic Sans Ms, en color negro.

Tiene un lenguaje visual dinámico, y atractivo a la vez, con una propuesta diferente: la idea es crear un personaje principal que es la figurilla de Valdivia (es lo que más representa a la cultura), ella saldría desde un comienzo dando la bienvenida al Cd., y presentando a la cultura, luego en el fondo aparecerá el mar, una montaña donde estar el centro ceremonial y una vivienda. Para ir a cada sección el fondo del home se mantiene en todas las secciones.

Los colores utilizados en el Cd interactivo de la Cultura Valdivia tienen las siguientes características:

- El Naranja representa la alegría, la juventud, el calor, el verano. Comparte con el rojo algunos aspectos siendo un color ardiente y brillante. Aumenta el optimismo, la seguridad, la confianza, el equilibrio, disminuye la fatiga y estimula el sistema respiratorio.

Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo, un aspecto muy importante al momento de ejecutar el Cd interactivo.

La visión del color naranja produce la sensación de mayor aporte de oxígeno al cerebro, produciendo un efecto vigorizante y de estimulación de la actividad mental, un punto clave para llegar al objetivo que tiene el Cd interactivo.

Es un color que encaja muy bien con la gente joven, por lo que es muy recomendable para comunicar con ellos. El color naranja tiene una visibilidad muy alta, por lo que es muy útil para captar atención y subrayar los aspectos más destacables del producto multimedia.

- El verde simboliza la esperanza, la fecundidad, los bienes que han de venir, el deseo de vida eterna. Es un color sedante, hipnótico, anodino. Se utiliza para neutralizar los colores cálidos.

El verde es el color de la naturaleza por excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura. Tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad.

En heráldica el verde representa el crecimiento y la esperanza, lo que sucedía en la Cultura Valdivia el desarrollo en todos los campos de la cultura.

- El Amarillo en muchas culturas, es el símbolo de la deidad y es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo, es el color de la luz del sol. Representa la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía.

El amarillo sugiere el efecto de entrar en calor, provoca alegría, estimula la actividad mental y genera energía muscular. En la ciencia el amarillo representa honor y lealtad, una característica muy importante de los pobladores de Valdivia.

Es recomendable utilizar amarillo para provocar sensaciones agradables, alegres. Es muy adecuado para promocionar productos interactivos para los jóvenes. Por su eficacia para atraer la atención, es muy útil para destacar los aspectos más importantes del Cd interactivo.

- El Celeste la luz clara que emana el color celeste favorece la sabiduría y la concentración es el color de la generosidad, expresa confianza, armonía, afecto, amistad, fidelidad, amor, serenidad, tranquilidad, verdad, dignidad, constancia, fiabilidad, poder.
- El Café representa la salubridad, si bien podría considerarse un poco aburrido, por otra parte representa la constancia, la sencillez, la amabilidad, la confianza, y la salud.

Monotonía, tranquilidad y seriedad, para los cristianos antiguos este color significaba humildad y servicio, por eso los religiosos intentaban llevar este color en su vestuario.

El café también es un color muy importante para la Cultura Valdivia ya que la mayoría de sus piezas son de este color.

5.1.8. Lenguaje Auditivo

Se va a utilizar un fondo musical suave (de acuerdo a la cultura) que a su vez es dinámico para que las personas, se sientan identificadas con lo que están viendo en el Cd.

Entre los estilos musicales de las culturas, el canto constituye la forma dominante de expresión musical, actuando la música instrumental como acompañamiento rítmico. En todo el continente, los instrumentos principales han sido los tambores y los cascabeles (agitados manualmente o fijados al cuerpo), así como las flautas y los silbatos.

Los instrumentos tuvieron un significado ritual o religioso; en algunas tribus, por ejemplo, las mujeres no pueden mirar las flautas de los hombres. Los curanderos y chamanes solían tocar el tambor de bastidor y las maracas.

La música ecuatoriana es el resultado de la simbiosis cultural producida a raíz de la conquista española en el siglo XVI. A lo largo de milenios, las sociedades originarias consideraron a la música como un elemento vital dentro de sus vidas, así tanto las "mingas" (trabajos comunitarios), como fiestas y rituales eran animados con música.

La cultura costeña Chorrera (900 - 500 a.C.) nos dejó como herencia unas bellas botellas antropomorfas y zoomorfas denominadas "silbato", debido a que al introducir algún líquido en su interior, producen sonidos. En las

cerámicas dejadas por las distintas culturas se aprecian hermosas figuras que representan a músicos y danzantes.

Según las investigaciones, la música prehispánica era en su mayoría de escala pentatónica. Entre los instrumentos más utilizados tenemos silbatos, sonajeros, flautas de diversos tipos, tambores, bombos, cascabeles y litófonos.

5.1.9. Propuesta Multimedia

Aparece un fondo negro con una figura de la Cultura Valdivia que va apareciendo desde atrás. Mientras la figura de Valdivia se mueve de un lado a otro se va formando el título CULTURA VALDIVIA. Desde el lado izquierdo entra una figura de Cultura Valdivia más pequeña y se va hasta el lado derecho, aparecen las palabras CARGANDO – LISTO, la figura de Valdivia que entra al final se mueve para el lado derecho. Mientras se hace más grande y se desvanece para dar paso a la siguiente pantalla.

En la siguiente pantalla aparecerá de fondo el perfil costanero donde se asentó la Cultura Valdivia, le sigue una montaña no muy alta donde habrá un Centro Ceremonial que es una de las secciones del Cd. Interactivo, haciendo clic aparece en el fondo la imagen de la playa, con efecto de marca de agua y encima un papiro, donde está la descripción del tema. Al pasar el mouse en la figurita de la esquina izquierda inferior sale la palabra Video, al hacer clic en se abre una nueva ventana, donde se encuentra un video relacionado al tema.

Al pie de la montaña hay una choza es la sección Vivienda, al hacer clic sobre la imagen aparece en el fondo la imagen de la playa, con efecto de marca de agua y encima un papiro, donde está la descripción del tema. Al pasar el mouse en la figurita de la esquina izquierda inferior sale la palabra Video, al hacer clic en se abre una nueva ventana, donde se encuentra un video relacionado al tema.

Siguiendo el camino vemos unas figuritas en el suelo las mismas que corresponden a la sección de Cerámica, al hacer clic sobre la imagen aparece en el fondo la imagen de la playa, con efecto de marca de agua y encima un papiro, donde está la descripción del tema. Al pasar el mouse en la figurita de la esquina izquierda inferior sale la palabra Video, al hacer clic en se abre una nueva ventana, donde se encuentra un video relacionado al tema. Al pasar el mouse en la figurita de la esquina izquierda inferior sale la palabra Piezas, se abre una ventana donde están algunas figuritas de Valdivia con la descripción.

Más adelante vemos a un grupo de personas que están alrededor del fuego, esa parte pertenece a la sección de Historia, al hacer clic sobre la imagen aparece en el fondo la imagen de la playa, con efecto de marca de agua y encima un papiro, donde está la descripción del tema. Al pasar el mouse en la figurita de la esquina izquierda inferior sale la palabra Video, al hacer clic en se abre una nueva ventana, donde se encuentra un video relacionado al tema.

