

CODIFICACIÓN DE LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS EN TELEVISIÓN E
INTERNET.

DIANA M. CASALLAS RUIZ
JOHN E. GUZMÁN MAYORGA

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR A TÍTULO DE: PEDAGOGO (A)

TUTOR: ANCIZAR NARVÁEZ MONTOYA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA EN PEDAGOGÍA
TRABAJO DE GRADO
BOGOTÁ
NOVIEMBRE 2022

Contenido

1. RESUMEN	3
2. JUSTIFICACIÓN	4
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
3.1. OBJETIVOS	5
3.2. OBJETIVO GENERAL	5
3.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
4. MARCO TEÓRICO	5
4.1. La educomunicación y sus tres versiones	5
4.2. El código	7
4.3. Historia de los códigos. Lenguaje y escritura	8
4.4. Medios de Comunicación	8
4.5. Cultura oral-icónica (popular) y cultura alfabética (occidental)	9
4.6. Significado y el aprendizaje significativo	13
4.7. Transmisión y comunicación	15
4.8. Modelos pedagógicos y comunicativos	17
5. ANTECEDENTES	20
6. MARCO METODOLÓGICO	24
7. INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LOS PROGRAMAS	26
7.1. SINTAGMA	27
7.1.1. TIEMPO	28
7.1.2. SUSTANCIA DE EXPRESIÓN	28
7.1.3. SUSTANCIA DE CONTENIDO	29
7.1.4. FORMA DE EXPRESIÓN	29
7.1.5. FORMA DE CONTENIDO	30
7.1.6. CODIFICACIÓN	30
8. ANÁLISIS DE LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS	31
9. CONCLUSIONES	49
10. ANEXOS	56
11. REFERENCIAS	65

1. RESUMEN

En el presente trabajo se pretende analizar y entender el código de los programas educativos, de los medios de comunicación físicos, en este caso televisión e internet, Serán abordadas a lo largo de este trabajo distintas perspectivas sobre cómo se entiende la Educomunicación, desde qué lugares se le ha definido y a qué versión de la Educomunicación se acoge este trabajo.

Para poder realizar el análisis se escogieron la serie televisiva El Profesor Súper O y el video de la plataforma virtual YouTube del canal “La Profe Mónica”. Para ello, se elaboró una matriz de recolección de datos. Los resultados, definirán el sentido cultural del código. Es decir, señalarán si el contenido constituye una cultura popular o una cultura occidental. Al realizar este trabajo nosotros nos posicionamos desde un enfoque comunicacional, porque nuestro análisis se va a dirigir a la cultura (código) y a la función semiótica (mensaje).

Palabras clave: Codificación, educomunicación, cultura, aprendizaje, transmisión.,

2. JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta el fácil acceso a las tecnologías y a la amplia oferta de programas educativos ofrecida por distintos medios físicos de comunicación, se puede dar a entender que medios como la televisión e internet intervienen en cómo se comunican y educan las personas al interactuar con estas tecnologías.

Educación y comunicación son características fundamentales de la cultura, y es por eso que esta investigación pretende entender el código (cultura) de estos medios físicos.

Desde la Educomunicación, en versión culturalista, encontramos el código de estos medios físicos de comunicación (televisión e internet) y su mensaje. Buscamos entender el uso del código a través del texto y el discurso de cada programa, para poder así observar si cambia o no el código de cada programa, y cómo se relaciona el código con la tecnología; es decir, si es posible que el código en televisión sea diferente al código de internet.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La comunicación y la educación han estado presentes desde la existencia de vida en comunidad, la cual es posible por el código y la cultura. Se puede pensar que la educación solo le compete a las instituciones educativas y la comunicación a los medios físicos de emisión (radio, televisión, periódico, revistas, etc.), generando así una conceptualización sobre la Educomunicación, que se puede entender como los artefactos tecnológicos utilizados en las escuelas, o también como las estrategias o programas realizados por medios físicos con fines didácticos y con tendencias a enseñar algo.

Los medios de comunicación masivos han tratado de complementar cómo las personas se comunican y educan. Desde la aparición de la radio, la propuesta educativa - a través de los medios de comunicación físicos - ha sido diversa, situación que con la televisión también fue notable la variedad de programas que se pueden clasificar como educativos. Con el internet y su fácil acceso a distintas plataformas virtuales, la “oferta educativa” es bastante amplia en videos (YouTube), imágenes, cursos virtuales (*gratuitos*

o pagos), textos académicos, audiolibros, etc., entendiendo así que la relación en cómo las personas se comunican y educan ha cambiado.

De lo anterior surge la intención de pensar, estudiar y analizar programas educativos que se encuentran en los medios de comunicación televisión e internet, con base en la pregunta: ¿cuáles son las características de la codificación de los programas educativos emitidos por televisión e internet y qué cultura transmite cada tecnología.

3.1. OBJETIVOS

3.2. OBJETIVO GENERAL

Identificar las diferentes codificaciones de los programas educativos y su relación con la tecnología (televisión e internet).

3.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Reconocer la educomunicación como tradición pedagógica.

Establecer diferencias o semejanzas entre los programas educativos de televisión e internet teniendo en cuenta las diferencias entre la cultura oral-icónica y la cultura alfabética argumentativa.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. La educomunicación y sus tres versiones

En la línea de investigación llamada educación y comunicación, tomamos como objeto de investigación el fenómeno llamado educomunicación. La educomunicación es un objeto en torno al cual se ha creado un campo de investigación que tiene estudios previos desde dos grandes concepciones: institucionalista y tecnologista.

La Educomunicación se puede entender desde tres versiones: la institucional, la tecnologista y la versión culturalista; cada una de estas versiones tiene sus características representativas.

La primera versión de la que hablaremos es la institucional; aquí se entiende que la Educomunicación tiene alcance en tres campos que son: educación (escuela), comunicación (medios) y cultura (patrimonio); cada una de estas instituciones se encarga

de una formación. Por ejemplo, el sistema de educación se encarga de la instrucción y enseñanza de las normas éticas, morales y legales; la comunicación se encarga de brindar información y entretenimiento; y la cultura debe formar en el juicio estético, artístico y patrimonial (Narváez, 2019); y en esta versión “los medios deberían transmitir tanto los saberes disciplinares como los saberes estéticos, o sea, se pretende que la institución mediática cumpla las funciones de las otras instituciones” (Narváez, 2019. P. 6).

La segunda versión de la Educomunicación es la tecnologista o también conocida como *comunicación educativa*. Esta versión puede entenderse desde dos aspectos que son: los medios educativos y los medios escolares. En los medios educativos, la Educomunicación es toda aquella propuesta mediática que trata de cumplir y reemplazar las funciones de la escuela, para este caso se puede encontrar que los medios de comunicación masivos como la radio y la televisión tienen desde sus inicios producciones con contenidos escolares o educativos (Narváez, 2019. P.7). El segundo aspecto de la versión tecnologista son los medios escolares, aquí podemos encontrar los materiales utilizados para la enseñanza en las escuelas, o la interacción que existe en la escuela. (Narváez, 2019)

Antes de continuar con la tercera versión de la Educomunicación debemos tener como premisa y partir de la idea de que el ser humano es un ser social que necesita de los otros para sobrevivir (Aristóteles, 384-322 a. C); y para convivir en sociedad se necesita de la comunicación, siendo esta (la comunicación) quien permitiría la interacción de un grupo que comparte las mismas tradiciones, costumbres y rituales (cultura), pero esta interacción requiere de la educación para que la transmisión cultural sea posible. La educación (y la comunicación) son características propias del ser humano (Kant, 1803, 2003).

Sabemos que con el crecimiento del cerebro y la liberación de las manos se hacen posibles las primeras formas de lenguaje; gracias a la elaboración de herramientas, la caza y la distribución de los alimentos recolectados se hacen posibles las primeras formas de comunicación (Wulf, 2008); con su desarrollo evolutivo como especie se fue perfeccionando el lenguaje como característica de la especie y luego las lenguas que son el origen de cada cultura; a la vez, se han dado invenciones tecnológicas y sociales que aportan a los diferentes procesos de educación y de comunicación. Cabe mencionar que la

cultura es generadora de todas las posibilidades de sociedad, sin cultura no sería posible algún tipo de organización o invención. Esto mismo pasa con el uso de las tecnologías, su uso es asignado por el contexto cultural (Rueda, R. 2014).

Teniendo en cuenta lo anterior llegamos a la versión culturalista de la Educomunicación. En ella se menciona que la educación y la comunicación son un mismo fenómeno y consiste en que el sujeto aprenda la cultura. La cultura (el código) implica compartir e interpretar *símbolos* y para que sea posible (la transmisión de los símbolos y de la cultura), es necesaria la comunicación y la educación. La transmisión cultural no puede ser biológica porque no nacemos-como humanos- aprendidos, todo es dado por la cultura (por la educación y la comunicación) que tiene un carácter generativo, porque genera la lengua, instituciones, normas, rituales, costumbres, etc. (Narváez, 2019).

Entender la Educomunicación y acogernos a su perspectiva culturalista implica reconocer que la cultura está basada en los códigos, que está compuesta por la historia de los *códigos* y de los *medios* o tecnologías y por *instituciones* de comunicación.

4.2. El código

Inicialmente el código sirve para producir signos, así que podemos decir que el signo puede definirse básicamente como la unión del significado y el significante. El significado es la representación, el concepto; el significante es la imagen, representación mental o imaginaria del significado o de una palabra. (Barthes, 1993). La relación entre significante (Expresión) y significado (contenido) es el signo semiológico (Barthes, 1993. Pg.40).

Profundizando en el concepto de código, debemos entender que éste es la norma, el código es la lengua. El código está compuesto por la relación entre los conceptos semióticos de Expresión y Contenido (en vez de significante y significado). La Expresión se puede entender desde el aspecto físico o material, es decir, la interpretación que tenemos de los sonidos, y figuras alfanuméricas o de otro tipo; el Contenido es el concepto o significado que le asignamos a lo que nos quieren transmitir; el contenido y la expresión constituyen al código y el signo.

4.3. Historia de los códigos. Lenguaje y escritura

La historia del ser humano se remonta a los primeros seres vivos en la tierra, seres unicelulares que pasaron a ser pluricelulares como los humanos. La evolución del ser humano se conoce como hominización, para ello, Wulf, C (2008) nos presenta un acumulado histórico y antropológico de la evolución humana con las especies: Australopitecos, Homo habilis, Homo ergaster, Homo erectus y Homo sapiens; los dos últimos mencionados tienen características que los diferencian del resto de seres vivos.

A partir del homo erectus se ven cambios significativos, entre los que se destacan el desarrollo cerebral que permite la libertad de las manos, el manejo de objetos pequeños y las primeras formas de lenguaje y de cultura.

A diferencia del homo erectus el homo sapiens (surgido hace 100.000 años aproximadamente) sabía aprovechar mejor los recursos de su entorno y a su vez contaba con una mejor estructura social al desarrollar costumbres, en su condición anatómica su esqueleto y musculatura necesitaban menos energía, y es desde esta especie que se conoce e inicia la historia de la humanidad. (Wulf, C. 2008)

Tal vez un hecho desconocido para algunas personas es que el lenguaje y la comunicación se encuentran adheridos a nosotros, es una característica propia del ser humano al intercambiar significados independientemente si es a través de la oralidad, escritura e iconos.

4.4. Medios de Comunicación

En el planteamiento de Williams, R. (1958), se trata de dar explicación sobre el por qué es importante la comunicación, y una de las razones es entender la comunicación como una puerta de acceso al mundo complejo, en el cual se puede actuar como espectador e involucrarse en él, ya que la característica propia del ser humano es la comunicación y esta tendría como fin de intercambiar significados con las otras personas con las que comparte el mismo código.

El mismo autor realiza una aclaración acerca de los medios de comunicación, ya que estos no representan o no son la comunicación, debido a la existencia de símbolos más complejos como el alfabeto, la oralidad y la imagen. Para que exista la comunicación

es necesario compartir los significados entre las personas, es decir, deben tener una lengua común para entender los mensajes; si hay código hay mensaje. Uno de los planteamientos para entender la comunicación es separar los medios de comunicación, es decir la radio, televisión, periódico o internet; de los códigos de comunicación que conllevan un estudio sobre la lengua oral, visual o escrita (Briggs. et al. 2002).

La lengua oral es el código más común y antiguo, las personas ya hablaban antes de la creación o invención del alfabeto o de la escritura, pero no es más antiguo que la imagen, por cierto, es el grafismo el método que nos permite tener una interpretación de la tradición icónica y sus representaciones con un nivel de abstracción dependiendo de los objetos; algunos grafismos son: el arte descriptivo, pictografía y la ideografía (Narváez, A. 2013).

El invento que revolucionó la escritura como código fue el alfabeto griego (representación de vocales y consonantes). En Europa y en todo el mundo fue la imprenta, inventada hacia 1450 por Johann Gutenberg, lo que revolucionó la tecnología, permitiendo que más personas tuvieran acceso a la lengua escrita y al código alfabético.

Varios de los medios inventados que siguieron a la imprenta fueron: los periódicos, y el internet, necesitan de una población que supiesen leer y escribir para que de tal manera fuese posible la comercialización de la información, siendo así, los medios de comunicación una importante fuente no de conocimiento, sino una fuente de información (Briggs, Burke, 2002).

4.5. Cultura oral-icónica (popular) y cultura alfabética (occidental)

En referencia a la versión culturalista, como se mencionó anteriormente, la cultura está basada en códigos y el ser humano es consecuencia de la cultura, sin embargo, es el lenguaje la característica principal del ser humano en su comunicación, diferenciándolo de las demás especies.

Es el lenguaje el que permite hablar de todos los aspectos que conforman la cultura y permite al sujeto constituirse en lo colectivo; el lenguaje al ser una característica propia del humano, se puede decir que esta es un resultado de una mutación genética cuyo resultado es la especie humana, que no es afectada por factores externos como el ambiente en el que se encuentre el sujeto (Alonso-Cortés, 1998. en Narváez, 2013 pg. 78).

La relación entre lenguaje y cultura es fundamental para todas las relaciones sociales, debido a que la cultura se produce y se transmite a través del lenguaje y, el lenguaje es la cultura, es quien da vida a la cultura; sin embargo, la función del lenguaje es más amplia, pero la lengua permite la transmisión de saberes (siendo viable el intercambio de conocimientos con otras culturas y lenguas gracias a las traducciones que se realizan sobre lenguas particulares), generando una construcción sobre la apropiación del mundo a través de un acumulado histórico (Narváez, 2013.p. 81); por consiguiente se entiende que el ser humano necesita de otros para formar y adquirir los códigos culturales.

Uno de los códigos culturales es la escritura, pero a la escritura le antecede la oralidad, dando a entender que primero se habla y después se escribe. La oralidad es fundamental para el inicio de la cultura, porque posibilita la transmisión de saberes, rituales, creencias y/o costumbres, estableciendo una muestra de educación a través de la comunicación oral.

Debemos tener presente que cada tradición cultural inicia con una lengua (oralidad) y no es la escritura. Algo alusivo a la tradición oral-icónica, es el iconismo como rasgo estructural de la mente humana en función de la cultura, donde la pictografía¹ es su principal exponente. Podemos decir que este es un sistema de escritura que pretende reproducir los objetos materiales, sin embargo, nosotros no estamos determinados por los objetos, si no por el pensamiento y el lenguaje, los iconos o imágenes son necesariamente dependientes de la lengua.

