

# **¡ Representaciones sociales, imágenes y metáforas en el uso de las TIC: un ejercicio de argumentación**

Dr. Eduardo Peñalosa Castro  
Dra. Caridad García Hernández  
Dra. Margarita Espinosa Meneses<sup>1</sup>

*Universidad Autónoma Metropolitana  
Cuajimalpa  
Ponencia en el II Seminario del Grupo de Comunicación Educativa  
Ciudad de México, 2013*

## **Introducción**

La educación pública a nivel superior enfrenta diversos retos en México. La cobertura ha sido insuficiente: en el 2012 la Subsecretaría de Educación Superior (SES) reportó una cobertura del 32 por ciento de los jóvenes entre 19 a 23 años; se estima que para este 2013 se alcance un 35 por ciento. Aun así las mismas autoridades reconocen que este porcentaje no es suficiente para el grado de desarrollo y recursos que tiene México. El rezago se hace más patente si se compara la situación de México con la de algunos países sudamericanos: Argentina (con 68% de cobertura), Uruguay (65%) y Chile (55%). La calidad en la enseñanza es otra de las preocupaciones de diversos grupos de la sociedad.

Frente a esta problemática diversos agentes ven en las tecnologías digitales un camino viable para lograr una mayor cobertura y una educación de calidad. La UNESCO afirma que estas herramientas "pueden contribuir al acceso mundial de la educación y al aprendizaje de calidad"; Börje Holmberg (2004), especialista en educación, señala el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) como una opción posible para la generación de una oferta educativa a distancia o mixta. Cabero (2007), por su parte, asevera que la tecnología posibilita el aprendizaje de contenidos cognoscitivos debido a las variadas formas de comunicación: imágenes, audios, escritura, diálogo; facilita, además, el desarrollo de habilidades sociales y el mismo conocimiento de la tecnología.

Parecería claro el papel fundamental que deberían desempeñar las TIC en el campo de la educación superior en México. Sin embargo ha habido discordancias entre la gama de posibilidades que ofrecen los dispositivos digitales y su apropiación en entornos formales con fines educativos.

Los especialistas en áreas como la educación y la comunicación hemos realizado diversos estudios con el propósito de identificar los factores que inciden en los agentes

---

<sup>1</sup> Profesores-investigadores del grupo de investigación en Comunicación Educativa, del Departamento de Ciencias de la Comunicación, de la UAM Cuajimalpa.

educativos para que se apropien de las TIC en el ámbito educativo. En este contexto se inserta el presente estudio, el cual tuvo por objeto conocer la conceptualización que algunos estudiantes tienen de la plataforma educativa. Consideramos que ello abonará a crear las condiciones para que las tecnologías digitales realmente sean viables para acrecentar la cobertura educativa en México y para impulsar la educación de calidad.

### **El desarrollo de competencias educativas**

La educación formal constituye una visión institucional y social sobre creencias, valores, formas de vida de aquello que se considera importante. En este sentido, las instituciones de educación superior organizan y administran una serie de actividades académicas y extra-académicas que sintetizan una ideología determinada, usualmente relacionada con la actividad profesional y con la organización social (Bourdieu y Passeron, 1973).

De este modo, hay aspectos de la formación académica que constituyen ejes fundamentales del desempeño profesional, seguramente es una visión culturalmente arbitraria de la universidad, sin embargo su elección también ha sido resultado de la observación y del análisis de las condiciones de los campos laborales actuales, de la circulación y manejo de la información, de la generación de conocimiento, de las relaciones de poder entre agentes sociales, entre otros aspectos característicos de la *sociedad informacional*. En este sentido, para este estudio, consideramos el desarrollo de tres competencias que nos parecen sustanciales en la formación académica de los estudiantes de la UAM-C:

- a) La apropiación de las tecnologías de información y comunicación en el contexto educativo.
- b) La redacción y el manejo del lenguaje.
- c) El trabajo colaborativo, elemento cada vez más necesario en las formas de organización de los campos laborales.