En la parte central hay un par de palmeras representan la sección de Curiosidades, al hacer clic sobre la imagen aparece en el fondo la imagen de la playa, con efecto de marca de agua y encima un papiro. Donde hay dos imágenes cada una representa un tema diferente: Las mal llamadas ‘Venus’ y Los pescadores de ‘Valdivia’.

Habrá control de volumen de la música, y también botones de regresar a la página principal o salir por completo del Cd.

(Anexos desde la pagina 130 – 136 incluyen bocetos cromáticos y gráficos)

5.1.10. Producción Multimedial

Dirección: Ing. Fernando Maestre (Tutor)

Producción: María Gabriela Rivadeneira Venegas.

Diseño, desarrollo y programación: María Gabriela Rivadeneira Venegas.

Edición: María Gabriela Rivadeneira Venegas.

Ilustración: Verónica Valencia

Guión: María Gabriela Rivadeneira Venegas.

Locución: María Gabriela Rivadeneira Venegas.

Música: Musicoteca Banco Central del Ecuador

5.1.11. Guía de interactividad

En la pantalla principal voy a encontrar el perfil costanero, donde hay varios objetos que cada uno al pasar el Mouse se convierte y cada uno me va a llevar a una sección diferente. Es decir:

- Doy “clic” en el Centro Ceremonial me va a salir la toda la información del tema, con un fondo musical de acuerdo a la cultura. En esa misma pantalla hay una figura y al momento de pasar el mouse va hacer un movimiento para arriba y si hacemos clic vamos a otra sección.
- Doy “clic” en Vivienda me va a salir la toda la información del tema, con un fondo musical de acuerdo a la cultura. En esa misma pantalla hay una figura al momento de pasar el mouse va hacer un movimiento para arriba y si hacemos clic vamos a otra sección.
- Doy “clic” en el Cerámica me va a salir la toda la información del tema, con un fondo musical de acuerdo a la cultura. En esa misma pantalla hay dos figuras al momento de pasar el mouse van hacer un movimiento para arriba y si hacemos clic en cualquiera de las dos figuras nos llevan a otras secciones.
- Doy “clic” en Historia me va a salir la toda la información del tema, con un fondo musical de acuerdo a la cultura. En esa misma pantalla hay una figura y al momento de pasar el mouse va hacer un movimiento para arriba y si hacemos clic vamos a otra sección.

- Doy “clic” en Curiosidades y me va a salir la toda la información del tema, con un fondo musical de acuerdo a la cultura. En esa misma pantalla hay dos figuras en el centro y si pasamos el mouse por encima de ellas van a tener un movimiento hacia arriba y si hacemos clic sobre alguna de ella nos llevan a otra sección.

(Anexos paginas 90 – 127 que incluyen story bord)

5.1.12. Mapa de navegación

(Anexo 128)

5.2 Desarrollo del CD

Los cambios que las tecnologías producen en las comunicaciones transforman tanto la emisión como la recepción del mensaje, y se busca traspasar las fronteras, puesto que si bien es cierto que la educomunicación, y sus distintas aplicaciones, hacen que la educación esté mediada, por los usuarios que son productores y consumidores.

Con esa visión se desarrollo el Cd. Interactivo de la Cultura Valdivia con la única intención de que tanto jóvenes, maestros y padres de familia se involucren más en la educación y conozcan de forma diferente a una de las culturas más importantes del país.

En el Cd Interactivo de la Cultura Valdivia incluye servicios como:

1. Diseño y elaboración del Cd interactivo, aquí incluye programas en los que realice lo siguiente como:
 - Photoshop Cs3: En este programa se delinearon las imágenes que sirvieron para el diseño del Cd. Interactivo.

- Ilustrador Cs3: Se bosquejo las flechas de la sección de Cerámica, en la parte de piezas.
 - Premiere 2.0: Se edito los cuatro videos para las secciones que están en el Cd interactivo, los mismos que son como complemento de cada unos de los temas tratados.
 - FlashCs3: En el programa se animó todo el Cd. Interactivo desde los objetos más pequeños hasta los más grandes.
 - Adobe Audition: Este programa se editó los audios que van en los videos del Cd. Interactivo.
2. Diseño de Impresión de el estampado del CD interactivo aquí incluyen programas para la ejecución como son:
- Photoshop Cs3: Este programa se utilizo para la elaboración de la portada del Cd. junto con la caja en donde se utilizo texto y los mismos colores que están dentro del Cd.

Para el desarrollo del CD se hizo una encuesta a los jóvenes y este fue el modelo de la misma: (Anexo 129)

Para los jóvenes encuestados que van en la edad de 14 a 16 años y de 21 a 23 años, les pareció un producto muy interesante ya que es algo nuevo e innovador que no lo habían visto antes, pero sobre todas las cosas les agrado la manera como ellos pueden interactuar en el Cd., de una manera fácil y divertida pudieron enterarse de algunas cosas de la Cultura Valdivia que ellos desconocían.

A los jóvenes les motivo la idea de que poco a poco la educomunicación va ganándose un espacio en las escuelas, colegios incluso universidades, porque gracias a las nuevas tecnologías y al buen manejo de los medios de comunicación, se han ido creando herramientas multimediales

eduducativas muy importantes dándole un giro de 360° a la educación formal.

En el desarrollo del Cd. Interactivo de la Cultura Valdivia se analizaron algunos aspectos para que cumpla la función de informar de manera interactiva a los jóvenes:

- a) Los usuarios vean a la comunicación y a las nuevas tecnologías, como parte de la sociedad de la información y la cultura.
- b) Realizar un análisis de la eduducación multimedia y su aplicación en la actualidad.
- c) Debe tener la información concreta y estudios actuales de la Cultura Valdivia.
- d) La aceptación de nuevos materiales didácticos dentro del sistema educativo.

CONCLUSIONES:

- Los avances de la ciencia y la tecnología nos han ubicado en una nueva etapa del desarrollo humano, siendo las tecnologías de información y comunicación su más notoria expresión, dentro de ellas encontramos un consistente conjunto de medios cuyo denominador común es el lenguaje audiovisual (televisión, cine, video, videojuegos e internet).
- El nuevo lenguaje goza de ventajas derivadas de su naturaleza representacional y de la configuración lúdico-afectiva que genera en el destinatario, por lo que su fuerza simbólica en el mundo actual nos ha conducido al debilitamiento del ser.
- Cuando nos referimos a la educomunicación estamos haciendo alusión a un cruce de dos campos de indagación y producción de conocimientos (la educación y la comunicación) que encuentran familiaridad y se alimentan mutuamente, no solo a partir de las metodologías desarrolladas sino en cuanto a las potencialidades de intervención social que proponen.
- Si bien puede sostenerse que la práctica comunicativa del ser humano no puede reducirse a su dimensión pedagógica, no es menos cierto que la comunicación humana, cuando motoriza la producción social de sentidos, compromete actos de enseñanza y aprendizaje y en consecuencia manifiesta una dimensión educativa.
- Tanto la educación como la comunicación son prácticas constitutivas y privativas de los seres humanos. Son potencias humanas, de todos los individuos, pero necesariamente necesitan del encuentro de más de un individuo. O sea, la comunicación y la educación son prácticas que sólo se justifican a la luz de un proceso de participación colectiva.
- Si en la educación está la base de nuestra humanización, mediante ella pasamos de una bullente atmósfera de sensaciones al lenguaje articulado, a la caricia, a la mirada, al sentido y a la cultura, y el hecho educativo es profundo, esencialmente comunicacional, en tanto somos seres de

relación, siempre entre y con los otros, no podemos soñar con transformaciones educativas sin jugar hasta las entrañas nuestra capacidad de comunicarnos.