La cultura popular tiene rasgos característicos, pero antes de mencionarlos, vale la pena aclarar que desde la perspectiva culturalista se entiende a “la cultura popular, no en los términos socioeconómicos, es decir como cultura subordinada, sino en términos de códigos de comunicación” (Narváez, 2013. p.87), es decir, que la cultura popular es el código que tiene, posee y transmite una cultura a través de la oralidad y lo icónico.

Los rasgos característicos de la cultura popular son: Territorialidad, oralidad (mecanismo de identificación de toda cultura, es acumulativa, es conservadora, cercana al mundo vital y situacional antes que abstracta y tiene matices agonísticos), iconicidad (proviene de la lengua, de los relatos), base mítica (inherente al ser humano y hablan del

¹ “constituye junto con el habla, uno de los ejes de la tradición oral-icónica”. (Narváez, A. 2013. Pg.85)

origen del universo. Contenido ético y estético), afectividad (reafirmar vínculos a través del rito), ritualidad (ceremonias que despiertan sentimientos. Ciclos que se repiten), narratividad (cómo se cuenta y transmiten saberes, valores) y pensamiento situacional (las culturas están limitadas al contexto) (Narváez, 2013. pg. 90- 104).

Es posible afirmar que la cultura popular está constituida principalmente por la lengua oral y la escritura icónica, porque sus saberes son transmitidos y se conservan a través de la palabra, se crean normas de comportamiento y reafirman creencias por medio de la oralidad, pero la oralidad logra reafirmarse con la iconicidad al ser esta quien surge de la oralidad y ayuda a conservar, dar significado estético y acercar al contexto cultural.

Si ya conocemos qué es cultura popular o cultura oral-icónica, ¿es posible que la cultura popular tenga algún opuesto? La respuesta es sí, su opuesto es la cultura occidental o cultura alfabética, que se caracteriza principalmente por lograr constituirse como civilizaciones relacionadas con la aparición de un dispositivo territorial conocido como ciudad; las civilizaciones comparten atributos “generales” siendo estas: “la agricultura que constituye una relación activa y afirmativa con el territorio”; “el sedentarismo, el asentamiento permanente en el territorio” (Narváez, A. 2013. pg. 106); también está el comercio, artesanías y propiedad privada, haciendo más compleja la sociedad, siendo necesario una organización política y ejercicio de poder por parte de un ente llamado Estado que debe estar sujeto a unas leyes escritas. Entendiendo que el Estado y las personas (dentro de la civilización) requieren administrar bienes, se hace necesario llevar registro de las actividades comerciales siendo necesaria la escritura (pg. 107).

Vale la pena recordar que las tradiciones culturales fundamentalmente inician con la oralidad y están acompañadas de las representaciones de los objetos o acciones, es decir, estaba acompañada de la pictografía (tradición oral-icónica); sin embargo, la escritura alfabética resulta ser un elemento imprescindible para la cultura occidental que lleva a un cambio de mentalidad ligada al predominio de lo abstracto.

Para entender la escritura, es necesario distinguir la mitografía y la logografía que aún se puede encontrar en las culturas. La mitografía es un tipo de escritura que no refiere al lenguaje verbal, sino a la reproducción de la experiencia o pensamiento y la logografía

es la escritura que le da forma gráfica a los sonidos o fonemas de una lengua, encontrando aquí los alfabetos cirílico y latino (pp. 109-110).

La escritura no se debe considerar como una habilidad que se ejecuta con la manos y dedos, sino que se debe entender como un código diferente al oral, debido a que no existe relación alguna entre la palabra oral y la palabra escrita, por eso su relación es arbitraria (Vygotsky, 2000 (p.117) en Narváez, 2013. p. 124).

La escritura alfabética es una técnica que está asociada a una transformación del quehacer cultural, también está asociada a un tipo de discurso sobre la realidad de un tipo de cultura que tiene como rasgos característicos la literalidad alfabética, la universalidad, la “racionalidad”, la discursividad y la abstracción (Narváez, 2013. pg. 130).

- Literalidad alfabética: una de las características de la cultura occidental es su permanencia física en forma de escritura fonética alfabética, que constituye una estructura diferente a la oralidad y su adquisición implica una ruptura con el lenguaje común. La escritura es una característica de las culturas donde se desarrollaron las religiones universales como el confucionismo, antiguo hinduismo, budismo (ligados a la tradición escrita más grande en el extremo oriente: el mandarín), islamismo (debe su difusión al árabe que proviene del arameo) y cristianismo (difundido a través de la escritura del griego y latín), quienes pusieron sus mitos orales que son conservados de forma escrita en libros sagrados. (pg. 130-141)

Como la literatura es considerada el origen de la tradición alfabética, se menciona que es necesario tener en cuenta que la literatura conlleva saberes desarrollados por la escritura, esos saberes son la reflexión filosófica y racional, el pensamiento analítico; por tal motivo la filosofía, la teología, la ciencia y tecnología requieren expresiones alfanuméricas para expresar categorías y fijar algoritmos, esto quiere decir que la tradición alfabética es una tradición filosófica, científica y tecnológica.

La tradición alfabética también tiene una reflexión sobre la estética que es fijada por escrito; en la tradición estética se puede encontrar un discurso argumentativo sobre el arte y sus temas de reflexión para lograr tener vigencia durante una unidad de tiempo.

Narváez, (2013) menciona el malestar de la cultura occidental moderna, y este malestar se debe al sobredimensionamiento de saber teórico que ha sido conservado a través de:

1)la caligrafía o manuscritos en papiro; 2)fijación de la escritura manuscrita en

pergaminos; 3) Manuscrito fijado en papel; 4) impresión de los caracteres alfabéticos sobre papel a través de tipos móviles de metal; y 5) La escritura alfabética se fija en una pantalla en forma de bytes; las anteriores mecanismos de conservación de saber demuestran que el código no depende de la técnica (pp. 140-141).

- Universalidad: La cultura alfabética occidental tiene una pretensión de universalidad, dicha pretensión es en principio ideológica, porque ha intentado dar legitimidad a situaciones políticas de dominación (pp.142-146).
- El logocentrismo-racionalismo: la cultura alfabética puede caracterizarse como logocéntrico en el sentido del cultivo de la razón, de la facultad de conocer y llegar a la verdad, es decir, que el pensamiento logocéntrico actúa con lógica, excluyente de lo que se considera verdadero o falso, estableciendo una naturaleza de pensamiento y una forma de razonar sobre los objetos o fenómenos. “El racionalismo se encuentra en todas las esferas de la cultura occidental, en la medida en que pretende explicar por relaciones causales, históricas, todos los hechos de la vida” (Narváez A., 2013. pg.148). Aquí se construyen los argumentos sobre las reflexiones éticas o estéticas de la humanidad.
- Abstracción y argumentación: La cultura occidental es una cultura que se ocupa de lo abstracto, de temas universales y trascendentales, estableciéndose relaciones entre conceptos (P.148-151).²

4.6. Significado y el aprendizaje significativo.

A cada una de estas culturas se les puede asociar a un tipo de aprendizaje propuesto por Ausubel (1983), el aprendizaje significativo y aprendizaje arbitrario.

El aprendizaje significativo es un mecanismo para recibir y almacenar una cantidad de ideas e información de algún campo de conocimiento, “comprende la adquisición de nuevos y estos (los significados) son producto del aprendizaje significativo” (Ausubel. 1983. P. 55). Un elemento fundamental para el proceso de aprendizaje significativo está en las ideas expresadas simbólicamente que deben estar

² Narváez, A. (2013). Educación y comunicación: del capitalismo informacional al capitalismo cultural. La escritura alfabética es una ruptura con la cultura oral-icónica, debido al nivel de abstracción que requiere, también porque gracias a la escritura alfabética se han conservado saberes que perduran en el tiempo, se ha creado teoría gracias a la escritura y ha permitido el debate de ideas que van más allá del contexto situacional y de rituales.

relacionadas con los conocimientos previos del alumno y guardar relación con su realidad.

El lenguaje será un facilitador para los aprendizajes significativos por recepción y descubrimiento, promoviendo el manejo de conceptos y propuestas mediante las propiedades de las palabras, entonces el lenguaje en su función, nos mostraría el proceso de integración y articulación del pensamiento para cuando nos estamos comunicando. Un ejemplo de aprendizaje significativo, estaría en la dinámicas de un salón de clase, donde suponemos que en primera instancia es un lugar diseñado para: el uso, manejo, apropiación de información de distintas áreas disciplinares que el estudiante estará recibiendo en el aula de clase, teniendo la capacidad de apropiar los significados que se están aprendiendo, es decir, si lo que el estudiante comprende será de apoyo para las nuevas propuestas e ideas con los significados adquiridos, para lo anterior debemos conocer la experiencia cognoscitiva.³

En el aprendizaje arbitrario, contrario al aprendizaje significativo, el alumno muestra intención de memorizar, logrando que su proceso de aprendizaje sea mecánico y carente de significados; sin embargo, en este modo de aprendizaje el estudiante puede presentar actitud de aprendizaje significativo, pero si la tarea no guarda relación con la estructura cognoscitiva del estudiante, es posible que su modo de aprendizaje sea repetitivo (arbitrario) (pg. 56).

Aunque para lograr un aprendizaje significativo, se aclara que no depende únicamente de la predisposición que tenga el estudiante, también depende del material si es potencialmente significativo o no, y esto depende de dos factores: 1) que el material no sea arbitrario y 2) la experiencia cognoscitiva del alumno que contenga “ideas de afianzamiento relevantes con los que el nuevo material puede guardar relación” (Ausubel, 1983.P. 46).

El aprendizaje en esta medida es significativo cuando se usa lenguaje oral-icónico, teniendo en cuenta que está relacionado con el contexto y experiencia de las personas; en cambio el aprendizaje es arbitrario cuando no se está en el mismo código o registro del uso, o cuando no guarda relación con la experiencia; el aprendizaje es arbitrario cuando

³ Procesos mentales relacionados con el conocimiento, procesos de comprensión que tiene el estudiante.

trata de apropiarse algo cuando no se tienen los códigos. Lo arbitrario es tener que aprender el código que se tiene.

El aprendizaje significativo y el aprendizaje arbitrario dependen de la estructura cognitiva de los estudiantes, y McLuhan (en Chávez et al. 2015), menciona las transformaciones cognitivas y sociales producidas por la transición entre una era alfabetizada a una era electrónica (la era electrónica para McLuhan en Chávez (2015) es masiva y su pensamiento es imaginario y no lineal, no tiene relación lo oral, icónico, literario, analítico), se pueden catalogar de dos maneras: en medios calientes y medios fríos, “los medios calientes utilizarían más el hemisferio izquierdo, responsable de actividades lineales, lógicas y/o racionales, mientras que los medios fríos serían procesados por el hemisferio derecho, de carácter simultáneo, holístico y sintético.

Esta separación tendría consecuencias directas en la forma de decodificar el mundo, el predominio del hemisferio izquierdo en las sociedades alfabetizadas hace prevalecer la percepción analítica de la realidad” (Chávez et al. 2015. P. 71), sin embargo, en el hemisferio derecho predomina la postura holística y tribal. ⁴

En este orden, se puede catalogar y clasificar que los medios fríos, como la televisión, presentan un predominio del pensamiento narrativo, de una identificación empática, cotidiana, familiar y cercana; en contraste, los medios calientes, como la prensa (ya que para acercarse a este medio se requiere ser alfabetizado) apuntan a un pensamiento argumentativo, discursivo y abstracto.

4.7. Transmisión y comunicación

Para hablar de transmisión y de comunicación, se debe hablar de dos tipos de estudio que son la mediología y la comunicología, la primera (mediología) se interesa por lo que el hombre transmite, es decir, se interesa por la transmisión, en cambio, la segunda se ocupa de la información que circula en un tiempo específico.

Ya acercándonos a los términos de transmisión y comunicación tenemos que Debray, Regis (2001) los define de la siguiente manera: “comunicar consiste en transportar una información dentro del espacio, en el interior de una misma esfera

⁴ Aparece en el texto: Lyra Chaves, Gabriel y Favaro Garrossini, Daniela (2015). “Estruturas simbólicas e transmissão cultural: educação formal, mídia de massa e o debate da escola paralela”. En Redes.com, 12 (69-84).

espacio temporal, y transmitir [consiste] en transportar una información dentro del tiempo” (P.16); teniendo esto presente se asume que la transmisión tiene mayor alcance temporal al estar fuertemente relacionada con la conservación de conocimientos, siendo la transmisión un proceso perteneciente a la tradición.

Teniendo claro que la transmisión es continua y tiende a perdurar en el tiempo, se menciona que para transmitir primero se debe comunicar (o conversar), la “transmisión no es inmediata ni impersonal” (P.17), es un proceso que tiene que ver con la generación⁵ y este proceso comienza con la educación (P.17), garantizando la perduración de ideas creencias y saberes de una comunidad; creando una memoria a través de la relación entre educador y educando.

Lograr la perduración de la memoria (saberes, costumbres, rituales, reglas, etc.) requiere de soportes físicos y mnemotécnicas⁶ -como pueden ser los libros escritos alfabéticamente, expuestos en bibliotecas y archivos- (P. 33-34), y para acceder a la memoria que esta codificada alfabéticamente es necesario contar con un conocimiento especializado, se debe estar alfabetizado.

Pero ¿qué significa alfabetización? Para dar respuesta a esta pregunta encontramos que

“desde la década de los 2000 los nuevos estudios de alfabetización [se han centrado] en la hibridación de prácticas en esferas sociales y culturales [de las que], ha surgido un nuevo enfoque más amplio, que engloba diversas educaciones para la imagen, el universo digital, los medios e internet, bajo el término de transalfabetización” (Frau-Regis, 2014. p.61-62), es decir, según Frau-Regis (2014) la alfabetización guarda relación con la banda ancha⁶ y con el conocimiento informático; pero desde la teoría de los códigos (versión culturalista), no se entiende la alfabetización como el aprendizaje del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, la alfabetización es un código abstracto, sólo hay alfabetización no transalfabetización. Los códigos son alfabéticos, numéricos, icónicos u orales, es decir, los códigos no son los medios de información y comunicación.

⁵ Al hablar de la transmisión, se debe tener en cuenta a Durkheim (1956). que dice: “acción ejercida por las generaciones adultas sobre las que todavía no están maduras para la vida social” (pg.11). ⁶ Debray- Regis. Pg. 33-34.

⁶ Acceso a internet.

La alfabetización solamente está presente en el código alfabético y no es para todos los códigos, siendo la alfabetización una tradición escrita y también de la cultura escolar.

Las tecnologías no cambian los códigos, la tecnología da acceso al código de los datos, documentos y noticias, pero no siempre se tienen las competencias para leerlos, no todos pueden acceder a la información y conocimiento porque no se tiene el conocimiento especializado.

4.8. Modelos pedagógicos y comunicativos

Teniendo en cuenta que, para lograr la transmisión y conservación de memoria es necesaria la comunicación y la educación, se hace necesario hablar de los modelos pedagógicos y modelos comunicativos, éstos modelos (modelos pedagógicos y modelos comunicativos) tienen en cuenta la relación entre educadores y educandos (profesores y estudiantes) y se estudia la relación de emisor-receptor con el mensaje.