Estos tres aspectos conforman, además de competencias, reglas importantes en el desempeño de los agentes en el campo profesional. La combinación de estas competencias implica que el profesionista sea capaz de: comunicarse en forma escrita a distancia de manera clara y precisa; usar las tecnologías para fines de comunicación y colaboración con otros; compartir información, discutir y argumentar conjuntamente con compañeros de equipo; resolver diferencias y problemas; tomar decisiones... (Castells, 2001; Hardt y Negri, 2002).

Ante este entramado de relaciones propias de la era de la información donde el intercambio simbólico juega un papel fundamental, necesariamente lleva a pensar en la necesidad de formar académicamente cuadros de profesionales que sean "capaces de establecer vínculos entre la multiplicidad de organizaciones y entidades sociales y políticas que están emergiendo actualmente" (Andión, 1997, p. 5).

Si consideramos que las TIC han conducido a la sociedad de producción mercantil hacia una sociedad del conocimiento, entonces resulta necesario analizar con cuidado el tipo de formación que en este ámbito están impartiendo las IES a sus alumnos.

Partimos del supuesto que los estudiantes, particularmente en su inicio de la carrera, están en una etapa donde pueden incorporar a su capital cultural formas de trabajo, en el contexto de las visiones sobre sus campos profesionales específicos como un conjunto de hechos simbólicos. Una parte importante de la formación académica se relaciona con la transmisión de la organización social de sentido "históricamente transmitidos y encarnados en formas simbólicas, en virtud de las cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias" (Thompson, 1998, p.197).

La incorporación de las TIC, la capacidad argumentativa y el trabajo colaborativo son aspectos que se cultivan tanto en la naturaleza interior como exterior al estudiante, hasta constituir complejos sistemas de signos que dan sentido a gran parte de las prácticas académicas con las que se enfrentará a lo largo de su carrera profesional. Sólo en esta medida aspectos de la educación como éstos, encuentran anclaje en las representaciones que los alumnos se forman respecto a su formación universitaria. Estas competencias son ejes sobre los que recae el resto de la información, del conocimiento, de las relaciones conceptuales más especializadas que adquirirán a lo largo del tiempo.

El presente análisis sólo aborda la apropiación que los estudiantes poseen o no de la plataforma educativa, dejando el análisis las dos competencias restantes (capacidad argumentativa y trabajo colaborativo) para estudios posteriores.

### **Representaciones sociales de la plataforma educativa e imágenes**

La imagen siempre ha desempeñado un papel importante en los procesos comunicativos y en la expresión cultural del ser humano. Con la llegada de la televisión y hoy en día con el papel que juegan las tecnologías y la digitalización de la información, la imagen se coloca en el umbral de lo informativo y de lo cultural. Al respecto Roman Gubern señala

que “Este plus de información [la imagen] se debe tanto a la polisemia inherente a muchas imágenes, en cuya textura se funden además (...) la denotación y la connotación, cuanto por ofrecer a su lectura diferentes estratos de sentido y simbolización” (2007, p. 76).

Por lo anterior, la imagen puede ser sintetizadora de representaciones sociales, en cuanto a que se concretizan y simbolizan aquellas ideas, actitudes, conceptos que el agente posee sobre determinado objeto o tema. Esto responde a lo que autores como Umberto Eco (1986) y Roman Gubern (2007) resumen como la tensión provocadora de la imagen entre lo empírico y lo mental, a lo que Eco agrega que el orden y la organización de los elementos que componen a la imagen constituyen un acto comunicativo que representa aspectos que van más allá de la enunciación.

Considerando el poder simbólico de la imagen se pidió a los entrevistados que eligieran aquélla que representara su experiencia con el uso de la plataforma educativa, pues la elección de la imagen que ellos realizaran, aparentemente espontánea, reflejaría, de algún modo, el aprendizaje social y personal que los alumnos tienen del uso de la plataforma educativa, aludiendo a su vez a la apropiación o no de este tipo de tecnología digital

### **Caso de estudio: alumnos de nivel licenciatura de primer trimestre de la UAM-C**

Los programas de estudios de las diez licenciaturas de la UAM Cuajimalpa, en la primera etapa de *formación inicial*, contemplan materias comunes a todos los estudiantes. Entre éstas figura la unidad de enseñanza-aprendizaje (UEA)<sup>2</sup> denominada *Taller de lenguaje y argumentación*.