- En la actualidad ya no es suficiente saber leer y escribir para comprender la realidad, aquella persona que no tenga los instrumentos para decodificar los mensajes de los medios puede llegar a ser identificado como un nuevo tipo de analfabeto.
- La utilización de la tecnología multimedia contribuirá a elevar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje al posibilitar que el estudiante interactúe con un programa multimedia para complementar y reforzar su aprendizaje.
- La integración de las nuevas tecnologías supone sin embargo no solo utilizar los sistemas multimedia para facilitar el aprendizaje de temas sino también como materia de estudio en sí misma tanto respecto a sus implicaciones, su contenido y sus principales sistemas.
- La educación multimedia debe conseguir entre sus objetivos que el alumno adquiera unos conocimientos y unas destrezas necesarias para comunicarse en el mundo actual con su entorno social.
- Al mismo tiempo deben preocuparse los formadores de que la formación desarrolle el espíritu crítico y la autonomía personal, la idea principal es de facilitar al alumno el acceso a un lenguaje que como el oral o el literario le facilitara la comunicación, la expresión e incluso la creación con instrumentos audiovisuales o informáticos.

- Por ello la educación multimedia debe ir más allá de la alfabetización informática, mediante la cual el alumno adquiere una serie de conocimientos sobre el funcionamiento de los ordenadores y los principales programas informáticos que le permiten llegar a ser un usuario más calificado.
- La red informática, el CD-Rom, la Internet y los nuevos software, constituidos en herramientas de aprendizaje, abrirán horizontes inusitados para las tareas educativas.
- El disco compacto, es capaz de concentrar una inmensa cantidad de información en forma de texto, imagen, gráficos y sonido, permitirá al estudiante navegar por sus informaciones.
- Es por eso que la utilización de la tecnología multimedia contribuye a elevar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje al posibilitar que el estudiante interactúe con un programa multimedia para complementar y reforzar su aprendizaje.

GLOSARIO:

Comunicación Asincrónica.- Comunicación realizada entre un emisor y un receptor en tiempos diferentes.

Educación Formal.- Es el proceso integral correlacionado que abarca desde la educación primaria hasta la educación secundaria, y conlleva una intención deliberada y sistemática que se concretiza en un currículo oficial y se aplica en calendario y horario definido.

Educación no formal.- Refiere a todas aquellas instituciones, ámbitos y actividades de educación que, no siendo escolares, han sido creados expresamente para satisfacer determinados objetivos. Este tipo de educación está inserto en la tripartición del universo educativo dividido en educación formal, informal o no formal.

Multimedia.- Se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multi-medios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

Educación Virtual.- Es una oportunidad de aprendizaje que se acomoda al tiempo y necesidad del estudiante. La educación virtual facilita el manejo de la información y de los contenidos del tema que se quiere tratar y está mediada por la tecnología de la información y la comunicación que proporcionan herramientas de aprendizaje más estimulantes y motivadoras que las tradicionales.

Multimedia Interactivo.- Implica un diálogo entre el usuario y los contenidos, ya que es este grado de actividad lo que va a hacerlo aprender y retener más rápido aquello que nos proponemos.

Software.- Es el equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital; comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos del sistema, llamados hardware.

Hardware.- Corresponde a todas las partes físicas y tangible de una computadora: sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos, sus cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado; contrariamente al soporte lógico e intangible que es llamado software.

Tecnología.- Es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas.

GHz.- Es la medida de la rapidez de un computador, que indica las veces de procedimiento que puede hacer en un segundo.

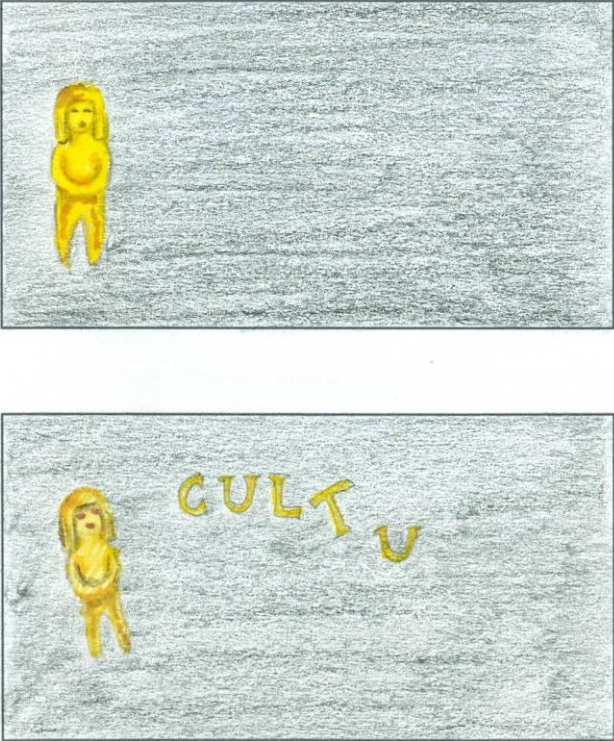
MB.- Los megas que son partes en un disco puede dar capacidad a varias páginas de texto e imágenes.

Memoria RAM: Es donde el ordenador guarda los datos que está utilizando en el presente, es decir es la capacidad donde se almacena los datos.

ANEXOS

STORY BORD

INTRO

GUIÓN DE ANIMACIÓN		
AUDIO	PANTALLAS	DESCRIPCIÓN
<p>✓ Entra música se mantiene y pasa a fondo.</p>		<p>✓ Aparece un fondo negro con una figura de la Cultura Valdivia que va apareciendo desde el atrás.</p> <p>✓ Mientras la figura de Valdivia se mueve de un lado a otro se va formando el título CULTURA VALDIVIA.</p>



- ✓ Desde el lado izquierdo entra una figura de Cultura Valdivia más pequeña y se va hasta el lado derecho.

- ✓ Aparecen las palabras CARGANDO – LISTO

- ✓ La figura de Valdivia que entra al final se mueve para el lado derecho.