Existen teorías pedagógicas y comunicativas, estas teorías sirven para explicar procesos educativos y comunicativos. Las teorías pedagógicas han surgido ligadas a un tipo de acción realizada en la escuela y las teorías comunicativas nacen de “la existencia de unos fenómenos particulares de comunicación” (Narváez, 2010. P. 8), fenómenos que se relacionan con los medios masivos de comunicación. Sin embargo, la educación y la comunicación son esencia y característica de la humanidad, y las teorías sobre ellas (educación y comunicación) surgen gracias a una tradición alfabética y argumentativa (cultura occidental).

Existe preocupación por la relación entre comunicación y educación formal / [y] nuevas tecnologías de la información con medios; esta relación entra en las dinámicas de cultura y educación escolar con tres lecturas: la primera afirma que la escuela es un agente único para la transmisión cultural; la segunda son los efectos de los medios sobre la escuela, y la tercera son las discusiones sobre las nuevas tecnologías en la escuela, discusiones que giran en torno a si la televisión y el cine pueden reemplazar algunas funciones de la escuela, llegando a pensarse que la escuela ya no es necesaria. Sin embargo, la cultura mediática y la cultura escolar tienen en común “la especificidad sintáctica y narrativa” (Narváez, 2010. P.10), pero para lograr diferenciarlas, la cultura escolar tiene formas expresivas alfabéticas, y es *argumentativa*, en cambio la cultura mediática tiene formas expresivas orales, icónicas y es *narrativa*.

La instrucción y la comunicación requieren del lenguaje (porque sin lengua no se puede crear conocimiento), y como cada modelo (pedagógico y comunicativo) usa lenguaje (propio de la cultura) es necesario saber qué niveles, funciones y énfasis tienen mayor relevancia en cada modelo.

Función	Expresiva	Fática	Referencial	Poética	Conativa	Metalingüística
Énfasis	Emisor Sujeto cultural Intenciones Sentimientos	Canal Tecnología Sustancia expresiva	Contexto Mundo físico, social y cultural Sustancia del contenido	Texto Forma del contenido	Sujeto receptor Efectos- Respuestas interpretativas	Código Lenguaje Gramática Forma de la expresión
Nivel	Emotivo	Técnico-físico	Objetivo	Estético	Práctico	Reflexivo

Fuente: Narváez, A. (2010), con base en Jakobson, 1988.⁷

En el cuadro, y teniendo en cuenta que la cultura escolar y mediática tienen cada una su especificidad sintáctico-narrativa, y que las formas en la cultura escolar son diferentes a la cultura mediática, se puede decir que en los modelos pedagógicos (escuela) predominan las funciones del lenguaje referencial, metalingüístico y conativo:

El nivel referencial tiene énfasis en el conocimiento del mundo físico “por cuanto se supone que se trata de la función de la escuela como transmisora del conocimiento verdadero sobre el mundo natural social y simbólico” (Narváez, A. 2010. P.20).

El nivel metalingüístico tiene énfasis en el código, el lenguaje, gramática y formas de expresión, “por cuanto se va a la escuela no a aprender a hablar sino a aprender las reglas del lenguaje y, de paso, las reglas del pensamiento formal” (Narváez, A. 2010. P.20).

El nivel conativo está dirigido a los otros porque en tanto institución enculturadora se espera de los escolares una respuesta también integradora que los habilite para vivir en la sociedad y con la cultura que les ha correspondido vivir” (Narváez, A. 2010. P.20)

Las funciones de la cultura escolar, como se puede ver, tienen tendencia a favorecer las funciones relacionadas con el conocimiento y la crítica, siendo características propias de una cultura alfabetizada (occidental).

⁷ Jakobson, R (1988), *EL marco del lenguaje*, México, FCE.

En la cultura mediática (popular) y el modelo comunicativo se encuentra predominancia de las función fática, poética y expresiva:

La función fática tiene como objeto lo técnico-físico, siendo su énfasis los canales y las tecnologías “pues es un hecho que la percepción física del medio, la exposición al mismo o la permanencia de la conexión, sofisticación tecnológica y el funcionamiento eficiente y eficaz constituyen prioridades de lo mediático” (Narváez, A. 2010. P. 20).

La función poética tiene énfasis en el texto y su objeto es la estética, lo bonito, lo agradable, esta función es debido a “la posibilidad que tienen los receptores de sensibilizarse ante los mensajes mediáticos, de identificarse con ellos” (Narváez, A. 2010. P. 20), y esta función guarda relación con la función expresiva.

En la función expresiva, importa el emisor como sujeto cultural que tiene intenciones de provocar sentimientos, y se espera aquí que exista en el receptor una “respuesta positiva en el sentido de coincidir con los intereses sistémicos” (Narváez, A. 2010. P. 20).

A la escuela y al mundo académico actual se realizan dos demandas, una política y la otra académica; la demanda política exige a la escuela que los conocimientos sean cercanos a la realidad, y la demanda académica exige “tomar distancia del mundo cotidiano para conocerlo y comprenderlo” (Narváez, 2015). Parte de las exigencias están relacionadas con el uso, acceso y formación (capacitación) de maestros en comunicación o en contenidos digitales.

La comunicación, la tecnología y la educación actualmente resultan ser “objetos de investigación nacidos del campo del poder y no del campo académico” Charlot (2008 citado en Narváez, 2015.P. 202) les llama *objetos sociomediáticos*, por oposición a los objetos teóricos [...], esta relación educación-TIC es uno de esos objetos, el cual nace del supuesto de que la tecnología cambia, moderniza y mejora la educación” y las tecnologías son la comunicación.

La educación y la pedagogía no han podido escapar de los objetos sociomediáticos, al poner como objeto de investigación una nueva modernización de la educación, en donde los estudiantes aprendan con videos y “asuman la responsabilidad por su propio aprendizaje” (Ayala, 2010. Citado en Narváez 2015. P.203), es decir, una

“educación más mediatizada, más visual y con menos clases (menos maestros, menos interacción) [es] igual a modernización pedagógica” (Narváez, 2015. P. 203).

Cuando se habla de la cultura como código desde la perspectiva culturalista, se quiere decir que la cultura es generadora de todo lo que conoce el ser humano, “no hay nada humano fuera de la cultura –incluyendo la tecnología, que es producto de una cultura–” (Narváez, 2015), y de igual modo no se puede decir que la tecnología crea comunicación, porque la tecnología es producto de la cultura, del lenguaje; se puede decir que es la cultura quien produce tecnologías.

5. ANTECEDENTES

La búsqueda de nuestros antecedentes se realizó y se centró en las categorías de: medios educativos, televisión educativa, educación, medios, internet en Colombia, televisión, educación y comunicación, modelos educativos y educomunicación. Los antecedentes están clasificados en versión institucionalista y tecnologista.

Los medios de comunicación cumplen con la función de informar y entretener (Narváez, 2019) y también se les ha asignado a la televisión e internet funciones de educar.

Encontraremos que, desde el inicio de la televisión en Colombia, su parrilla de programación contaba con contenidos educativos⁸, situación que se repite con la llegada del computador de escritorio a los hogares colombianos con enciclopedias digitales y conexión a internet. En los antecedentes seleccionamos trabajos que nos relatan la historia de estos dos medios de comunicación físicos, como medios educativos y de comunicación; también elaboraciones previas que abordan la Educomunicación.

La televisión, o mejor el sistema de televisión, fue inventado por John Logie Baird en 1926. El sistema de televisión utilizaba rayos infrarrojos para así captar imágenes en la oscuridad, pero solo hasta después de la primera guerra mundial fue posible que la televisión como la conocemos hoy se convirtiera en un sistema de televisión. Sin embargo, sus primeras emisiones las realizó la BBC de Inglaterra en 1927, y

⁸ Los contenidos educativos en los medios de comunicación se entienden como aquellos programas que pretenden cumplir con la función de la escuela de instruir e inculcar. (Narváez, 2019, p.7)

posteriormente en Estados Unidos con CBS y NBC en 1930. (Rodríguez, P., Ruiz, A, 2005. P. 3).

En el contexto colombiano la televisión llega hacia 1954, durante el gobierno del Militar Gustavo Rojas Pinilla. Desde su llegada se realizaron programas educativos incentivados desde su gobierno. Ramírez (2000) comenta que el único espacio o “canal” debía cumplir con el criterio educativo y cultural, siendo este planteamiento parte de la versión institucionalista de la educomunicación, al tratar de darle a los medios funciones que corresponden a otras instituciones. La televisión logró demostrar que la población podía estar informada y enterada del qué pasaba en el país sin necesidad de leer y escribir. (Melo, J. 2012).

Retomando el criterio educativo y cultural de la televisión, vale la pena destacar que la llegada de la televisión al espacio educativo surge a través del discurso de desarrollo e ideas de crisis en la educación a nivel global; dicha crisis tenía fuerte relación con la amplia brecha de desigualdad en el acceso a la educación básica por parte de la población de países subdesarrollados, y “sólo se podía superar (la crisis) en la medida en que se utilizaran los instrumentos que la ciencia y la tecnología habían desarrollado” (Martínez, et al. 2003. P. 25), siendo este el inicio del uso de medios de comunicación físicos como “medios educativos”.

De la televisión, pasamos al internet que llegó a “Colombia en 1994, más o menos al mismo tiempo en que los teléfonos comenzaban a dejar de depender del cableado físico” (Melo, 2012); de igual forma, Melo dice que: “el celular llegó en 15 años a la totalidad de la población (...) E internet llega, al menos en las ciudades a cerca del 50% de los hogares, y muchos de los que no lo tienen en casa pueden usarlo en sus escuelas, en sus trabajos o en sitios públicos” (Melo, 2012)”. Es desde este medio (internet) que se pueden encontrar diversos programas educativos y/o cursos virtuales en plataformas digitales; así se promueve la educación mediática, en plataformas como YouTube que cuenta con canales que cumplen la función de entretener e informar.

Algunos de los antecedentes encontrados, nos muestran que la educomunicación se entiende por la llegada de los medios de comunicación a la escuela, para fortalecer

procesos de enseñanza y aprendizaje, y cómo las Tecnologías de la información han tratado de cumplir con la función de la escuela.

En nuestra búsqueda por entender qué es televisión educativa, Chávez, A (2003) nos ofrece una mirada sistémica de la televisión educativa y educación para el aprendizaje, diferenciándose así: la televisión educativa es sólo una parte de un programa educativo más amplio (acogido a lineamientos académicos), que responde a un currículo. Los programas que apelan al aprendizaje deben tener en cuenta factores como: la edad del público al que va dirigido el programa, cultura, contexto, realidad inmediata; proponer programas que diviertan y propicien el aprendizaje; este uso de la televisión corresponde a reemplazar la escuela por un medio de comunicación (versión tecnologista)

Como antecedentes se encuentran trabajos que muestran cómo se puede entender la comunicación/educación, iniciamos con Morabes (2014) quien menciona que la educación/comunicación es un campo de trabajo conjunto; al pensarse la educación y la comunicación en términos independientes, su concepción sería diferente y específica, es decir, pensarse únicamente en el campo de la comunicación el enfoque puede depender de la situación, en cambio pensarse en la educación se alude a espacios de enseñanza como la escuela. Al trabajar estos dos campos (comunicación y educación) su significado y enfoque cambia porque se genera una relación entre estos dos campos; esta relación suele ser más cercana al ámbito educativo, correspondiendo a una versión tecnologista de la educomunicación al encontrarse como prioridad la comunicación en la escuela.

Frente a la postura anterior encontramos que Jorge Huergo y María Belén Fernández (2000) mencionan que el campo de la Educomunicación no debe caer en reduccionismos, es decir, que no se debe sujetar el campo de la comunicación sólo a los medios o a las novedades tecnológicas, y tampoco reducir el campo de la educación a las escuelas. Estas reducciones hacen que entender el campo de la Educomunicación sea comprendido y minimizado al uso de las TIC⁹ en la escuela, recordándonos que la comunicación y educación son partes de la cultura.

Conociendo ya que los campos de la comunicación/educación no deben caer en reduccionismos y que, si estudiamos cada campo por separado, su enfoque cambia, se

⁹ Tecnologías de la Información y la Comunicación.

llega a otra de las perspectivas de pensarse la Educomunicación como un campo de intervención social. Esta perspectiva consiste en preparar a los profesores y estudiantes (alfabetización de la información) para que puedan hacer uso de herramientas informáticas con el fin de fortalecer los entornos comunicativos en los espacios educativos. (Soares, 2002), y desde este punto de vista la educomunicación entra a la escuela para mediar las relaciones entre los integrantes de la escuela (tecnologista).

La Educomunicación, de acuerdo con Mateus, J.C. y Quiroz, M.T. (2017), puede rastrearse a mediados del siglo XX y su mayor reconocimiento es dado por la cultura anglosajona. Para completar la idea de alfabetización de la información (Soares, 2002) encontramos el término de la *Media Literacy*; básicamente este término consiste en hacer uso de los medios de comunicación, pero su uso tiene como fin educar sobre los medios de comunicación y su uso en la educación; a esta propuesta de Educomunicación se le agregan aulas audiovisuales, enseñanza de producción y programación televisiva (Castro, L 2016). Esta propuesta de Educomunicación se centra en asuntos técnicos y no culturales (Narváez, 2021).

Continuando con la anterior propuesta de Educomunicación, tenemos que para Lee, A (2010) la formación en Media Literacy es el proceso de enseñanza y aprendizaje sobre los medios, pero la educación en medios requiere de personas alfabetizadas en medios, que deben tener claro cómo usar los medios de manera inteligente y responsable debido a la gran cantidad de información existente en los medios; la Media Literacy se considera importante-según la autora- para formar consumidores de medios independientes y críticos de la información, capaces de tratar con los medios de manera astuta y responsable.

Una de las posiciones y aportes que se realiza a la educomunicación es el de los medios de comunicación (televisión, internet, correo electrónico) en las aulas; aquí vale la pena mencionar la relación propuesta por Kaplún, M (1997), entre medios de comunicación y modelos educativos; él presenta dos modos de entender la educación y comunicación; el primero son los medios que hablan, pero para abordar esta opción habla del modelo educativo transmisor (tradicional), conocido por las características de clase frontal. Este modelo aparentemente es rechazado, sin embargo, aún está presente en las aulas, a pesar del uso de la tecnología, reproduciendo la relación entre estudiante y

maestro. El otro modo de entender comunicación/educación es la enseñanza activa, que considera al educando como un sujeto en un proceso en el que aprende con los otros pares; aquí los recursos tecnológicos y los medios en el aula pueden derivar prácticas comunicativas, de tal modo es conveniente incluir los medios en las aulas, pero con sustento psicológico y pedagógico.

Otro de los trabajos que aportaron para el análisis de programas educativos es el Torres, J (2017). En él, se realiza un análisis de las teleclases de 1970 y un análisis del programa El profesor Súper O; en este análisis se realiza una línea temporal de la televisión en Colombia, y muestra modelos pedagógicos resaltando las características de estos dos programas. Siguiendo a Torres, en su trabajo *Las teleclases de 1970* las clasifica como un modelo pedagógico tradicional y al *profesor Súper O* como orientado al modelo interestructurante propuesto por Louis Nöt.

En nuestra propuesta de investigación nos apoyamos de estos trabajos para entender cómo otros autores han estudiado la Educomunicación, también cómo otros han hecho análisis de los medios de comunicación masivos y programas educativos.

6. MARCO METODOLÓGICO

En la línea de investigación de educación y comunicación, tomamos como objeto de investigación el fenómeno de la educomunicación. La educomunicación es un objeto en torno al cual se ha creado un campo de investigación que tiene estudios previos desde dos grandes concepciones: institucionalista y tecnologista.