La actividad que se implementó en la plataforma educativa Moodle fue la investigación de un tema relacionado con las tecnologías y su implementación en la vida actual sobre el cual los alumnos redactaron un ensayo argumentativo.

#### *Sujetos de estudio*

Para este estudio consideramos tres grupos, con un promedio de 27 alumnos por grupo de las licenciaturas de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño: “Ciencias de la Comunicación”, “Diseño” y “Tecnologías y sistemas de información”. Cabe señalar que los grupos se conforman por alumnos de las tres licenciaturas entremezclados.

---

<sup>2</sup> Así son llamadas las materias de estudios en la UAM.

Se trata de estudiantes entre 17 y 22 años, provenientes de preparatorias públicas y privadas que en general muestran un puntaje en el examen de admisión, por encima del promedio solicitado por la UAM-C.<sup>3</sup> Los grupos fueron elegidos por su facilidad de acceso a través de ciertos profesores.

Los alumnos fueron organizados en equipos de tres personas. Todos los equipos fueron formados aleatoriamente por un sistema de cómputo que incluyera alumnos provenientes de los diferentes grupos.

#### *Diseño del instrumento*

La actividad en la plataforma del aula virtual de la UEA-C comprendió la realización de cuatro tareas:

1. *Introducción a la escritura académica.* Los alumnos leyeron dos textos base y propusieron al menos un texto más relativo al tema. Identificaron a los integrantes de su equipo de trabajo (que no son compañeros de su grupo) y establecieron el primer contacto entre ellos a través de la plataforma, proponiendo posibles temas para su ensayo.
2. *Primera actividad: Planeación del escrito académico.* El objetivo de esta sección fue que los equipos revisaran un tutorial que resume las características de los escritos académicos, así como los elementos que los integran, y sus funciones. Al finalizar este tema, los alumnos tenían una idea más concreta sobre un esquema que muestra la estructura general y los elementos de un texto académico.
3. *Segunda actividad: Construcción del escrito académico.* El objetivo de esta actividad fue que los equipos propusieran una lista de contenidos importantes a tratar en el texto, así como un cuadro que organizara los contenidos que consideran para el tema. Esto es, en esta sección planearon y dieron estructura al escrito académico que se pretendió concretar en esta práctica.
4. *Tercera actividad. Revisión y ajustes finales.* En esta etapa los alumnos realizaron a) la construcción del desarrollo del escrito mediante el planteamiento de la tesis principal y los argumentos que la sustentan, y b) la escritura de la introducción, conclusiones y referencias.

---

<sup>3</sup> Esto es importante señalarlo puesto que es el contexto de los alumnos previo al curso de la UEA. El puntaje mínimo solicitado por la universidad para ingreso a la licenciatura es de 550 puntos. Los alumnos de ciencias de la comunicación superan los 700 puntos; los de diseño y de tecnologías y sistemas de información están por encima de los 600 puntos.

Todas las etapas de la práctica incluyen instrucciones, un tutorial, un foro de discusión, y una wiki para la entrega de avances y del trabajo final. Asimismo fueron acompañados de asesoría técnica y académica por parte de sus profesores.

Se consideraron dos sesiones presenciales para aquéllos alumnos que requirieran asesoría académica más puntual, así como para dar seguimiento al programa de estudios de la UEA.

#### *Recolección de información*

Al término de la actividad, llevada a cabo en las últimas 2 semanas de los cursos, realizamos 3 grupos focales, con 6 estudiantes en cada grupo, sumando un total de 18 participantes.

Las entrevistas comprendieron preguntas enfocadas a la opinión que los estudiantes tuvieron en torno a las tres competencias descritas: uso y apropiación de la tecnología, capacidad argumentativa y trabajo colaborativo. En este trabajo, como se mencionó anteriormente, damos cuenta de la conceptualización que los entrevistados tienen de la plataforma educativa.

#### **Resultados**

Para conocer las representaciones sociales que los alumnos tienen de la plataforma educativa, se les pidió que eligieran una imagen que reflejara su experiencia con esa tecnología. Las respuestas ofrecidas, por tanto, fueron metáforas visuales, que nos permitieron conocer un dominio desconocido (la representación que los alumnos tienen de la plataforma) a partir de otro ya conocido.