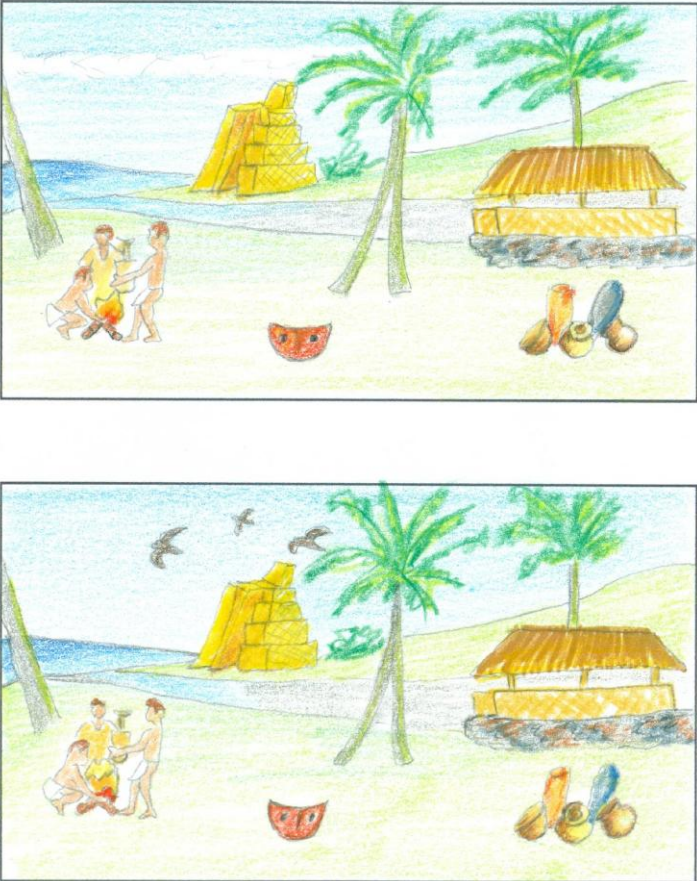
- ✓ Mientras se hace más grande y se desvanece para dar paso a la siguiente pantalla.

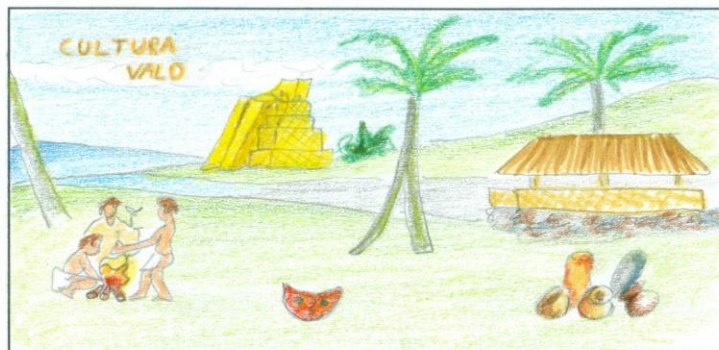
HOME

GUIÓN DE INTERACTIVIDAD

AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>Fondo ambiental de playa (se mantiene en el home)</p> <p>Efectos ambientales</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Sonido de pájaros✓ Sonido de sapos✓ Sonido de agua	 <p>The illustration depicts a tropical beach scene. In the foreground, three people are gathered around a small fire. To the right, there is a thatched hut on stilts. In the center, there are several palm trees. In the background, there are yellow stone structures. The sky is blue with the text 'CULTURA VALDIVIA' written in yellow. There are also some colorful objects on the ground, possibly pottery or tools.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Las palmeras se mueven.✓ Los pájaros entran al home y se forma para la Cultura Valdivia.✓ El fuego tiene un efecto como si estuviera prendido.
<h3>GUIÓN DE INTERACTIVIDAD</h3> <ul style="list-style-type: none">✓ El templo me lleva a la sección de Centro Ceremonial.✓ La choza me lleva a la sección de Vivienda.✓ Las palmeras me llevan a la sección de Curiosidades.✓ Las personas me llevan a la sección de Historia.✓ Las figuritas me llevan a la sección de Cerámica.✓ La figura en el centro es el botón de salir.✓ Control de volumen.		

GUIÓN DE ANIMACIÓN (HOME)

AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>✓ Entra efecto de playa pasa a fondo y se mantiene.</p>	 <p>The image consists of two vertically stacked panels, each depicting a tropical beach scene. In the top panel, a yellow pyramid-shaped structure stands on the left. To its right are two palm trees. Further right is a thatched-roof hut. In the foreground, three people are gathered around a watermelon slice. To the right of the watermelon are several coconuts. The background shows a blue sky and a blue sea. The bottom panel is identical to the top one, but it includes several birds flying in the sky above the palm trees.</p>	<p>✓ Aparece en el fondo la imagen de la playa, con sus palmeras que se mueven, el templo, la choza, las personas y las figuritas.</p> <p>✓ Van apareciendo unos pájaros en la parte superior los mismos que pasan volando y salen de la pantalla.</p>



- ✓ Luego de un rato con efecto de disolución aparece la palabra **CULTURA VALDIVIA.**



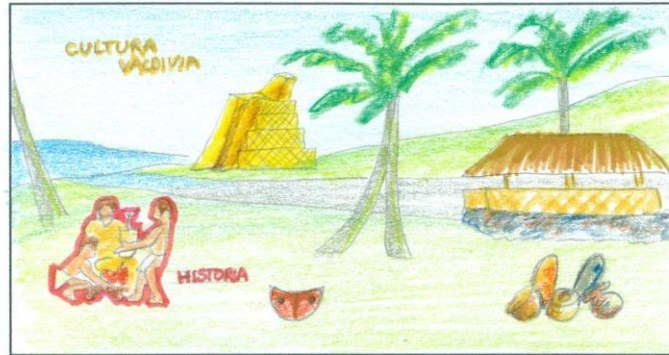
- ✓ Al poner el mouse sobre el templo se hace una sombra y sale la palabra **Centro Ceremonial.**



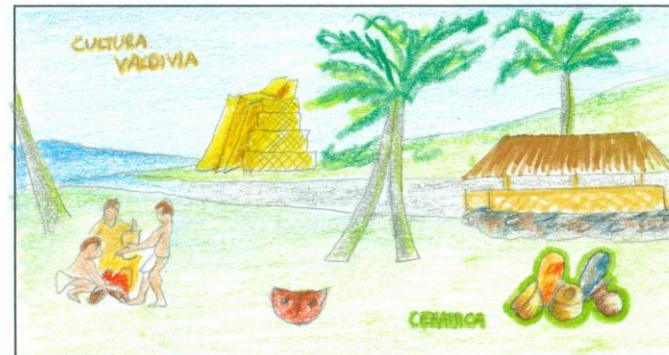
- ✓ Al poner el mouse sobre las palmeras se hace una sombra y sale la palabra **Curiosidades**.



- ✓ Al poner el mouse sobre la choza se hace una sombra y sale la palabra **Vivienda**.



- ✓ Al poner el mouse sobre las personas se hace una sombra y sale la palabra **Historia**.




- ✓ Al poner el mouse sobre las piezas se hace una sombra y sale la palabra **Cerámica**.




✓ Al poner el mouse sobre la pieza sale la palabra **Salir**.

HISTORIA

GUIÓN DE INTERACTIVIDAD

AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>Fondo música Cultura Valdivia, entra se mantiene y pasa a fondo.</p>		<ul style="list-style-type: none">✓ El fondo de playa se mantiene difuminado.✓ La palabra Historia tiene una animación.✓ En el centro está el texto correspondiente al tema, sobre un papiro.✓ Hay dos botones el de Video y de Ir Home.
<p>GUIÓN DE INTERACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none">✓ La figurita en la esquina inferior izquierda va a la sección de Videos.✓ La figura en la parte superior Ir Home		

GUIÓN DE ANIMACIÓN (HISTORIA)

AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>✓ Fondo música Cultura Valdivia, entra se mantiene y pasa a fondo.</p>	 <p>The 'PANTALLA' column contains two hand-drawn illustrations of a beach scene. In the top illustration, a person is holding a large, rectangular scroll that has the words 'CULTURA VALDIVIA' written on it in yellow. The background shows a beach with palm trees, a thatched hut, and a person in the distance. In the bottom illustration, the same scene is shown, but the scroll now displays the word 'HISTORIA' in yellow. The background elements are identical to the top illustration.</p>	<p>✓ Aparece en el fondo la imagen de la playa, con efecto de marca de agua y encima un papiro.</p> <p>✓ Va apareciendo la palabra Historia.</p>



- ✓ Aparece el texto con efecto de opacidad, así mismo los botones de video y home.