En esta línea, nos acogemos a la versión culturalista, y nos diferenciamos de las instituciones y las tecnologías (medios), porque se centra en la cultura como fundamento de la humanidad; por consiguiente, tenemos tres maneras de entender la Educomunicación, desde los códigos: La Educomunicación cotidiana basada en códigos rituales y orales; la mediática en códigos icónicos-narrativos y la escolar está basada en códigos alfabéticos y argumentativos, a través de la mediación. (Narváez, 2019. P.21)

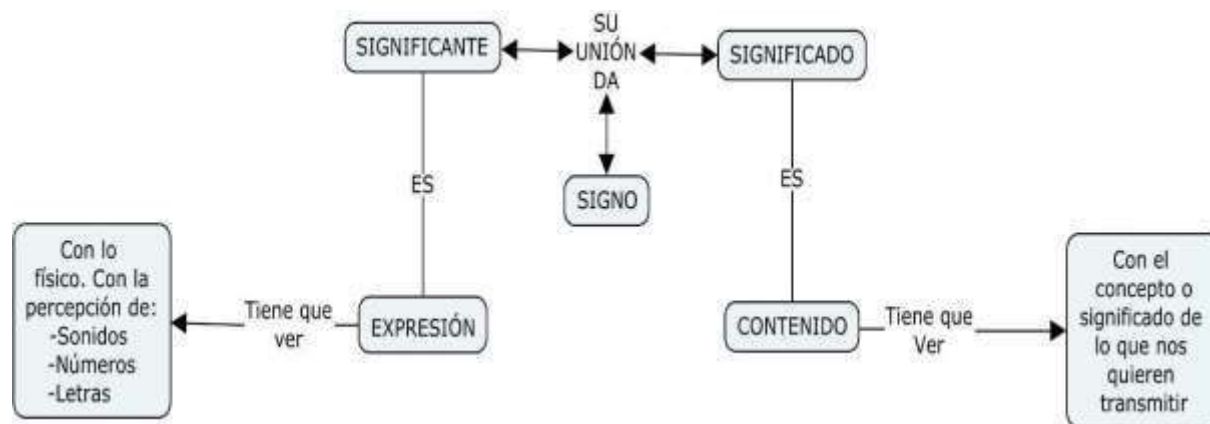
Los que vamos a analizar son casos que, desde la posición institucionalista serían medios educativos o pedagógicos, pero desde la posición culturalista nos interesa analizar el código cultural del mensaje que contiene cada programa educativo y lo haremos a través de la comparación de dos programas de distinto medio tecnológico, televisión e internet, utilizando una matriz para recopilar datos y obtener una codificación del mensaje

dirigido hacia una cultura por los significados que utiliza el programa educativo o mediático.

Para realizar el análisis de los programas: “El Profesor Súper O”, y un video del canal de YouTube “La profe Mónica”, nosotros nos posicionamos desde un enfoque comunicacional, en el que se tendrá en cuenta los textos y mensajes, interpretando la cultura como código y la función semiótica en los significados codificados que estarían en el mensaje. Cada emisión de un capítulo, episodio o fragmento del programa es un mensaje compuesto por un texto (sustancia expresiva), que contiene un discurso (sustancia de contenido).

Como analizaremos textos y discursos (mensajes), debemos entender las formas expresivas y las formas de contenido; en la **expresión** analizaremos las formas materiales y desde el **contenido** la narración.

Para abordar los conceptos de **expresión y contenido** es preciso recurrir a la teoría lingüística de Hjelmslev, y al signo (significado y significante) de Saussure. Explicado mejor en el siguiente mapa:



Químicos, físicos,
electrónicos

Fuente: Elaboración propia, con base en (Barthes, 1993)

El mapa nos explica que, para entender el mensaje de los programas, se recurre al signo, que es la **unión de significado y significante**; estos dos términos hacen alusión a contenido y expresión respectivamente.

El programa de televisión escogido para analizar la codificación del *profesor Súper O*

(2006 - 2014), un programa transmitido en los canales públicos: Señal Colombia de Colombia y

Canal Trece. En la página Web de “*Canal trece*” se menciona que la historia del profesor Súper O es igual a la de cualquier Superhéroe, pero esta historia fue adaptada a la cultura de la Costa

Pacífica de Colombia. Se dice que cuando sólo era un niño, Charles Arturo Ocoró (el nombre del Profesor Súper O) le ocurrió un accidente, cambiando así su vida. El accidente sucedió cuando un día él paseaba con su abuelo y cayeron sobre sus cabezas dos toneladas de camarón¹⁰ (un crustáceo decápodo). Posterior al accidente, Ocoró nota que su ser tiene poderes sobrenaturales y que su objetivo es luchar contra la ignorancia idiomática y por eso cada vez que en el programa exista la situación de equivocación lingüística y gramatical, aparecerá el profesor Súper O para mostrar y corregir los errores de las personas. ¹¹

El otro programa para realizar análisis pertenece al portal web de YouTube, el cual permite subir videos de entretenimiento o información. En este caso miraremos el mensaje del canal de YouTube “La profe Mónica”; siendo ella licenciada de lengua castellana y comunicación de la Universidad de Pamplona, produce una serie de tutorías para fortalecer la gramática y ortografía del idioma español mediante una plataforma digital en el internet.

7. INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LOS PROGRAMAS

Teniendo presente cuáles son los programas educativos para analizar según su perspectiva y la metodología desde la que se realiza este trabajo, se crea un instrumento que puede servir como guía para el análisis de cualquier programa.

Al realizar este instrumento se pensó en dos posibilidades de uso que son: creación y análisis de programas educativos transmitidos en televisión e internet. Cada componente de este instrumento se entiende y explica con el fin de dar a entender al

¹⁰ El camarón es un tipo de crustáceo.

¹¹ Información encontrada en el sitio web de Canal Trece. <https://canaltrece.com.co> INICIO/ PROGRAMAS

lector que el instrumento se usará para interpretar el código cultural que transmite el programa mediante un mensaje.

Nuestra propuesta de instrumento está compuesto por dos partes: la primera parte se elaboró con el propósito de recolectar y brindar información básica sobre los programas a analizar; aquí se encontrarán elementos como: el nombre del programa, telemática (internet o televisión, según sea el caso), duración del episodio, también se encuentra un resumen del capítulo o video, el título del video o episodio, los objetivos del programa y el objetivo del video o episodio, y para finalizar, con esta primera parte del instrumento, se encuentra la codificación del programa y la lengua en la que se realiza el programa(cultura) –que para estos dos programas es el español. (Anexos 1 y 2)

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>		FACULTAD DE EDUCACION PROGRAMA EN PEDAGOGÍA FORMATO DE ANÁLISIS	
Nombre del Programa:		Telemática:	Duración episodio completo:
Resumen capítulo o video.			
Título video o episodio			
Objetivo Programa o Canal:		Objetivo video/ episodio:	
Codificación: <i>Oral-Ritual</i> <i>Iconico-Narrativa</i> <i>Alfabético-argumentativa</i>		Lengua:	

Fuente: Elaboración propia.

La segunda parte para realizar el análisis de los programas educativos está compuesta por sintagma, tiempo, sustancia de expresión, sustancia de contenido (guion, trascendental, situacional), forma de expresión (imagen figurativa, sonido- (figurativa, abstracta)) y forma de contenido (figurativa y abstracta), cada categoría se desarrolla y aborda de la siguiente manera.

7.1. SINTAGMA

Es un segmento de representaciones simbólicas que tienen sentido completo gracias al código que relaciona expresión y contenido, distinguiendo las siguientes

categorías; Expresión y contenido, sustancia y formas (expresión y contenido), formas figurativas y abstractas.

Las formas de la expresión figurativas son aquellas que se parecen a la realidad o al mundo sensible-, y las formas abstractas son aquellas que no tienen equivalente en el mundo sensible, no se parecen a la realidad. Con los datos de las formas de contenido y expresión se obtiene la codificación del mensaje que contiene los programas educativos el video emitido en los medios tecnológicos por ejemplos: una animación en televisión o videos de un canal de internet.

Los sintagmas sirven para realizar una interpretación de la codificación del mensaje que transmiten estos programas en los medios de comunicación. Los datos de cada segmento (sintagma) en que está dividido el programa es en tiempos determinados, logrando así una acumulación de representaciones simbólicas que permite reconocer si el *código culturalista* del programa educativo está orientado hacia una cultura popular o una cultura occidental, o, una cultura oral-icónica o cultura alfabética.

Lo anterior es producto de la interpretación de los significados codificados por el instrumento al analizar las formas de contenido/ forma de expresión y la sustancia de contenido/ sustancia de expresión.

7.1.1. TIEMPO

Se utiliza como unidad variable de los cambios de escenas en el programa, dando un tiempo a los segmentos de los sintagmas en los programas educativos (videos de internet o programas de televisión).

El tiempo, como medida de análisis para los sintagmas donde cada segmento puede estar dividido en unidades de segundos, minutos u horas, según la cantidad de tiempo que se requiera para el desarrollo del sintagma.

7.1.2. SUSTANCIA DE EXPRESIÓN

La sustancia de la expresión es la extensión de los sentidos; en este caso serían las tecnologías de la información: televisión e internet, compuestas por elementos químicos (materia), eléctricos (materia y energía) y electrónicos (energía) como una de las condiciones para funcionar, según el artefacto de transmisión.

Dependiendo de la sustancia de expresión que se utilice, debemos recordar que estas deben tener estos elementos, química, eléctrica y electrónica, como características o

componentes de la tecnología, cumpliendo con los elementos necesarios para que se transmita cada programa. Por ejemplo: en el caso del “Profesor Súper O” la sustancia de expresión sería Televisión a color, y para el Video de YouTube (internet) la sustancia de expresión es digitalización electrónica debido a el lenguaje ASCII y bytes utilizados en dispositivos electrónicos. Es decir, la sustancia de expresión es la tecnología utilizada para informar o entretener.

7.1.3. SUSTANCIA DE CONTENIDO

La sustancia de contenido es el mensaje en el programa, por eso en el instrumento en esta sección se encuentra subdividido en: guion, trascendental (sig. Global) y situacional (sig. Local). En el *guion* se realiza la transcripción del episodio y/o del video; lo *trascendental* para este caso es el significado universal que puede existir en ese sintagma específico, es decir, si lo que se dice puede ser traducido a otra cultura; *situacional* es todo aquello que sea de uso restringido, sólo tiene significado el discurso en un contexto determinado (propio de alguna cultura específica), es decir, no todos pueden entenderlo, sólo lo entiende un grupo de personas.

7.1.4. FORMA DE EXPRESIÓN

Anteriormente se mencionó la sustancia de expresión, que es la tecnología usada para transmitir un mensaje, y esta se encuentra mediada por la forma de expresión, que nos proporciona la posibilidad de interpretar el mensaje, mediante la extensión de los sentidos auditivos (sonido) que pueden ser figurativos o abstractos, sin embargo, en el caso de la imagen (iconismo) esta es únicamente figurativa.

En Barthes (1996) se encuentra que la “forma de la expresión está constituida por las reglas paradigmáticas y sintácticas, una misma forma puede tener dos sustancias diferentes, una fónica y una gráfica” (P. 40)

La imagen figurativa es la relación que tenemos con la interpretación de significados hacia los objetos reales, lo que se ve y es reconocible es lo que significa y esto está mediado por un concepto.

En el sonido figurativo se ubican las voces, imitación de voces y sonidos, sonido ambiente y los efectos de sonido; estos sonidos son figurativos porque representan la realidad o acciones. En el sonido abstracto se puede encontrar la música de partitura, que

requiere conocimiento para poder interpretarla; y también se encuentran los géneros musicales por su gran variedad y clasificación.

La forma de expresión abstracta, no manifiesta el objeto real, siendo necesario tener una articulación de ideas sobre el objeto, para así generar un pensamiento sobre ese significado y abstraer su concepto.

7.1.5. FORMA DE CONTENIDO

La forma de contenido “es la organización formal de los significados entre sí por ausencia o presencia de una marca semántica” (Barthes, 1996. P. 40).

En este apartado, la forma de contenido, se analiza si el discurso (guion- significado trascendental- significado situacional) de cada programa es figurativo o abstracto; sabemos que el discurso es figurativo si las acciones narrativas de los conceptos tienen un sentido situacional, y si los conceptos tienen un sentido trascendental su narrativa será de un discurso abstracto argumentativo.

Una forma de contenido figurativa es la narrativa del programa, se puede clasificar aquí el diálogo de los personajes o los géneros literarios del programa; la forma de contenido es argumentativa cuando hay en el discurso una explicación que implique enseñanza y aprendizaje.

7.1.6. CODIFICACIÓN

De las sustancias de contenido y la sustancia de expresión se obtiene la forma de contenido y la forma de expresión, de estas últimas (forma de contenido y forma de expresión) se logra hallar el código. Con este instrumento, se encuentra *el código cultural* de un programa educativo, del cual se puede entender su mensaje mediante los significados que se obtienen como datos, y como resultado tener una codificación que nos indique si el lenguaje que tiene predominancia en el programa educativo está enfocado hacia una cultura popular (*oral-icónica*) o cultura occidental (*alfabético-argumentativo*), y cómo actuaría el mensaje.

Se espera que, con *el código cultural* de los programas, se pueda fortalecer la línea de investigación educación y comunicación desde el fenómeno de educomunicación y entender realmente si un programa es entretenimiento o conocimiento.

La codificación permite saber si el mensaje del programa educativo contiene un lenguaje que nos indique si la información es entendible, es decir, si se está dirigiendo a una cultura popular (oral-icónico) o cultura occidental (letrada/alfabética). Por tal motivo la codificación aporta una comprensión del discurso implementado como estudio de los signos que se incorporan en nuestra cotidianidad por el constante uso de elementos que suministran información de imagen y audio que como humanos codificamos y acumulamos como un saber o entretenimiento.

INSTRUMENTO PARA CREACION Y ANALISIS DE PROGRAMAS EDUCATIVOS EN LOS MEDIOS COMUNICACION (TV/INTERNET)												
PROGRAMA N°	TIPO DE PROGRAMA (según su contenido)	SITUACION DE EXPRESION	SUSTANCIA DE CONTENIDO			FORMA DE CONTENIDO		FORMA DE EXPRESION				CODIFICACION
			ACCION Y DESCRIPCION	TRASCENDENTE	SITUACIONAL	HISTORICO	ABSTRACTO	IMAGEN (visual)		SONIDO		
								ICONICO	FIGURATIVO	ABSTRACTO	ABSTRACTO (visuales)	

8. ANÁLISIS DE LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS

Teniendo en cuenta la descripción del instrumento y los datos obtenidos de cada programa educativo, nuestro análisis se realizará teniendo como principales conceptos: cultura popular (oral-icónica) y cultura occidental (alfabético-argumentativa). Para el programa educativo de televisión se analizaron 35 sintagmas y 15 sintagmas para el programa de internet; el análisis de estos programas tiene en cuenta la sustancia de contenido, forma de contenido y forma de expresión, estos últimos nos permitirán conocer el código.