El tipo de metáforas que surgió fue la denominada "metáfora estructural", es decir, aquélla que permite estructurar un concepto a partir de otro que ya está claramente delineado (Lakoff y Johnson, 1986, p.101). Se reconocieron seis dominios de experiencias que fueron trasladados al ámbito de la plataforma:

1. La plataforma como una obra inacabada.

Este dominio lo representan 3 imágenes: la de una obra en construcción; edificaciones y chimeneas con humo y cunas con recién nacidos.

Las explicaciones en torno a ellas van en el mismo sentido: la plataforma apenas está en construcción por lo que "no funciona adecuadamente" (en cuanto a rapidez, por ejemplo). "Le hacen falta cosas" (herramientas en comparación con otro tipo de tecnología). Las chimeneas indican, por ejemplo, que hay personas que están trabajando, que se quiere producir, pero hay cosas (la tecnología) por mejorar, por ello

despiden mucho humo. La imagen de los bebés fue elegida porque representa el inicio de la plataforma "la plataforma está en pañales".

## 2. La plataforma como un objeto obsoleto.

En el mismo sentido, pero con una leve variación nos encontramos con el segundo grupo de metáforas. Ellas están unidas porque comparten el significado de obsolescencia. Las imágenes que componen este grupo son: un señor frente a una máquina de escribir, un radio y unas guitarras.

Las explicaciones ofrecidas giran en torno a la idea de que la plataforma no está actualizada, no está a la vanguardia tecnológica. Por ello la representan con una máquina de escribir y con el señor de edad avanzada que está utilizándola. El radio –señala la entrevistada– es antiguo, no puede hacer nada frente al *iPod*, entonces "sí ayuda, pero hay cosas mejores en este momento". Por último, señalan que la plataforma es como la guitarra que aunque "clásica no innova en tecnologías ni en interface".

## 3. La plataforma como un artefacto mediante el cual vigilan.

En otra imagen representativa de la plataforma aparecen unos niños observando una guerra.

En la explicación que dan los alumnos sobre esta imagen señalan que el campo de batalla es la plataforma; los que se enfrentan en la lucha serían los estudiantes; y los niños que observan serían tanto los compañeros con los que participa el estudiante como el profesorado; es decir, la plataforma no es un espacio cerrado, íntimo, es un campo abierto en el cual se puede observar lo que sucede. Por ello el participante no se siente libre de expresarse; existe una coacción social que lo hace comportarse de modo formal: "sientes que es el espacio de alguien más y tienes que comportarte, ..." Como cuando vas a comer, ¿uso los tenedores? o ¿uso las manos? ¿no?".

## 4. La plataforma salva distancias.

A través de una imagen en la que se dibuja el continente americano, se señala que la plataforma salva distancias, lo que permite conectarte con gente de todas partes y construir trabajo de forma conjunta con personas lejanas. En esta representación se enfatiza una propiedad específica de esta tecnología.

## 5. La plataforma es estructurada.

Este dominio está integrado por imágenes y explicaciones que describen la plataforma como un artefacto organizado, preparado. Existen dos tipos de apreciación en torno a este dominio, aquellas que pudieran ser calificadas como apreciaciones positivas y otras a las que se les podría llamar valoraciones negativas.

- a. Apreciaciones positivas de la plataforma. Son tres imágenes las que forman este grupo: una serie de edificios completamente ordenados, un automóvil nuevo y una persona leyendo una revista. Los edificios representan la información que “está acomodada y lista para usarse”. El coche representa lo “automatizado, ahí está todo, sólo hay que entenderlo”. La tercera imagen es explicada a partir de la facilidad que representa leer una revista, así en la plataforma, “todo es directo y fácil”.
  - b. Valoraciones negativas de la plataforma. Dos imágenes traslucen opiniones negativas en cuanto a la estructura de la plataforma: un coche frente a un mapa y unos delfines en el mar. En la imagen del mapa se señala que en la plataforma no hay libertad ni amplitud que se sienten limitados. El mapa es como una red por la que te puedes perder, al igual que en la plataforma, la cual no contiene instrucciones claras y los alumnos se pierden y no llegan al punto que deberían. En la segunda imagen se señala que la plataforma es como una ola de mar, uniforme, estructurada; y los delfines serían los equipos de trabajo. La plataforma “lleva de la mano”, pero la dificultad radica en que los integrantes del equipo deben ir al mismo paso, “si uno se queda pues ya se quedó y ya no llega el grupo completo”.<sup>4</sup>
6. La plataforma confronta.