- ✓ Al pasar el mouse en la figurita de la esquina izquierda inferior sale la palabra Video.



- ✓ Al hacer clic en la palabra video, se abre una nueva ventana. Donde se encuentra un video relacionado al tema.



- ✓ Al pasar el mouse por la figura que está en la esquina superior derecha, aparece la palabra Atrás, la misma que nos lleva a la página de Historia.


	 <p>COCINA VALDIVIA</p> <h2>HISTORIA</h2> <p>La Cultura Valdivia _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>HOME</p>	<p>✓ Para volver al Home debemos hacer clic en la figura que está en la esquina superior derecha</p>
--	--	--

CENTRO CEREMONIAL

GUIÓN DE INTERACTIVIDAD

AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>Fondo música Cultura Valdivia, entra se mantiene y pasa a fondo.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ El fondo de playa se mantiene difuminado. ✓ La palabra Centro Ceremonial tiene una animación. ✓ En el centro está el texto correspondiente al tema, sobre un papiro. ✓ Hay dos botones el de Video y de Ir Home.
<p>GUIÓN DE INTERACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La figurita en la esquina inferior izquierda va a la sección de Videos. ✓ La figura en la parte superior Ir Home 		

GUIÓN DE ANIMACIÓN (CENTRO CEREMONIAL)

AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>✓ Fondo música Cultura Valdivia, entra se mantiene y pasa a fondo.</p>		<p>✓ Aparece en el fondo la imagen de la playa, con efecto de marca de agua y encima un papiro.</p> <p>✓ Va apareciendo la palabra Centro Ceremonial.</p>



- ✓ Aparece el texto con efecto de opacidad, así mismo los botones de video y home.



- ✓ Al pasar el mouse en la figurita de la esquina izquierda inferior sale la palabra Video.



- ✓ Al hacer clic en la palabra video, se abre una nueva ventana. Donde se encuentra un video relacionado al tema.



- ✓ Al pasar el mouse por la figura que está en la esquina superior derecha, aparece la palabra Atrás, la misma que nos lleva a la página de Centro Ceremonial.




- ✓ Para volver al Home debemos hacer clic en la figura que está en la esquina superior derecha

VIVIENDA
GUIÓN DE INTERACTIVIDAD

AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>Fondo música Cultura Valdivia, entra se mantiene y pasa a fondo.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ El fondo de playa se mantiene difuminado. ✓ La palabra Vivienda tiene una animación. ✓ En el centro está el texto correspondiente al tema, sobre un papiro. ✓ Hay dos botones el de Video y de Ir Home.
<p>GUIÓN DE INTERACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La figurita en la esquina inferior izquierda va a la sección de Videos. ✓ La figura en la parte superior Ir Home 		

GUIÓN DE ANIMACIÓN (VIVIENDA)

AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>✓ Fondo música Cultura Valdivia, entra se mantiene y pasa a fondo.</p>		<p>✓ Aparece en el fondo la imagen de la playa, con efecto de marca de agua y encima un papiro.</p> <p>✓ Va apareciendo la palabra Vivienda.</p>



✓ Aparece el texto con efecto de opacidad, así mismo los botones de video y home.



✓ Al pasar el mouse en la figurita de la esquina izquierda inferior sale la palabra Video.



- ✓ Al hacer clic en la palabra video, se abre una nueva ventana. Donde se encuentra un video relacionado al tema.



- ✓ Al pasar el mouse por la figura que está en la esquina superior derecha, aparece la palabra Atrás, la misma que nos lleva a la página de Vivienda.




- ✓ Para volver al Home debemos hacer clic en la figura que está en la esquina superior derecha

CERÁMICA
GUIÓN DE INTERACTIVIDAD

AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>Fondo música Cultura Valdivia, entra se mantiene y pasa a fondo.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ El fondo de playa se mantiene difuminado. ✓ La palabra Cerámica tiene una animación. ✓ En el centro está el texto correspondiente al tema, sobre un papiro. ✓ Hay dos botones el de Video y de Ir Home.
<p>GUIÓN DE INTERACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La figurita en la esquina inferior izquierda va a la sección de Videos. ✓ La figurita en la esquina izquierda va a la sección Piezas. ✓ La figura en la parte superior Ir Home 		

GUIÓN DE ANIMACIÓN (CERÁMICA)

AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>✓ Fondo música Cultura Valdivia, entra se mantiene y pasa a fondo.</p>		<p>✓ Aparece en el fondo la imagen de la playa, con efecto de marca de agua y encima un papiro.</p> <p>✓ Va apareciendo la palabra Cerámica.</p>



- ✓ Aparece el texto con efecto de opacidad, así mismo los botones de video, piezas y home.



- ✓ Al pasar el mouse en la figurita de la esquina izquierda inferior sale la palabra Video.



- ✓ Al hacer clic en la palabra video, se abre una nueva ventana. Donde se encuentra un video relacionado al tema.



- ✓ Al pasar el mouse por la figura que está en la esquina superior derecha, aparece la palabra Atrás, la misma que nos lleva a la página de Cerámica.



- ✓ Al pasar el mouse en la figurita de la esquina izquierda inferior sale la palabra Piezas.




- ✓ Al hacer clic en la palabra piezas, se abre una nueva ventana. Donde se encuentran algunas piezas correspondientes a la Cultura Valdivia cada una tiene una explicación.



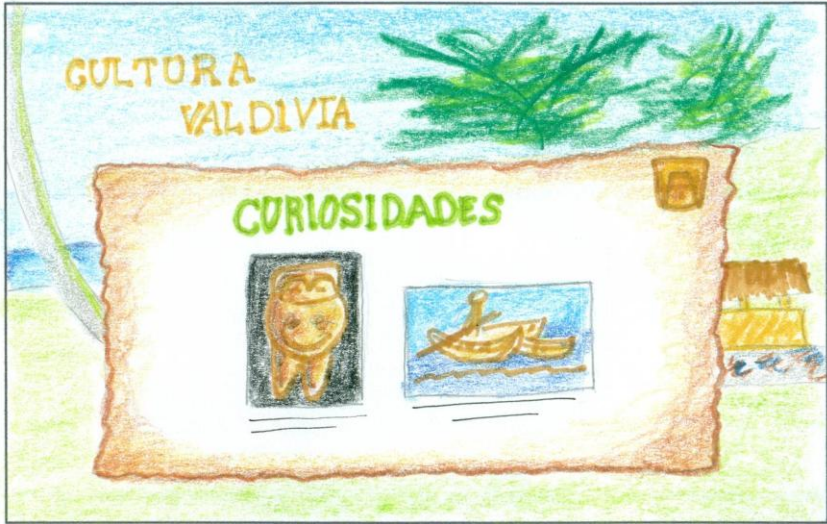
- ✓ Para seguir o retroceder se deben utilizar las flechas que se encuentran en la parte inferior de la figura.