8.1. SUSTANCIA DE CONTENIDO PROGRAMA TELEVISIÓN PROFESOR SÚPER O

Como se explicó anteriormente, la sustancia de contenido puede ser trascendental y situacional, aquí únicamente ubicamos lo que dicen los programas, o sea, los conceptos que se quieren transmitir, que es lo que llamamos discurso. Para clasificar un sintagma como trascendental se tuvo en cuenta que lo dicho (en el sintagma) tuviera el mismo significado independientemente de la cultura, encontrándose así 5 sintagmas trascendentales que se encuentran en la siguiente tabla:

SUSTANCIA DE CONTENIDO (significado)	SINTAGMAS	CANTIDAD
Trascendental	11, 18, 19, 28, 34.	5 sintagmas

Para mostrar al lector un ejemplo de sustancia de contenido trascendental tenemos el siguiente sintagma:

SINTAGMA N°	TIEMPO (minutos - segundos)	SUSTANCIA DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO		
			GUIÓN Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTAL	SITUACIONAL
18	2:05-2:09	TELEVISIÓN A COLOR	-No está mal que salude diciendo buena tarde, lo que pasa es que uno puede ser...	Mal, buena tarde, saludos, puede ser.	—

Anexo 3

Este sintagma se clasificó como sustancia de contenido trascendental, al tener dentro de la descripción, palabras que indican una conducta adecuada para saludar de acuerdo a reglas de cordialidad y gramaticales de la lengua española. En este sintagma el profesor Súper O realiza una breve aclaración sobre cómo saludar correctamente.

Ahora en sustancias de contenido situacional, no se logra ubicar un sintagma único, porque en los sintagmas analizados se encuentran sintagmas con sustancia de contenido trascendentales y situacionales, o mixtos; dentro de este tipo de sustancia de contenido se encuentran 17 sintagmas mixtos:

Situacional	—	0
Mixto	2 - 4, 12 - 14, 16, 17, 20, 24 - 27, 29, 31 - 33.	17 sintagmas
No hay texto	1, 5 - 10, 15, 21 - 23, 30, 35.	13 sintagmas

Para dar explicación de la sustancia de contenido mixta se tomarán como ejemplo los sintagmas 2, 3, 4: vistos en la siguiente tabla:

SINTAGMA N°	TIEMPO (minutos - segundos)	SUSTANCIA DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO		
			GUIÓN Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTAL	SITUACIONAL
2	0:57-1:06	TELEVISIÓN A COLOR	En el restaurante: - Saca <i>sándwich</i> / bueno y le revolcamos los camarones con las ostras y el <i>Chipi chipi</i> . Oiga ¿con bastante <i>aji</i> don Franklin Sneyder? - sí, échale bastante <i>aji</i> ...	Camarones, ostras, <i>aji</i> , bastante, oiga.	Revolcar, <i>chipi chipi</i> , Franklin Sneyder.
3	1:06-1:12	TELEVISIÓN A COLOR	...que mi <i>guargüero</i> está diseñado para que me lo incendien a punta de <i>picante</i> .	Diseñado, incendio, punta, <i>picante</i> .	<i>Guargüero</i> .
4	1:13-1:16	TELEVISIÓN A COLOR	<i>Abre sándwich y pone aji</i> -Listo su <i>cevisandwich</i> don Franklin Sneyder.	<i>Sándwich</i> .	<i>cevisandwich</i> , Franklin Sneyder.

Estos sintagmas son mixtos por presentar conceptos tanto locales como globales. En los situacionales se tienen palabras como: *revolcar*, *chipi chipi*, *guargüero*, *cevisandwich*, debido a que son palabras que solo se entienden en una cultura o contexto determinado, no ayudan a diferenciar categorías, no se puede encontrar un opuesto.

Para ejemplificar las sustancias de contenido que no son trascendentales, situacionales o mixtos, tenemos la siguiente tabla:

SINTAGMA N°	TIEMPO (minutos - segundos)	SUSTANCIA DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO		
			GUIÓN Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTAL	SITUACIONAL
5	1:16-1:18	TELEVISIÓN A COLOR	Primer plano rostro Franklin Sneyder y saca la lengua y saborea	---	---
6	1:18-1:19	TELEVISIÓN A COLOR	Silveria entregando Cevisandwich sonriente	---	---
7	1:19-1:21	TELEVISIÓN A COLOR	Recibe ceviseandwich con "agua en la boca"	---	---

En estos sintagmas, como aparece en la tabla, no tienen texto porque los personajes no tienen diálogo, pero no indica que en el programa educativo no exista acciones o movimientos en la animación. Como no tiene sustancia de contenido no se encuentra forma de contenido, pero sí forma de expresión.

El programa de televisión tiene una combinación de significados trascendentales y situacionales, y hay dos momentos donde los podemos identificar: el primero está en la interacción narrativa entre los personajes por las palabras usadas en un comentario o diálogo; el segundo está en los sintagmas donde se encuentran los significados que se van a explicar por parte del profesor Súper O. Cuando en la sustancia de contenido no hay texto, la forma de contenido se ve afectada y no tendrá ningún sentido, por tal motivo tendrán la misma cantidad de sintagmas. Sin sustancia de contenido no hay forma de contenido.

8.2. FORMA DE CONTENIDO PROGRAMA TELEVISIÓN PROFESOR SÚPER O

De la sustancia de contenido depende la forma de contenido, y con esto presente, se observa que en los sintagmas que no tienen sustancia de contenido situacional o trascendental, tampoco hay forma de contenido figurativo o abstracto.

En la forma del contenido, el mensaje del programa de televisión tiene de referencia los significados que están en la sustancia de contenido, estos serán fundamentales para saber una de las codificaciones posibles durante la transmisión del mensaje y también nos aportará hacia qué cultura está dirigida, si una Cultura popular

para el entretenimiento o una cultura letrada por la abstracción de un conocimiento para los significados usados.

Se analizan los datos obtenidos en los 35 sintagmas del programa y tenemos que la sustancia del contenido pasará a la forma del contenido, clasificando si los significados usados por los personajes y la acción que estos realicen con ellos, será la manera para obtener parte de la codificación del sintagma, con la posibilidad de ser Figurativo, en la manera en cómo los personajes usan los conceptos desde su narrativa.

FORMA DE CONTENIDO	SINTAGMAS	CANTIDAD
Profesor Súper O		
Figurativo (<i>Narrativo</i>)	2 - 4, 11, 12, 14, 17, 19, 24, 25, 31, 33, 34.	13 sintagmas
Abstracto (<i>Argumentativo</i>)	—	0
Mixto	13, 16, 18, 20, 26 - 29, 32.	9 sintagmas
No hay Sustancia del contenido	1, 5 - 10, 15, 21 - 23, 30, 35.	13 sintagmas

Como se observa en la tabla, en la forma de contenido se encuentran 13 sintagmas figurativos, 9 mixtos y 13 sintagmas en los que no son forma de contenido figurativa o abstracta, de tal modo que para clasificar los sintagmas como forma de contenido se tiene en cuenta el diálogo de los personajes, la narrativa.

SINTAGMA N°	TIEMPO (minutos - segundos)	SUSTANCIA DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO			FORMA DE CONTENIDO	
			GUIÓN Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTAL	SITUACIONAL	FIGURATIVA	ABSTRACTA
2	0:57-1:06	TELEVISIÓN A COLOR	En el restaurante: - ¿Saco sándwich/ bueno y lo revolcamos los camarones con las ostras y el Chipi chipi. Oiga ¿con bastante ají don Franklin Sneyder? - sí, échale bastante ají...	Camarones, ostras, ají, bastante, oiga.	Revolcar, chipi chipi, Franklin Sneyder	Conversación entre los personajes masculino y femenino.	—
3	1:06-1:12	TELEVISIÓN A COLOR	...que mi guargüero está diseñado para que me lo incendien a punta de picante.	Diseñado, incendio, punta, picante.	Guargüero.	Comentario del personaje masculino.	—
4	1:13-1:26	TELEVISIÓN A COLOR	Abre sándwich y pone ají -Listo su cevísandwich don Franklin Sneyder.	Sándwich.	cevísandwich, Franklin Sneyder.	Comentario del personaje femenino.	—

Para clasificar la forma de contenido como figurativa se tuvo en cuenta si la narrativa de los personajes era un diálogo cercano a lo cotidiano, un diálogo que no requiere conocimientos, más allá de la lengua.

Por eso al observar la forma de contenido de estos 3 ejemplos (expuestos en la tabla), son figurativos porque son completamente diálogos entre los personajes, es una conversación que no implica especialidad para entenderla.

Para este programa no se encontró una forma de contenido únicamente abstracta, sin embargo, se encuentra forma de contenido mixto siendo estos figurativos y abstractos, como se muestra en la siguiente imagen.

SINTAGMA N°	TIEMPO (minutos - segundos)	SUSTANCIA DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO			FORMA DE CONTENIDO	
			GUIÓN Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTAL	SITUACIONAL	FIGURATIVA	ABSTRACTA
13	1:42-1:47	TELEVISIÓN A COLOR	Señal de la mesa un: tablero que málca alerta, y suena una alarma. ¿Sería se asusta y pregunta: ¿un vaso con agua? o será ¿un vaso de agua?	O será ¿un vaso de agua?	¿Un vaso con agua?	Comentario personaje femenino.	Alerta idiomática ¿un vaso de agua? Letrero de error.

Este sintagma es mixto al encontrarse aun continuidad del diálogo por uno de los personajes, y es abstracto porque la frase “vaso de agua”, es la que indica la “alerta idiomática”, para entender el uso correcto de la preposición “de”.

Algo importante en este análisis es observar la relación entre lo figurativo y abstracto, es decir, como la codificación de una permite que la otra exista y se combinan produciendo una forma de contenido mixta. Si no existe un personaje que use los significados de la sustancia de contenido, no habrá una forma de contenido, pero si existe el personaje, este usara en su mayoría la narrativa para argumentar oraciones que sea necesario la abstracción para reconocer lo que está hablando el personaje como ocurre en los sintagmas del 26 al 29 donde el profesor Súper O explica la preposición “de” generando una forma de contenido mixta, es decir, utiliza la dramaturgia para enseñar y se codifica algo trascendental, una categoría de la gramática.

8.3. FORMA DE EXPRESIÓN PROGRAMA TELEVISIÓN PROFESOR SÚPER O

En la forma de expresión, se tiene en cuenta que aparece en el programa, es decir, que aparece como imagen (icono) y sonido. La forma de expresión del programa de televisión el profesor súper “O”, se clasificó así:

FORMA DE EXPRESIÓN Profesor Súper O	SINTAGMAS	CANTIDAD
Icónico (<i>figurativo</i>)	1 - 35	35 Sintagmas - Todo el programa.
Abstracto (<i>alfabético</i>)	1, 13 - 17, 19, 21, 26 - 28, 30, 33, 35.	14 sintagmas
Sonido (<i>figurativo</i>)	2 - 14, 16, 26 - 28.	17 sintagmas
Sonido (<i>Abstracto</i>)	1, 15, 21, 30, 35.	5 sintagmas
Sonido (<i>Mixto</i>)	17 - 20, 22 - 25, 29, 31 - 34	13 sintagmas

En la forma de la expresión del programa de televisión es fundamental la codificación Iconismo porque los 35 sintagmas que conforman el programa son figurativos al ser una animación y esta será algo que fijó, en el momento de analizar la

forma de expresión todos los sintagmas tienen la codificación Icónica en este programa educativo de televisión; sin embargo, no siempre es, no siempre es icónico, a veces es solo voz, a veces es alfabético.

La forma de la expresión también la conforman los sonidos que se reproducen en los planos; estos pueden ser efectos de sonido (figurativo) o música de partitura (abstracto), pero también existe la forma de expresión mixta, donde en algunos sintagmas se combinan; un ejemplo está en los sintagmas 22 - 25, donde el profesor súper O llega con su vehículo a solucionar el error idiomático y durante estos planos se presentan instrumentos de música clásica que evoca un acto heroico con efectos de sonido en los movimientos de los personajes y el vehículo.

Por último, tenemos lo abstracto de la forma de la expresión y nos aportará la codificación Alfabética en los sintagmas del programa educativo, siendo de importancia el conocimiento del alfabeto para la comprensión de letras, números o signos gramaticales en los sintagmas y estos nos indicarán si el mensaje contiene una predominancia de la cultura letrada. En el caso de Súper O, los únicos instantes que se necesita de una comprensión lectora es durante la explicación del error idiomático, por ejemplo, en los sintagmas 26 - 28, donde aparece las oraciones a corregir por parte de los personajes.

FORMA DE EXPRESIÓN			
IMAGEN (figurativa)	SONIDO		ABSTRACTO (alfabético)
ICÓNICO	FIGURATIVO	ABSTRACTO	
Restaurante, edificios, mesas y sillas, profesor, ciudad.	--	SONIDO AMBIENTE/Género salsa.	ALFABÉTICO - MARISCOS (letrero del restaurante, especial la letra M)

El sintagma 1 mostrado en la tabla anterior, es forma de expresión figurativa porque lo que aparece es lo que representa, si aparece el restaurante, se puede identificar que es un restaurante, igual que los edificios, las mesas, las sillas, estos objetos tal como aparecen en ese sintagma tienen funciones dadas socialmente, y los objetos no van a cambiar.

Para la forma de expresión de sonido (en el sintagma uno) es abstracta, y es a la vez sonido ambiente que bien podría ser figurativo, es abstracto porque se hace presente el género musical de salsa, un género que requiere de conocimiento para interpretar y

reconocer que ese sonido hace parte de un género musical, pero en este caso es figurativo porque el sonido es contextual porque es identificable el género salsa.

Igualmente, este sintagma es forma de expresión abstracta, porque tiene alfabeto, el alfabeto indica, de acuerdo a Narváez, A (2013), una estructura diferente a la oralidad, es un código diferente a la oralidad, por lo tanto, la escritura alfabética conlleva un conocimiento sobre el código alfabético. Para aprender a escribir alfabéticamente se requiere del conocimiento de las reglas gramaticales para entender lo que quieren decir las letras.

8.4. CÓDIGO TELEVISIÓN SÚPER O

El código es la combinación que se encuentra entre la forma de contenido y la forma de expresión del programa educativo, la codificación puede ser icónica, icónico/narrativa, alfabético/argumentativa, y se encontró que en el programa de televisión los sintagmas y su codificación se clasificó de la siguiente manera:

CODIFICACIÓN	SINTAGMAS	CANTIDAD
Icónico	5 - 10 / 22,23	8 sintagmas
Icónico / Narrativo	2 - 4, 11, 12 / 24, 25 / 31, 34	9 sintagmas
Icónico / Narrativo - Alfabético	14 / 17, 19 / 33	4 sintagmas
Icónico / Narrativo - Argumentativo.	18, 20 / 29 / 32	4 sintagmas
Icónico / Narrativo - Alfabético / Argumentativo.	13 / 16 / 26 - 28	5 sintagmas
Icónico - Alfabético	1, 15 / 21 / 30 / 35	5 sintagma

El programa educativo transmitido por televisión (el profesor Súper O), presenta su forma de expresión en iconos, todos los sintagmas son icónicos debido a que las animaciones y la imagen es eventualmente necesaria para un programa transmitido por

este medio, además va acompañado el icono con la narrativa; narrativa que es principalmente diálogo entre personajes.

Estas serían las combinaciones que encontramos en las posibles codificaciones del mensaje en el programa de televisión, después de haber tenido un recorrido para saber si existe un texto en la sustancia de contenido y obtener unos significados que están clasificados en sí son más reconocidos de manera Global o si son de un lugar o saber específico (situacional); para lo anterior debemos tener presente la existencia de un personaje para usar y analizar en la forma de contenido y obtener las primeras codificación que puede ser narrativa o argumentativa. La primera la identificamos en cómo el personaje usa los significados en un comentario, diálogo o explicación en ese plano, la segunda está en si el personaje enuncia o usa significados abstractos que estarán en la Argumentación del diálogo entre los personajes, por ejemplo, en el sintagma 18 donde Charles Ocoró habla con la vendedora de la boutique encontrando como mensaje codificado de ese sintagma en Icónico/Narrativo - Argumentativo.