El último dominio metafórico que representa a la plataforma es la imagen de unos jóvenes confrontándose con unos policías. Esta imagen representa el rechazo a la plataforma. Veamos lo que declaró el entrevistado: los policías representan el aula virtual y los jóvenes a los estudiantes, “todos estábamos diciendo que no era tan bueno hacer el trabajo por ese medio porque no nos conocíamos con los compañeros de otros grupos ni siquiera teníamos comunicación y nos estábamos uniendo para no [hacer] el trabajo del aula virtual, [en lugar de unirnos para hacer el trabajo bien], o sea nos estábamos uniendo en una falsa lucha, en vez de luchar por el trabajo luchando en contra del trabajo”.

Los resultados nos muestran que los estudiantes de la UAM-C comparten experiencias, concepciones y creencias sobre el papel que juegan las TIC tanto en su formación profesional como el campo laboral donde se desempeñarán. En el caso de la plataforma implementada en la UAM-C coinciden en que es obsoleta y que responde a los intereses institucionales desde una perspectiva vertical y autoritaria del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues dicen que adolece de características que en otros

---

<sup>4</sup> Esta segunda representación alude más a la dificultad que representó el trabajo colaborativo.



dispositivos son más rápidos y eficientes, especialmente en cuanto a la comunicación entre ellos.

En este mismo sentido, consideran que la estructura, organización y la visualización de la plataforma es una contradicción con el modelo educativo de la UAM-C, la cual propone un tipo de educación centrada en el alumno y con una perspectiva constructivista de la educación.

## Conclusiones

Ante el rezago que vive el país en la cobertura y calidad de la educación superior, se piensa en las tecnologías digitales como una vía posible que ayude a resolver tal problemática. Sin embargo, los estudiantes no aceptan del todo el uso de esas herramientas en su ámbito escolar.

Este estudio indagó en torno al uso de la plataforma educativa Moodle. Se registró que los alumnos comparan esta plataforma con los dispositivos informáticos que ellos utilizan (*ipod, ipad, Facebook, teléfonos inteligentes...*), los cuales tienen una capacidad de respuesta más rápida y mediante los cuales interaccionan de una manera informal.

Con todo y los inconvenientes que apuntan sobre las plataformas, los alumnos entrevistados en su mayoría opinan que es una herramienta que tendría que continuar desarrollándose a la par de otros dispositivos tecnológicos, pues coinciden que es un elemento importante en la formación de estudiantes y de capacitación en el ámbito profesional futuro para ellos.

## Referencias

- ANDIÓN, M. (1997). "Tiempos de Hipermediación: de la comunicación social y sus virtuales tendencias en Códigos, ¿Qué haremos los comunicólogos en los años 2000?", en *Cuadernos de Comunicación* n° 4, vol. I, año 8, abril.
- BOURDIEU, P. y J.C. PASSEON (1973). *Los herederos: los estudiantes y la cultura*. Buenos Aires: Nueva Colección Labor.
- CABERO, A. J. (2007). "Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades". *Tecnología y Comunicación Educativas*. Año 21, No. 45.
- CASTELLS, M. (2001). *La era de la información*. Vol. II, México: Siglo XXI.
- ECO, U. (1986). *La estructura ausente*. España: Lumen.
- GUBERN, R. (2007). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama.
- HARDT, M. y A. Negri (2002). *Imperio*. México: Paidós.
- Holmberg, B. *Status and trends of distance-education research, 2004*, (en línea) consulta por internet el 15 de Julio de 2013. Dirección de internet: [http://www.edenonline.org/papers/rw/holmberg\\_article\\_for\\_web.pdf](http://www.edenonline.org/papers/rw/holmberg_article_for_web.pdf).
- LAKOFF, G. y M. Johnson (1986). *Las metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- THOMPSON, J.B. (1998). *Ideología y cultura moderna*. México: UAM Xochimilco.