- ✓ Al pasar el mouse por la figura que está en la esquina superior derecha, aparece la palabra Atrás, la misma que nos lleva a la página de Cerámica.

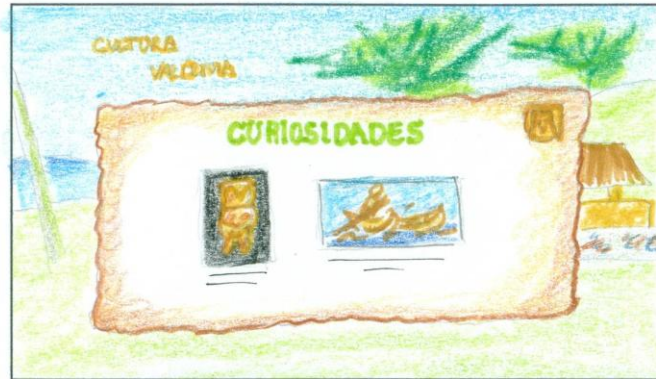
		<p>✓ Para volver al Home debemos hacer clic en la figura que está en la esquina superior derecha</p>
--	--	--

CURIOSIDADES
GUIÓN DE INTERACTIVIDAD

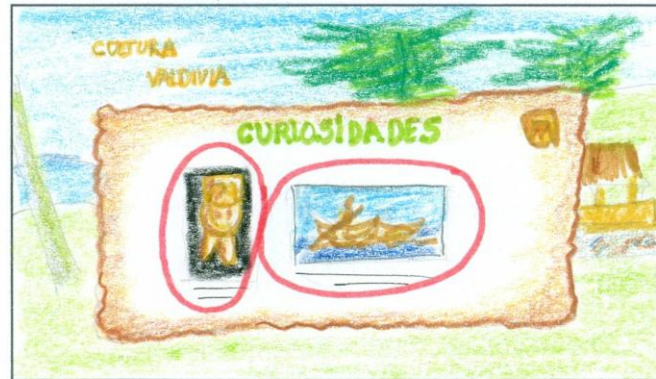
AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>Fondo música Cultura Valdivia, entra se mantiene y pasa a fondo.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ El fondo de playa se mantiene difuminado. ✓ La palabra tiene una animación. ✓ En el centro están dos imágenes las que al hacer clic van a dos lecturas de la Cultura Valdivia.
<p>GUIÓN DE INTERACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La figura de la Cultura Valdivia va a la lectura “Valdivia las mal llamadas Venus” ✓ La imagen de la canoa va a la lectura “Los Pescadores de Valdivia” ✓ La figura en la parte superior Ir Home 		

GUIÓN DE ANIMACIÓN (CURIOSIDADES)

AUDIO	PANTALLA	DESCRIPCIÓN
<p>✓ Fondo música Cultura Valdivia, entra se mantiene y pasa a fondo.</p>		<p>✓ Aparece en el fondo la imagen de la playa, con efecto de marca de agua y encima un papiro.</p> <p>✓ Va apareciendo la palabra Curiosidades.</p>



- ✓ Aparecen dos imágenes en el centro (figura de Cultura Valdivia y una canoa) con efecto de opacidad, de la misma forma aparece el botón de Home



- ✓ Al pasar el mouse sobre la imagen de la figura de Valdivia o sobre la canoa, abren otra ventana que va hacia las lecturas de los temas correspondientes a cada imagen.



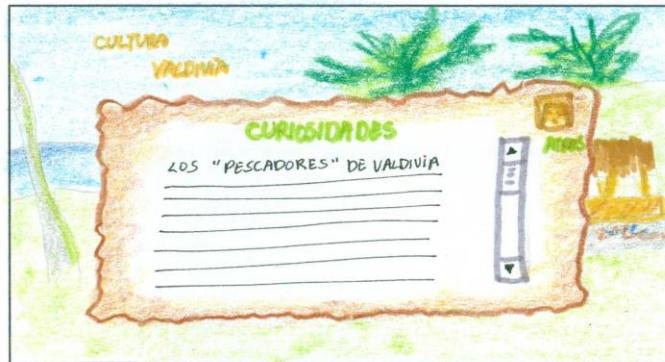
- ✓ Al hacer clic sobre la imagen de Valdivia, se abre la lectura Las Mal Llamadas "Venus".



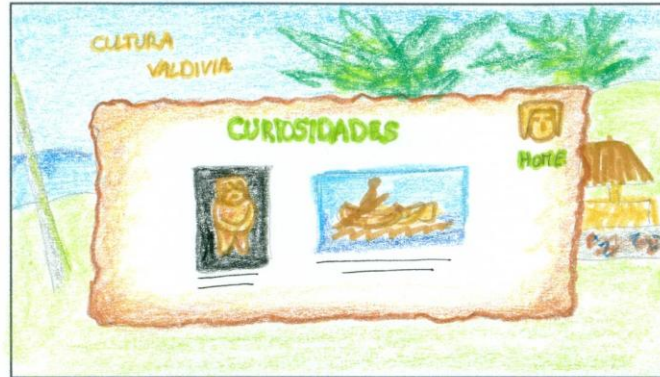
- ✓ Al pasar el mouse por la figura que está en la esquina superior derecha, aparece la palabra Atrás, la misma que nos lleva a la página de Curiosidades.