La codificación icónica es inherente en el programa porque todos los sintagmas contienen una imagen para representar los significados y de estos obtener otra codificación para alguna cultura. Es por eso que en el programa del profesor súper O, se tiene 8 sintagmas que son de una codificación solamente icónica, por ejemplo, en los sintagmas 5 - 10, nos muestra el momento en que Franklin Sneyder observa, come y digiere el cevisandwich.

La codificación Icónico / Narrativo - Alfabético / Argumentativo es importante al combinar y usar la sustancia de contenido. Sustancia de contenido mixta quiere decir que el sintagma tenga un texto con sustancias de contenido trascendental y sustancia de contenido situacional, con un personaje, como el profesor, quien realiza la explicación del uso correcto de la preposición “DE”, por ejemplo, en los sintagmas 26 - 28 donde podemos encontrar la enseñanza que tiene el mensaje del programa.

La codificación Icónico / Narrativo - Alfabético, la identificamos en los sintagmas en los que el personaje está en un diálogo y existe en la imagen un letrero o un signo gramatical, por ejemplo, en el sintagma 19 dónde está el rostro del personaje, pero aparece la palabra calendario o también en el sintagma 33 cuando aparece una pantalla en la que se observa el código alfabético.

La codificación Icónico - Alfabético la podemos identificar en algunos de los planos que nos dan continuidad a la secuencia animada; durante el programa esta codificación la encontramos por ejemplo, en el sintagma 1 cuando inicia el programa y aparece el nombre de la Cevichería (Mariskon); Sin embargo, una característica de este programa es que usando esta codificación promoviendo la identidad por el logo de súper O que está hecho de las letras S y O, agregando el sonido abstracto que tiene el cambio a otra escena como por ejemplo en los sintagmas 15, 21, 30; y por último esta codificación también nos muestra a los creadores y diseñadores del programa de televisión.

8.5. SUSTANCIA DE CONTENIDO INTERNET “PROFE MÓNICA”

En el programa educativo de internet se tuvieron en cuenta los mismos criterios¹² de clasificación de los sintagmas que se realizó para el programa de televisión. para el programa educativo de internet se analizaron 15 sintagmas y como sustancia de contenido se obtuvieron los datos que se indican en la siguiente tabla:

SUSTANCIA DE CONTENIDO	SINTAGMAS	CANTIDAD
Trascendental	9, 14	2 sintagmas
Situacional	—	0
Mixto	1, 3, 6,7, 8	5 sintagmas
No hay texto	2, 4, 5, 10 - 13, 15.	8 sintagmas

Los sintagmas trascendentales indican, el uso de significados que pueden entenderse en cualquier cultura.

En la sustancia de contenido encontramos que los significados extraídos de la descripción de cada plano o sintagma analizan en cada segmento del programa de televisión los significados trascendentales, situacionales, mixtos, y donde no hay texto.

¹² Los criterios de análisis están descritos en este trabajo, donde explicamos qué es sustancia de contenido, sustancia de expresión, forma de contenido y forma de expresión. Marco Metodológico.

El programa de la profe Mónica contiene pocos significados en las sustancias de contenido, por lo cual este programa no tiene texto, es decir, el personaje del programa comenta y explica sobre la preposición “DE”, por ejemplo, en los sintagmas 6 -8 donde existe los significados trascendentales y situacionales combinados por el personaje y produciendo así una sustancia mixta (sustancia de contenido trascendental y sustancia de contenido situacional en un sintagma)

La sustancia mixta es el momento en que el personaje principal la profe Mónica da la bienvenida a su programa, sintagma 1, pero en la despedida ella solo utiliza significados trascendentales como por ejemplo en el sintagma 14.

SINTAGMA N°	TIEMPO (minutos - segundos)	SUSTANCIA DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO		
			GUION Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTAL	SITUACIONAL
9	1:03-1:09	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Nuevamente la profesora con el tablero al fondo pero sin las dos expresiones escritas.</i> -Aquí les dejo un listado de otras expresiones que se pueden usar con estas preposiciones.	Aquí, dejar, listado, expresiones, usar, poder, preposiciones.	--
14	1:38-1:44	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Aparece la profesora con el tablero de fondo, dice:</i> -los felicito por querer aprender cada día más sobre nuestra lengua castellana. Nos vemos en una próxima lección.	Felicitar, aprender, ver, lección, lengua castellana.	--

Este sintagma es trascendental al tener palabras que no cambian y significan lo mismo en diferentes lenguas, es decir, estas palabras son susceptibles de traducción y no están únicamente ancladas a un lenguaje cotidiano.

En el caso del programa educativo de internet, tampoco se encuentra sustancia de contenido situacional, en cambio existe sustancia de contenido mixta como los siguientes sintagmas:

SINTAGMA N°	TIEMPO (minutos - segundos)	SUSTANCIA DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO		
			GUIÓN Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTAL	SITUACIONAL
6	0:20-0:30	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Aparece la profesora con tablero en el fondo.</i> - Pues, quiero decirles que según la Real Academia de la lengua Española, éstas dos expresiones (<i>señala las dos expresiones escritas en el tablero: vaso de agua vaso con agua</i>), son válidas, es decir, las dos se pueden decir. Es más aceptable decir vaso de agua que vaso con agua.	Decirles, expresiones, válida, aceptable Real Academia de la lengua española. Decir vaso de agua.	Vaso con agua.
7	0:30-0:46	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Aparece una imagen con el significado y uso de las preposiciones. Continúa hablando la profesora.</i> - Les voy a explicar por qué. - La preposición "de" no solamente me está indicando a mí la materia o de qué está hecho un sujeto. Me está indicando, también el contenido. Por eso cuando usted va a la tienda, usted no dice que le den una bolsa con leche...	Voy, explicar, por qué, preposición, continuar, hablar, solo, indicar, metría, hecho, sujeto, contenido.	Tienda, bolsa con leche.

Estos sintagmas son sustancia de contenido mixtos porque en el guion se encuentran palabras como: preposición, contenido, tienda, real academia, etc., que indican que en el programa se utilizan palabras con significados globales, y significados locales, en este caso la sustancia de contenido situacional se vale de ejemplos cotidianos para dar explicación al uso correcto de la preposición “de”; algunos ejemplos son: caja de fósforos, bolsa de leche, tarro de pintura, balde de agua, frasco de jarabe, garrafa de aceite.

SINTAGMA N°	TIEMPO (minutos – segundos)	SUSTANCIA DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO		
			GUION Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTAL	SITUACIONAL
4	0:11-0:13	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Se realiza un acercamiento de cámara a las dos expresiones: vaso de agua y vaso con agua.</i>	---	---
5	0:13-0:20	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Suena música clásica acompañado de una imagen que contiene un vaso de agua, y frutos. Aparecen letras y se realiza acercamiento al vaso de agua.</i>	---	---

En estos dos sintagmas, como se observa no tienen sustancia de contenido trascendental, ni sustancia de contenido situacional, porque, en la sustancia de contenido se clasifica qué dice el programa, y como en estos sintagmas no habla la profesora, no hay sustancia para clasificar.

8.6. FORMA DE CONTENIDO INTERNET PROFE MÓNICA

La forma de contenido del programa de internet tiene las siguientes características importantes en el momento de codificar el mensaje que transmite el programa. Como no existe texto (sustancia de contenido) en algunos sintagmas, no se tiene forma de contenido, por ejemplo, en los sintagmas 10 - 13, donde el programa, al no tener una codificación narrativa y argumentativa, el mensaje está en las pinturas e imágenes de fondo junto con lo alfabético que es lo predominante en este programa de internet, sin aparecer un personaje que use significados.

La forma de contenido figurativo lo podemos interpretar en el sintagma 9 cuando la profesora, a través de su discurso (narrativa del personaje) nos invita a ver los ejemplos que aparecen en el video, también se puede observar en el sintagma 14 cuando se despide de su público en el programa.

Por último, la forma de contenido mixto nos muestra el momento en que el personaje utiliza y explica la sustancia de contenido que también es mixto por sus significados, y harán de los sintagmas 6 - 8 el momento de enseñanza por parte de la protagonista del programa al explicar el uso correcto de la preposición “DE” y sus ejemplos.

FORMA DE CONTENIDO	SINTAGMAS	CANTIDAD
Figurativo (<i>Narrativo</i>)	1, 9, 14.	3 sintagmas
Abstracto (<i>Argumentativo</i>)	—	0
Mixto	3, 6, 7, 8.	4 sintagmas
No hay Sustancia del contenido	2, 4, 5, 10 - 13, 15	8 sintagmas

En la siguiente tabla se encontrarán ejemplos de forma de contenido figurativo, forma de contenido en el que no hay texto y forma de contenido figurativo y abstracto (mixto).

SINTAGMA N°	TIEMPO (minutos - segundos)	SUSTANCIA DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO			FORMA DE CONTENIDO	
			GUIÓN Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTAL	SITUACIONAL	FIGURATIVO	ABSTRACTA
1	0:00-0:04	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	Hola, soy la profe Mónica. Bienvenidos a una nueva lección.	Hola, bienvenidos, lección.	Profe.	Saludo y comentario personaje femenino (profe Mónica).	—
2	0:04-0:07	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	Aparece fondo negro con espirales rojas que completan la pantalla. Con imagen de una mujer rodeada por un pequeño círculo. Suena música con trompetas y sonido de campanillo con una mano indicando letras.	—	—	—	—
3	0:07-0:11	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	Bueno. Aun surgen dudas, sobre si se dice: Vaso de agua o vaso con agua.	Bueno, surgir, duda, decir, vaso de agua.	Vaso con agua.	Comentario del personaje femenino.	Oraciones Vaso de agua y vaso con agua.

El sintagma 1 es forma de contenido figurativo porque hace parte de una narrativa, es una presentación, que indica el inicio del discurso explicativo que realizará la persona. No es abstracto porque lo que dice aun no requiere de implicaciones intelectuales.

El siguiente sintagma no tiene forma de contenido figurativo o abstracto, porque, al observar que no hay discurso, no hay forma de contenido que se pueda clasificar.

Por último, el sintagma número 3 es clasificado como forma de contenido figurativo y forma de contenido abstracto, al encontrarse que en la sustancia de contenido hay palabras que requieren corrección gramatical.

8.7. FORMA DE EXPRESIÓN INTERNET PROFE MÓNICA.

En el programa de internet, igual que en el programa de televisión se observa que la forma de expresión icónico está presente en todo el programa, lo que rectifica que para programas educativos de televisión e internet es necesaria la imagen, independientemente de si guarda relación con la forma de contenido.

FORMA DE EXPRESIÓN	SINTAGMA #	CANTIDAD
Icónico (<i>figurativo</i>)	1 - 15	15 sintagmas -
		Todo el programa
Abstracto (<i>alfabético</i>)	2 - 8, 10 - 13, 15	12 sintagmas
Sonido (<i>figurativo</i>)	3, 14, 15	3 sintagmas
Sonido (<i>Abstracto</i>)	5 - 13	9 sintagmas
Sonido (<i>Mixto</i>)	1, 2	2 sintagmas
No hay sonido	4	1 sintagma

La forma de expresión del programa de internet de la profe Mónica, tiene en su estructura los siguientes aspectos: lo abstracto es lo predominante en la forma en que se expresa el contenido del programa de internet, es decir, tiene 12 sintagmas de 15 que son expresión alfabética al ser escritura sobre la imagen; igualmente se observa en los sintagmas 2 - 8 donde es la oración escrita en el tablero la que está explicando la profe Mónica para la enseñanza de la preposición “DE”.

Los sonidos abstractos también contribuyen a que el programa tenga un mensaje con una forma de expresión abstracta al usar música clásica, donde la partitura es imprescindible para interpretar la canción usada, esto ocurre en los sintagmas 5 – 13.

FORMA DE EXPRESIÓN			
IMAGEN (figurativa)	SONIDO		ABSTRACTO (alfabético)
ICÓNICO	FIGURATIVO	ABSTRACTO	
Imagen de cuaderno abierto, gafas, tres fotografías de monumentos europeos, mapa de fondo, lápiz.	--	Música de partitura (las cuatro estaciones) Vivaldi Primavera.	Letras indicando Preposición DE significados y contenido escrito, letras sobrepuestas con ejemplos de uso de la preposición "de". Bolsa de leche, caja de fósforos, tarro de pintura, balde de agua, frasco de jarabe, garrafa de aceite. Continúa sonando de fondo música.

Anexo # forma de la expresión sintagma

El sintagma 10 se clasificó como forma de expresión figurativo porque la imagen que se muestra en el video no requiere una interpretación diferente a la que se nos muestra; sin embargo, a la imagen le agregan letras (alfabeto) y, por estas letras es clasificado como forma de expresión abstracta, ya que para entender lo que quieren decir las letras, se necesita saber leer, al leer se puede entender el uso de la preposición “de”.

Este sintagma también es forma de expresión de sonido abstracto, debido a que en este sintagma hace presencia música de partitura que implica conocimiento especializado para poder acercarse a la partitura, pero esto no indica que no se pueda escuchar sin necesidad de saber leer partitura.

8.8. CÓDIGO INTERNET “PROFE MÓNICA”

CODIFICACIÓN	SINTAGMAS	CANTIDAD
Icónico / Narrativo	1 / 9 / 14	3 sintagmas
Icónico - Alfabético	2, 4, 5 / 10 - 13 / 15	8 sintagmas

Icónico / Narrativo - Alfabético / Argumentativo	3, 6 - 8	4 sintagmas
---	----------	-------------

El código como resultado de la forma de contenido y forma de expresión del programa de internet, es notablemente icónico, algunas de las variaciones de codificaciones que se encuentran en el programa son alfabético-argumentativo, también se encuentra la narrativa, que parece ser necesaria para los programas educativos. En todos los sintagmas es relevante la forma de expresión icónica que, igual a la televisión, es necesaria para la digitalización electrónica, porque en el caso de los dos programas educativos seleccionados, es a través del código icónico que se puede dar significado y se complementa el mensaje emitido por cada programa.

No tiene codificación como icónico-argumentativo y narrativo - icónico-alfabético, que se encuentran en las codificaciones del programa de televisión.

La codificación narrativo - icónico, son los momentos en que el personaje principal del programa da la bienvenida como ocurre en el sintagma 1 y el paso a los ejemplos de uso de la preposición “de” de los sintagmas 10 -13 que tienen una codificación icónico - alfabético y por último despedida/ cierre de programa en el sintagma 14.

La codificación icónico - alfabético (8 sintagmas) es la más predominante en el programa: de 15 sintagmas, 8 son de esta codificación. Esta codificación la identificamos en el uso de la imagen codificación icónica y la escritura alfabética; esto lo observamos en el programa cuando aparecen pinturas o imágenes, sobre ellas alfabeto que explica el uso de la preposición con las oraciones que tiene, por ejemplo, como es el caso de los sintagmas 10 - 13. Sin embargo, esto también se puede identificar en el sintagma 15 con los espacios de redes sociales de la profesora Mónica.

La codificación narrativo- icónico - argumentativo - alfabético (4 sintagmas) es cuando en el mensaje del programa se presenta la enseñanza realizada por el personaje principal. Esto se obtiene de la forma de contenido narrativa, pero esta narrativa es argumentativa, y en la forma de expresión se presenta el código icónico y se presenta como forma de expresión abstracta, el código alfabético.