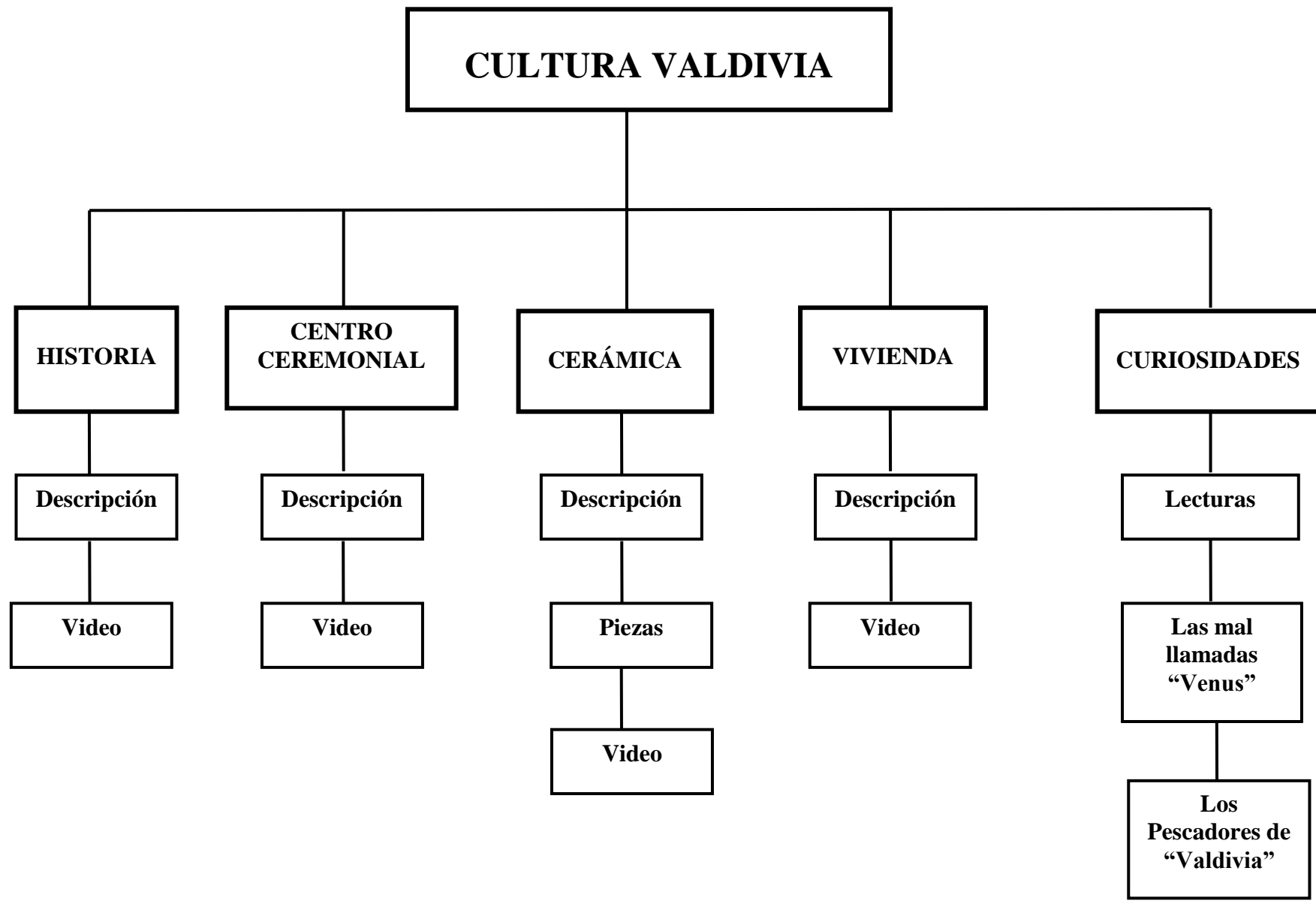
- ✓ Al hacer clic sobre la imagen de la canoa, se abre la lectura Los Pescadores de "Valdivia".



- ✓ Al pasar el mouse por la figura que está en la esquina superior derecha, aparece la palabra Atrás, la misma que nos lleva a la página de Curiosidades.



- ✓ Para volver al Home debemos hacer clic en la figura que está en la esquina superior derecha



ENCUESTA

Nombre:

Edad:

Sexo:

1. Ha manejado CDS. Interactivos anteriormente

SI NO

2. Cuando abrió este CD. Interactivo le pareció que el manejo es:

FÁCIL DIFÍCIL

3. La información que contiene el CD. Interactivo lleno completamente todas sus expectativas

SI NO

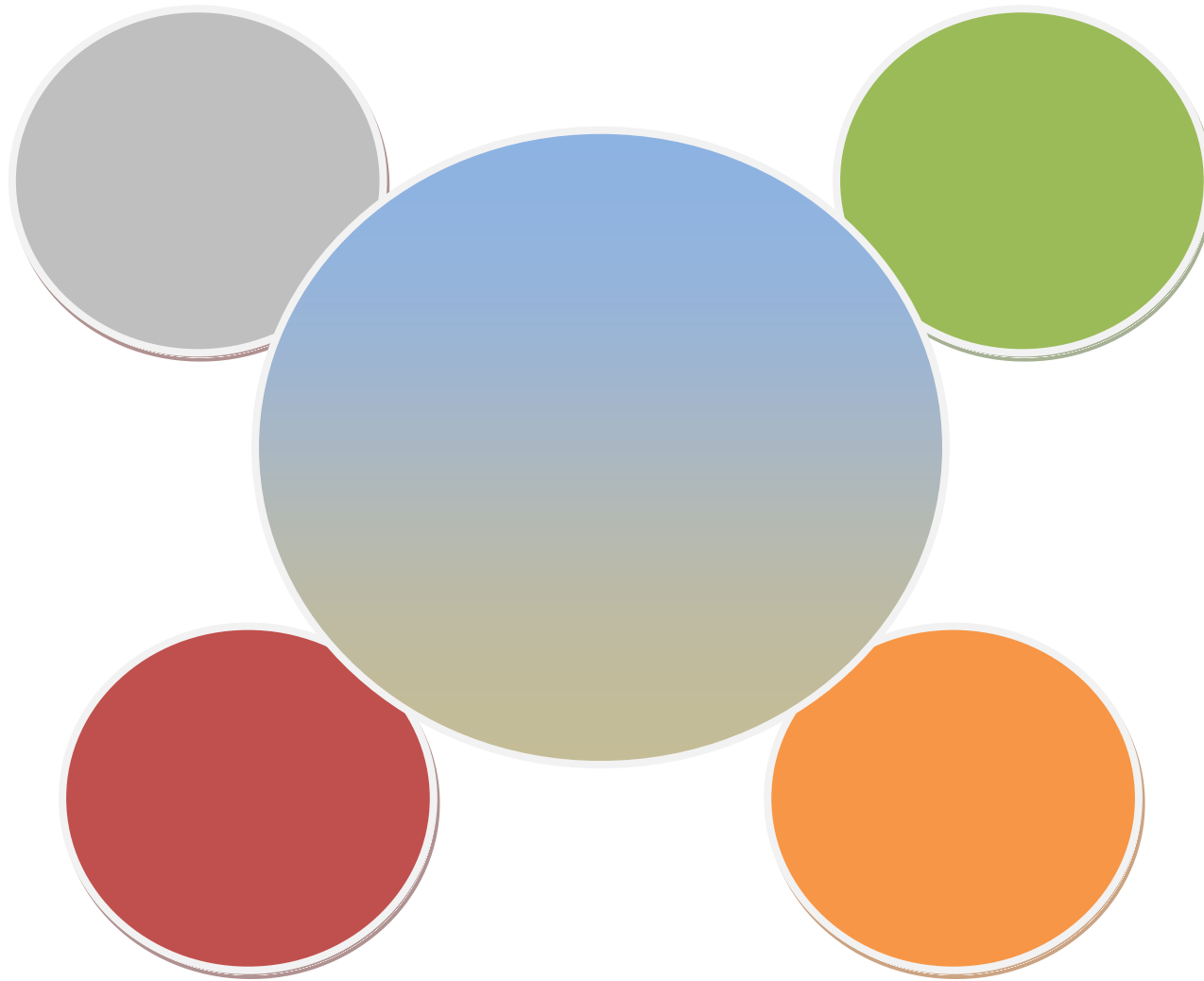
4. En su forma de pensar cree que esta nueva forma de educación, también llamada educomunicación, es factible dentro de nuestro medio.

SI NO

5. Cree usted que se debería cambiar el sistema de educación antiguo, por un nuevo y totalmente mejorado, donde el estudiante pueda tener mayor accesibilidad a las nuevas tecnologías.