9. CONCLUSIONES

Evidentemente no se puede generalizar sobre la oferta de programas educativos que existe en televisión e internet, pero el uso de los significados por parte de los programas educativos nos ayuda a saber si estos programas están diseñados para una cultura específica.

Para el programa de televisión se encuentra que predomina el número de sintagmas trascendentales sobre los situacionales al ser 5 sintagmas trascendentales y 0 situacionales únicamente. Sin embargo, en este programa de televisión hay mayores sintagmas mixtos, es decir, sustancia de contenido trascendental y sustancia de contenido situacional.

En la sustancia de contenido trascendental están los conceptos que se pueden diferenciar, tienen un opuesto, significan lo mismo en diferentes culturas, la palabra agua es trascendental al tener posibilidad de traducción a diferentes idiomas, el agua en su composición química no cambia en ninguna región. La palabra error tiene como oposición el acierto; el vaso de agua es trascendental al ser una unidad de medida traducible a cualquier lengua. La sustancia de contenido es situacional cuando se usan palabras y significados cotidianos de un contexto, y para este caso se tiene en cuenta el aprendizaje significativo, ya que se requiere de expresiones cotidianas para adquirir un nuevo conocimiento.

El programa educativo de televisión se vale de la comunicación, que es de un tiempo específico, para transmitir y lograr memoria sobre el uso correcto de la preposición “de”, lo que implica conocimiento sobre la lengua española, sobre su gramática.

De la televisión y su programación “se espera utilizar un medio eminentemente oral e icónico para promover, difundir -o lo que se entiende por educar- en la cultura alfabética, a una población que no tiene tales hábitos ni competencias” (Narváez, A. 2013. Pg. 406), y para ello es necesario hacer presente la forma de contenido y forma de expresión argumentativas y abstractas, por ello en el programa se encuentra codificación: icónica, icónico-narrativo, icónico narrativo-alfabético, icónico-narrativo-argumentativo, icónico-narrativo/alfabético argumentativo e icónico-alfabético.

CODIFICACIÓN	SINTAGMAS	CANTIDAD	CULTURA
Icónico	5 - 10 / 22,23	8 sintagmas	Popular
Icónico / Narrativo	2 - 4, 11, 12 / 24, 25 / 31, 34	9 sintagmas	Popular
Icónico / Narrativo - Alfabético	14 / 17, 19 / 33	4 sintagmas	Predomina lo popular sobre lo occidental (cultura letrada)
Icónico / Narrativo - Argumentativo.	18, 20 / 29 / 32	4 sintagmas	Predomina lo popular sobre lo occidental (cultura letrada)
Icónico / Narrativo - Alfabético / Argumentativo.	13 / 16 / 26 - 28	5 sintagmas	Combinación entre lo popular y occidental (cultura letrada) - Código Culturalista
Icónico - Alfabético	1, 15 / 21 / 30 / 35	5 sintagma	Popular y letrada

Clasificar el programa educativo de televisión como una cultura popular o cultura occidental, sería desconocer que el programa presenta codificación alfabético-argumentativa, sin embargo, en la codificación está dirigida a una cultura primordialmente oral-icónica, que no necesita estar letrada para aprender el uso de la preposición “de”, si se aprende su uso no es porque la persona ha tomado la decisión de aprenderlo.

Se puede decir, que la televisión es más de cultura popular al usar como narrativa el diálogo situacional y la imagen para explicar el uso de la preposición, es decir, se usa forma de contenido y forma de expresión figurativa al presentar el diálogo más cercanos a la realidad, a una cultura popular oral-icónica, en otras, palabras la televisión tiene como características de codificación lo icónico-narrativo a pesar de que el programa presenta sintagmas alfabéticos argumentativos sigue siendo un programa predominantemente oral-icónico y narrativo.

INTERNET

CODIFICACIÓN	SINTAGMAS	CANTIDAD	CULTURA
Icónico / Narrativo	1 / 9 / 14	3 sintagmas	Popular
Icónico - Alfabético	2, 4, 5 / 10 - 13 / 15	8 sintagmas	Popular y letrada
Icónico / Narrativo - Alfabético / Argumentativo	3, 6 - 8 /	4 sintagmas	Combinación entre lo popular y occidental (cultura letrada).

Para el caso de internet, la sustancia de contenido del programa seleccionado es en su mayoría mixta, tiene 5 sintagmas trascendentales y situacionales, 8 sintagmas en los que no hay texto, es decir, en los que no hay discurso; lo que nos indica que este programa educativo, requiere de significados trascendentales (teniendo en cuenta los dos sintagmas únicamente trascendentales).

En cambio, en el video de internet se encuentra mayor forma de contenido y forma de expresión abstracta y argumentativa, lo que nos puede indicar el tipo de personas o audiencia al que va dirigido el programa, que cuenten con el conocimiento del código alfabético para que puedan estar en la capacidad de leer y abstraer la información del video.

En este programa se observa que su forma de expresión es principalmente abstracta, ya que la escritura alfabética está presente en 12 sintagmas y el sonido es abstracto en 9 sintagmas, y son abstracto porque requieren conocimiento del código alfabético permite aprender el uso de la preposición “de”. En el sonido se requiere de conocimiento sobre partitura para interpretar esa pieza musical; esto indica que quien se acerca al programa de internet debe ser una persona alfabetizada, respondiendo a una cultura occidental; sin embargo, el programa hace uso de la cultura icónico-narrativa, pero no deja de ser alfabético-argumentativa, ya que el objetivo del programa es transmitir un conocimiento propio de la gramática española.

El programa educativo de internet se puede decir que tiene como característica de codificación oral-ritual, pero principalmente alfabético-argumentativo, de esto se puede decir que, aunque se presenten elementos de la cultura popular, hay predominancia de

cultura occidental en el programa educativo, al ser necesario el conocimiento del código alfabético para entender los ejemplos que aparecen en el video.

Como se mencionó anteriormente, los dos programas educativos presentan codificación mixta, es decir, en cada programa se puede hallar una tradición oral-icónica o una tradición alfabético-argumentativo, mostrando que para los programas educativos de televisión e internet es fundamental lo oral-icónico y lo alfabético argumentativo.

Estas codificación también nos aportaron una semejanza y/o similitud en el uso de las imágenes o el uso de lo icónico (la diferencia de la tecnología no hace que cambie el código icónico); estas tecnologías transmiten imágenes en sus dispositivos, esto lo podemos interpretar por la sustancia de expresión (televisión a color / digitalización electrónica), y en su forma de la expresión en la codificación icónica, donde todos los sintagmas son icónicos porque es un programa “audiovisual” en los que cada segmento de los programas educativos siempre contiene esta categoría (icono) fija.

En ese proceso de encontrar las semejanzas de la codificación en las tecnologías de la comunicación (televisión e internet), se encuentra que en la intervención de los personajes se hace uso de la narrativa; lo anterior se verá en el programa de televisión cuando los personajes conversan entres ellos solucionando el error idiomático y en la explicación en el uso de la preposición se identifica la codificación icónico/narrativa - argumentativa en el sintagma 18 del profesor súper O.

SINTAGMA Nº	TIEMPO (minutos segundos)	MEDIOS DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO			FORMA DE CONTENIDO		FORMA DE EXPRESIÓN				CODIFICACIÓN
			GUIÓN Y DESCRIPCIÓN	TRADICIONAL	FUNCIONAL	ILUSTRATIVA	ABSTRACTA	SUSTANCIA (Sustancia)		FORMA (Forma)		
								ICÓNICO	ICÓNICO	ABSTRACTO	ABSTRACTO (alfabético)	
18	3:05-3:09	TELEVISIÓN COLORES	ROBERTO ME SUBIÓ LAS BATERÍAS AL CARTEL DE QUE DEBE EL GUAYO QUEDAR EN...	El profesor Súper O. El profesor Súper O. El profesor Súper O.		Ilustración y Generación de imágenes icónicas en el programa educativo.	ROBERTO ME SUBIÓ LAS BATERÍAS AL CARTEL DE QUE DEBE EL GUAYO QUEDAR EN...	PERSONAJES: ROBERTO ME SUBIÓ LAS BATERÍAS AL CARTEL DE QUE DEBE EL GUAYO QUEDAR EN... Imagen icónica - Genera ción de imágenes y generación de imágenes icónicas.	Una imagen icónica de un personaje masculino en el programa educativo.	El profesor Súper O. El profesor Súper O. El profesor Súper O.		ICÓNICO-NARRATIVO / ARGUMENTATIVO

Con lo anterior según los componentes de la forma de expresión agregaría otra codificación, si existe en el mensaje transmitido algún tipo de alfabeto, número, como apoyo para la explicación produciendo una codificación icónico/narrativa - argumentativo/alfabético (como lo podemos ver en los anexos 4) en el instrumento profesor Súper O en los sintagmas 26 - 28 y en el instrumento la profe Mónica, los sintagmas 6 – 8, encontrando en estos sintagmas el código icónico- narrativo y el código alfabético-argumentativo en común al combinar las dos tradiciones en una codificación que nos indica en el momento de la enseñanza haciendo de estos sintagmas algo que ES semejante en el uso del código en las tecnologías.

Sintagma mixtos profesor Súper O

Sintagma mixto la Profe Mónica

Una de las diferencias que encontramos en las codificaciones y que son similares entre las tecnologías (televisión e internet) es el código icónico y alfabético. Al no existir un texto o descripción de los significados en un sintagma, se aprecia que no existe un personaje que use los significados para producir una codificación narrativa, pero la argumentativa sí es necesaria en ese plano (sintagma). Al tener la característica anterior, los sintagmas con la codificación icónico - alfabética en la televisión se pueden interpretar en las cortinillas

de cambio de escena o situación del programa como ocurre en los sintagmas 15, 21, 30 de profesor Súper O.

SINTAGMA N°	TÍTULO (tema y preguntas)	SITUACIÓN DE EXPOSICIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO			FORMA DE CONTENIDO		FORMA DE EXPOSICIÓN				CODIFICACIÓN	
			GUION Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTE	SITUACIONAL	PERCEPTIVA	ABSTRACTA	MODOS (Formas)		ABSTRACTO (relaciones)			
								ICÓNICO	ROGATIVO				
18	1-10-1-63	TELEVISIÓN COLODA	Señala presencia de escena con logo de Súper O	—	—	—	—	Columna que identifica al Profesor Súper O, logo del Profesor Súper O	—	—	Escena acción ante cambio de escena y cambio de Súper O	Logo de Súper O ante la escena	ICÓNICO / ALFABÉTICO
21	2-18-1-35	TELEVISIÓN COLODA	Señala transición de escena con logo de Súper O	—	—	—	—	Columna que identifica al Profesor Súper O, logo del Profesor Súper O	—	—	Escena acción ante cambio de escena y cambio de Súper O	Logo de Súper O ante la escena	ICÓNICO / ALFABÉTICO
30	3-23-2-34	TELEVISIÓN COLODA	Señala presencia de escena con logo de Súper O	—	—	—	—	Columna que identifica al Profesor Súper O, logo del Profesor Súper O	—	—	Escena acción ante cambio de escena y cambio de Súper O	Logo de Súper O ante la escena	ICÓNICO / ALFABÉTICO

En cambio la codificación icónico - alfabética en el internet se puede interpretar como un apoyo en la explicación de la preposición “de”, al usar oraciones escritas sobre una imagen de fondo, haciendo de esta codificación un momento de enseñanza y aprendizaje en los programas educativos de internet, siendo este código (icónico-alfabético) el que más predominó en las codificaciones de los sintagmas de la profe Mónica (internet), mostrando que es un programa para una cultura letrada, debido a que es necesario conocer el código alfabético para entender el uso de la preposición “de”

SINTAGMA N°	TÍTULO (tema y preguntas)	SITUACIÓN DE EXPOSICIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO			FORMA DE CONTENIDO		FORMA DE EXPOSICIÓN				CODIFICACIÓN	
			GUION Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTE	SITUACIONAL	PERCEPTIVA	ABSTRACTA	MODOS		ABSTRACTO (relaciones)			
								MODAL (Formas)	MODOS				
18	1-10-1-63	TELEVISIÓN COLODA	Señala presencia de escena con logo de Súper O	—	—	—	—	Columna que identifica al Profesor Súper O, logo del Profesor Súper O	—	—	Escena acción ante cambio de escena y cambio de Súper O	Logo de Súper O ante la escena	ICÓNICO / ALFABÉTICO
21	2-18-1-35	TELEVISIÓN COLODA	Señala transición de escena con logo de Súper O	—	—	—	—	Columna que identifica al Profesor Súper O, logo del Profesor Súper O	—	—	Escena acción ante cambio de escena y cambio de Súper O	Logo de Súper O ante la escena	ICÓNICO / ALFABÉTICO

Podemos decir, con base a la versión culturalista de la Educomunicación, que este análisis es posible mediante la interpretación del código que predomina en el mensaje que transmiten los programas educativos en las tecnologías televisión e internet, pues el código no cambia así la tecnología sea diferente.

Puede cambiar la tecnología, pero el código sigue siendo el mismo, esto se cumple cuando relacionamos los usos de la tecnología, pero como nuestro interés está enfocado en la interpretación de la cultura, que se puede hallar a través de la codificación en los programas educativos, la codificación icónico/narrativo - argumentativo/alfabético, será la que se mantiene igual en las dos tecnologías que analizamos con el instrumento, es decir,

el momento educativo del programa es con esta codificación (icónico-Narrativo y Alfabético- argumentativo) y se realiza de la misma manera.

El aporte que realiza este trabajo al campo educativo, pedagógico y educ comunicativo, es concretar la idea de que, a pesar de que a la tecnología siempre se le atribuyen categorías de novedad y de cambio en el sistema educativo, esto no quiere decir que la tecnología use un nuevo código, pues la tecnología sigue usando el código oral- icónico y el código alfabético-argumentativo.

A través de los resultados de este trabajo, se puede reflexionar acerca de lo que dicen los programas educativos y cómo aparece lo que se dice en estos programas que eventualmente se usan las aulas de clase, como material de apoyo con el propósito de complementar los contenidos escolares.

La educación y la comunicación no se limitan a la escuela, ni a los medios de comunicación, pero no se puede negar que es a través de tecnologías como la televisión e internet que se enseñan y aprenden contenidos propios de disciplinas escolares; sin embargo, estas tecnologías, y teniendo presente la cultura como código, no representan un cambio en los códigos que se han utilizado, es decir, con la tecnología y los medios, las personas no dejan de interpretar y transmitir mensajes, a través de la oralidad, de imágenes y del código alfabético y numérico.

Esto tiene implicaciones tanto en la enseñanza como en el aprendizaje. Los contenidos escolares que se enseñan implican al mismo tiempo un contenido y un sistema simbólico en el que se expresan. Estos contenidos existen gracias a su codificación alfabética. Si se enseñan en otro sistema expresivo se está enseñando otro código, es decir, otra relación entre expresión y contenido.

Por otra parte, siempre el aprendizaje se lleva a cabo en un código determinado. Por tanto, el aprendizaje de conceptos escolares se logra a través de un sistema expresivo. Si se aprende a través de una expresión icónica, se aprenderá la versión icónica. Pero las disciplinas están codificadas alfabéticamente y por ello su aprendizaje incluye el dominio del código alfabético.

La pretensión de sustituir en la escuela la codificación alfabética por la icónica implica una transposición. Pero esta no elimina la diferencia entre los códigos. Por tanto, conduce a un aprendizaje diferente.