SI NO

BOCETOS GRÁFICOS



BOCETOS GRÁFICOS

HOME



HISTORIA



CENTRO CEREMONIAL



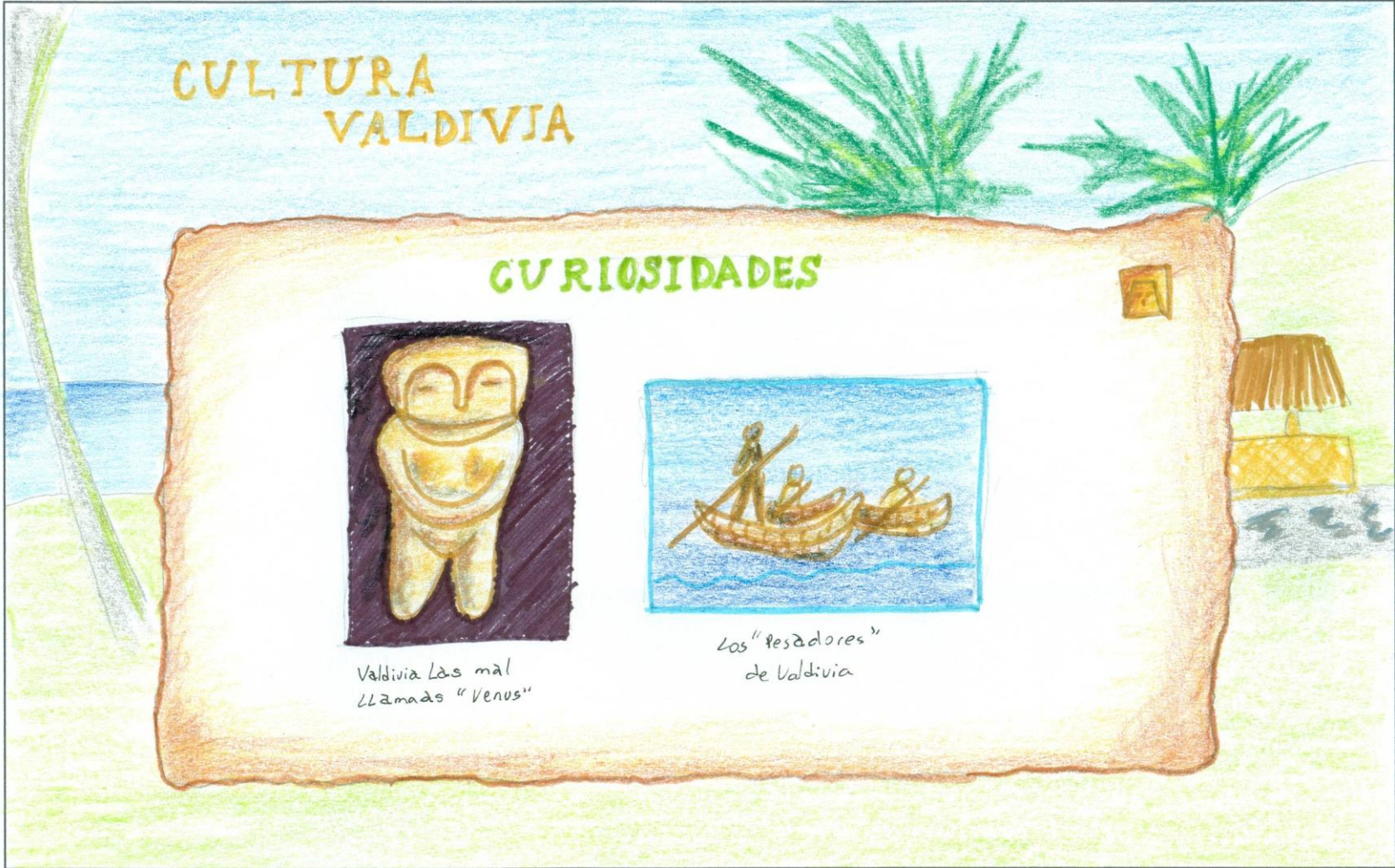
VIVIENDA



CERÁMICA



CURIOSIDADES



BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- BOULLOSA, Nicolás, *Proyectos multimedia: imagen, sonido y vídeo*, Editorial Anaya, España, 2004, Págs. 304.
- CAPUTI, Mariella, *Las figurinas de Real Alto: reflejos de los modos de vida Valdivia*, Editorial ABYA-YALA, Ecuador, 2006, Págs. 262.
- CASTELO, Hernán, *Panorama del Arte*, Biblioteca Ecuatoriana de la Familia, No. 9, Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, Corporación Editora Nacional, Casa de la Cultura Ecuatoriana, Editorial El Conejo.
- DONALD, Lathrap, *El Ecuador Antiguo; cultura, cerámica y creatividad*, Field Museum of Natural History, Edición bilingüe inglés español, Estados Unidos, 1975. Págs. 110.
- ESTRADA, Emilio, y otros, *El Encanto de Valdivia*, tomo 3, Colección El Ecuador Secreto, Editorial: Occidental Exploration and Petroleum, Imprenta Mariscal, Ecuador, 1999, Págs. 271.
- EVANS, Clifford, *Cultura Valdivia*, Publicación del Museo: Víctor Emilio Estrada, Editorial Vida, 1 de abril de 1959, Ecuador, Págs. 125.
- MARCOS, Jorge, *Real Alto La historia de un centro ceremonial Valdivia (I – II parte tomo 4 y 5)*, Editorial Corporación Editora Nacional, 1 edición, 1988, Ecuador, Págs. Tomo 4: 344, tomo 5: 354.
- MIRABITO, Michael, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Editorial Gedisa, España, 1998, Págs. 415.
- NARANJO, María Paulina, *La educomunicación: un desafío para el cambio*, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador, 2000, Págs. 505.
- PARRA, Germán, *Bases Epistemológicas de la Educomunicación*, Editorial ABYA-YALA, 1ra. Edición, Ecuador, Págs. 209.
- PEREIRA, Alberto, *Semiolingüística y Educomunicación*, Ediciones Científicas Agustín Álvarez Cía. Ltda., 1ra. Edición, 2002, Ecuador, Págs. 264.
- PORRAS, Pedro, *El encanto Isla de la Puna Guayas la fase Valdivia en conchero anular*, Editorial Huancavilca, 1973, Ecuador, Págs. 164.
- SALAZAR, Ernesto, *Entre Mitos y Fábulas el Ecuador Aborigen*, Editorial Corporación editora NACIONAL, Primera edición, 1995, Ecuador, Págs. 236.

Folletos y Revistas:

- BANCO CENTRAL DEL ECUADOR, *Ecuador Hitos de su pasado precolombino*, Quito, Ediciones BCE, 2007, Págs.123.
- HOWITT, Lupe, “Las mal llamadas Venus”, Apachito, No. 7, Quito, septiembre 2006, Págs. 16.
- VALDIVIA, “Cultura Madre de América”, Ediciones El Sol, Fundación Hallo para las Investigaciones y las Artes, Ecuador, Págs. 127.

Páginas Web:

- Cono Sur, ¿Qué es eso de la Educomunicación?, Octubre 03 2005, www.proyectoconosur.com.ar.
- CULTURA VALDIVIA, www.wikipedia.org.
- KAPLÚN, Mario, De medio y fines en comunicación, Junio de 1997, www.comunica.org/chasqui.
- La Cerámica de la Cultura Valdivia, www.edufuturo.com
- La primera revolución en el actual Ecuador, Las culturas Agro-Alfareras, www.dlh.lahora.com.ec