10. ANEXOS

ANEXO 1

 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>		FACULTAD DE EDUCACIÓN PROGRAMA EN PEDAGOGÍA FORMATO DE ANÁLISIS	
Nombre del Programa: El Profesor Súper O		Telemática: <i>Televisión</i>	Duración episodio completo: <i>00: 03: 48</i>
Resumen episodio o video.	En este episodio el profesor Súper O junto con Silveria no enseñan el uso correcto de la preposición “de”, con la frase “vaso de agua” o “vaso con agua”, para explicar el uso correcto de la preposición “de” se explica que el uso de esta preposición también indica contenido y no únicamente el material del que está hecho un objeto, también utiliza algunos ejemplos.		
Título video o episodio	El Profesor Súper O oficial – Capítulos idiomáticos Vaso con agua.		
Objetivo Programa o Canal: Corregir errores idiomáticos.		Objetivo video/ episodio: Enseñar el uso correcto de la preposición “de”.	
Codificación: <i>Icónico-Narrativo</i> <i>Alfabético-argumentativo</i>		Lengua: español.	

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 2

 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>		FACULTAD DE EDUCACIÓN PROGRAMA EN PEDAGOGÍA FORMATO DE ANÁLISIS	
Nombre del Programa: La Profe Mónica		Telemática: <i>internet</i>	Duración: <i>00:01:58</i>

Resumen capítulo o video.	En el video la profesora Mónica Higuera Rueda conocida como “la profe Mónica”, explica el uso correcto de la preposición “de”, usando como principal fuente la Real Academia Española dando a entender que la preposición “de” también indica contenido. Para explicar el uso propone varios ejemplos de las situaciones en las que se una la preposición “de” y la preposición “con”.
Título video o episodio	Cómo se dice Vaso de agua o Vaso con agua.
Objetivo Programa o Canal: Compartir contenido sobre gramática y ortografía de la lengua Castellana en YouTube.	Objetivo video/ episodio: Explicar el uso de las preposiciones “de” y “con”.
Codificación: <i>Iconico-Narrativo</i> <i>Alfabético-argumentativo</i>	Lengua: Español

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

INSTRUMENTO PARA CREACIÓN Y ANALISIS DE PROGRAMAS EDUCATIVOS EN LOS MEDIOS COMUNICACION (TV/INTERNET)													
SINTAGMA N°	TIEMPO (minutos - segundos)	USTANCIA DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO			FORMA DE CONTENIDO		FORMA DE EXPRESIÓN				CODIFICACIÓN	
			GUIÓN Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTAL	SITUACIONAL	FIGURATIVA	ABSTRACTA	IMAGEN (figurativa)		SONIDO			ABSTRACTO (alfabético)
								ICÓNICO	FIGURATIVO	ABSTRACTO	ABSTRACTO (alfabético)		
1	0:53-0:57	TELEVISIÓN A COLOR	Suena melodía de música salsa- se realiza acercamiento en la animación estática - NO HAY TEXTO	--	--	--	--	Restaurante, edificios, mesas y sillas, profesor, ciudad.	--	SONIDO AMBIENTE/Género salsa.	ALFABÉTICO - MARISCOS (letrero del restaurante, especial la letra M)	ICÓNICO / ALFABÉTICO	
2	0:57-1:06	TELEVISIÓN A COLOR	En el restaurante: - Saca sándwich/ bueno y le revolcamos los camarones con las ostras y el Chipi chipi. Oiga ¿con bastante ají don Franklin Sneyder? - sí, échale bastante ají...	Camarones, ostras, ají, bastante, oiga.	Revolcar, chipi chipi, Franklin Sneyder	Conversación entre los personajes masculino y femenino.	--	PERSONAJES: femenino Silveria, masculino Franklin Sneyder - hombre sentado en una silla, tres sillas, barra de servicio, sándwich, frasco de ají. Gestos faciales (seriedad, alegría) / gestos corporales (baba en la boca, olas del mar en la pared).	Voces de los personajes, masculino Franklin Sneyder y femenino. Efectos de sonido.	--	--	ICÓNICO - NARRATIVO	
3	1:06-1:12	TELEVISIÓN A COLOR	...que mi guargüero está diseñado para que me lo incendien a punta de picante.	Diseñado, incendio, punta, picante.	Guargüero.	Comentario del personaje masculino.	--	PERSONAJES: masculino Franklin Sneyder - Gestos faciales (felicidad, ansiedad, interés).	Voz del personaje masculino Franklin Sneyder.	--	--	ICÓNICO - NARRATIVO	
4	1:13-1:16	TELEVISIÓN A COLOR	Abre sándwich y pone ají - ¡Listo su cevissandwich don Franklin Sneyder	Sándwich.	Cevissandwich, Franklin Sneyder.	Comentario del personaje femenino.	--	PERSONAJES: femenino Silveria sándwich, salsas del sándwich, aplicar salsa al sándwich, finalizar el sándwich, gestos corporales (aplicar salsa), realizar un sándwich.	Voz de personaje femenino Silveria. Efecto de sonido.	--	--	ICÓNICO - NARRATIVO	
5	1:16-1:18	TELEVISIÓN A COLOR	Primer plano rostro Franklin Sneyder y saca la lengua y saborea	--	--	--	--	PERSONAJES: masculino Franklin Sneyder - Gestos faciales (saborear, expectativa) / gestos corporales, olas del mar en una pared.	Efecto de sonido.	--	--	ICÓNICO	
6	1:18-1:19	TELEVISIÓN A COLOR	Silveria entregando Cevissandwich sonriente	--	--	--	--	PERSONAJES: femenino Silveria, sándwich, mesón, lata sobre una repisa - Gestos faciales (alegría, sonrisa) / gestos corporales.	Efecto de sonido.	--	--	ICÓNICO	

7	1:19-1:21	TELEVISIÓN A COLOR	Recibe cevichandwich con "agua en la boca"	--	--	--	--	PERSONAJES: masculino Franklin Sneyder, sándwich, olas del mar en una pared - Gestos faciales (hambre, sabores) / gestos corporales (saliva en la boca).	Efecto de sonido (velocidad).	--	--	ICÓNICO
8	1:21-1:24	TELEVISIÓN A COLOR	Se comió el cevichandwich de un bocado. Silverio se sorprende	--	--	--	--	PERSONAJES: masculino Franklin Sneyder y femenino Silveria - licuadora, vaso, tres sillas, hombre sentado, una pared, barra de servicio, sándwich, restaurante, olas del mar en una pared - Gestos faciales (asombro) / gestos corporales (abrir boca para digerir un alimento, hombre sentado, comer sándwich).	Efecto de sonido (digerir comida).	--	--	ICÓNICO
9	1:24-1:26	TELEVISIÓN A COLOR	se muestra a Franklin Sneyder y aparece con un fondo rojo y sonido de alerta	--	--	--	--	PERSONAJES: masculino Franklin Sneyder, fondo rojo alerta, fondo blanco - Gestos faciales (neutralidad).	Efecto de sonido (alarma de peligro).	--	--	ICÓNICO
10	1:26-1:27	TELEVISIÓN A COLOR	sale humo de la boca y orejas, se cortan las venas de la frente y sale una lagrima del ojo	--	--	--	--	PERSONAJES: masculino Franklin Sneyder - Gestos faciales (cambio de color, venas frente, dientes fuera de la boca, boca cerrada y apretada, lágrima en el ojo), humo en la boca	Efecto de sonido (alarma de alerta).	--	--	ICÓNICO
11	1:27-1:29	TELEVISIÓN A COLOR	Se ilumina rostro de Silveria -iaay!...	iaay	--	Comentario del personaje masculino.	--	PERSONAJES: femenino Silveria - lata de comida sobre una repisa, mesa, pared blanca, pared azul, piso color naranja, restaurante. - Gestos faciales (asombro, satisfacción, rostro iluminado) / gesto corporal (gusto de haber comido).	Voz de personaje masculino Franklin Sneyder. Efecto de sonido (soltando presión).	--	--	ICÓNICO - NARRATIVO
12	1:30-1:41	TELEVISIÓN A COLOR	... ¡me encanta, me fascina esta sensación que me provoca el cevichanduche en mi jetota! ¡ES PURA CANDELA! AAAH. Deme un vaso con agua, por favor.	Encanta, fascina, sensación, provoca, puro, candela "deme un vaso con agua, por favor".	cevichanduche, jetota.	Comentario del personaje masculino con la frase importante "deme un vaso con agua, por favor".	--	PERSONAJES: masculino Franklin Sneyder - pared con fondo de olas del mar - Gestos faciales (felicidad, apretar labios cuando habla) / gestos corporales (manos apretadas, ojos cerrados, furor, abrir ojos).	Voz del personaje masculino Franklin Sneyder. Efecto de sonido (sorber saliva).	--	--	ICÓNICO - NARRATIVO
13	1:42-1:47	TELEVISIÓN A COLOR	Sale de la mesa un tablero que indica alerta, y suena una alarma. Silveria se asusta y pregunta: -¿un vaso con agua? o será ¿un vaso de agua?	O será ¿un vaso de agua?.	¿un vaso con agua?.	Comentario personaje femenino.	Alerta idiomática ¿un vaso de agua? Letrero de error.	PERSONAJES: femenino Silveria, repisa con lata de comida, mesón, pantalla, sirena de alarma - Gestos faciales (preocupación, asombro).	Voz de personaje femenino Silveria (discurso). Efecto de sonido (alarma de alerta).	--	Letrero de error (alfabeto) - sale pantalla de la mesa con luz roja en forma de sirena de alarma y tiene unas rayas negras con amarillo de precaución.	ICÓNICO - NARRATIVO / ALFABETICO - ARGUMENTATIVO
14	1:47-1:51	TELEVISIÓN A COLOR	Aparece en una pantalla: Error/Vaso con agua/Horror - Aay no, esto hay que reportarlo de inmediato. Es una misión para el Profesor Súper O.	Error, horror, agua, reportarlo, inmediato, misión, vaso, profesor.	Súper O.	Comentario del personaje femenino.	--	PERSONAJES: femenino Silveria, brazo del personaje, mesa de color amarillo, reloj con forma de pez.	Voz del personaje femenino Silveria (discurso). Efecto sonido (alerta).	--	Una pantalla que sale proyectada de un reloj que está en la muñeca del personaje femenino Silveria, colores en las letras rojo (simboliza el error, verde simboliza cual fue el error)	ICÓNICO - NARRATIVO / ALFABETICO
15	1:51-1:52	TELEVISIÓN A COLOR	Sonido transición de escena con logo de súper o.	--	--	--	--	Colores que identifican al Profesor Súper O, logo del Profesor Súper O	--	Efectos sonido para cambio de escena y música de Súper O.	Logo de Súper O por las letras.	ICÓNICO / ALFABETICO
16	1:53-1:56	TELEVISIÓN A COLOR	se muestra letrero de negocio -Boutique granero la lentejuela, buena tarde.	Boutique, granero, buena tarde.	Lentejuela.	Saludo del personaje femenino vendedora, la ciudad y establecimiento.	Boutique granero la lentejuela.	Edificios, nubes, aviso "Boutique granero la lentejuela", una camisa, puerta de un establecimiento, ladrillos, ventanal, casa, perro, tienda, corbatín, carpa de morado con beige, corbatín, corbata, hidrante, maniquí con traje azul, vitrina de tienda.	Voz del personaje femenino vendedora Marlén. Efectos de sonido (tráfico de ciudad).	--	Letras del establecimiento "Boutique granero la lentejuela", letrero "siga".	ICÓNICO - NARRATIVO / ALFABETICO - ARGUMENTATIVO

17	1:56-2:04	TELEVISIÓN A COLOR	- ¿Ya se probó sus zapatos blancos de material? ¿Cómo le calzaron? -No, yo vengo por media libra de madroño pequeño; pero, me disculpa señorita Marlén	Probó, zapatos media libra, pequeño, disculpa.	Calzar, madroño, de material, Marlén.	Preguntas personaje femenino vendedora Marlén - comentario, respuesta y disculpa del personaje masculino profesor Súper O.	--	PERSONAJES: femenino vendedora Marlén (Piel blanca, cabello morado, blusa curabá, falda corta azul, zapatos azules, labial rojo, masculino Charles Ocoró (Piel negra, cabello negro-peinado afro, corbataín rojo, camisa azul claro, pantalón y zapatos café) - caja registradora, manzana, zapatos, vitrina, medallas, botones, esmoquin amarillo con camisa blanca y corbata café, traje rojo, cerdo colgado abierto con un gancho carne colgada de una cuerda y cuerda con carne colgada - Gestos faciales (interés, sorpresa, inquietud, preocupación) / gestos corporales (amabilidad, interés, señalar).	Voz del personaje femenino vendedora Marlén, personaje masculino Charles Ocoró.	Instrumento piano, violín clásico.	Números 0, signo \$.	ICÓNICO - NARRATIVO / ALFABETCO
18	2:05-2:09	TELEVISIÓN A COLOR	-No está mal que saludé diciendo buena tarde, lo que pasa es que uno puede ser...	Mal, buena tarde, saludos, puede ser.	--	Explicación y Corrección de personaje masculino el Charles Ocoró.	-No está mal que saludé diciendo buena tarde, lo que pasa es que uno puede ser...	PERSONAJES: Rostro masculino Charles Ocoró, carnes de fondo imagen difuminado - Gesto facial (conocimiento) / gestos corporal (aclaración).	Voz del personaje masculino el Charles Ocoró.	Piano clásico.	--	ICÓNICO - NARRATIVO / ARGUMENTATIVO
19	2:10-2:11	TELEVISIÓN A COLOR	<i>Se muestra rostro de la señorita Marlén y Súper O sigue hablando</i> -...más cordial y expresar que...	Cordial, expresar.	--	Comentario de personaje masculino Charles Ocoró.	--	PERSONAJES: Rostro femenino vendedora Marlén, techo color morado, pared color naranja claro, tienda, calendario, reloj de pared - Gesto facial (atención, error) / gestos corporal (se toca el rostro con la mano).	Voz del personaje masculino Charles Ocoró.	Piano clásico.	Calendario (palabra escrita calendario).	ICÓNICO - NARRATIVO / ALFABETCO
20	2:12-2:25	TELEVISIÓN A COLOR	<i>Se muestra rostro Súper O y continúa hablando</i> -...Todos los días o todas las tardes o todas las noches sean buenas; diga, Buenas tardes. (Súper O levanta el brazo para mirar el reloj, aparece Silveria en una pantalla). - Buenas Tardes, reportó una emergencia idiomática tremenda en la cevichería. ¡Urgente, urgente Profesor! (desaparece Silveria de la pantalla y habla súper O) - ¡Con prontitud! ¡A la mojarreta!	Todos días tardes noches buenas ,diga, Buenas tardes, reportó emergencia tremenda Urgente Profesor	Idiomático, cevichería, : Todos los días o todas las tardes o todas las noches sean buenas - ¡Con prontitud! ¡A la mojarreta!	Corrección de personaje masculino Charles Ocoró a la vendedora - comentario de alerta personaje femenino Silveria - comentario de presura del personaje masculino Súper O	Todos los días o todas las tardes o todas las noches sean buenas; diga, Buenas tardes. - ¡Con prontitud! ¡A la mojarreta!	PERSONAJES: masculino medio cuerpo Charles Ocoró, femenino Silveria, fondo de color purpura, reloj con pantalla - Gestos faciales (afirmación, atención, enojo, urgencia) / gestos corporales (mano abierta, cambia de mano y tiene dedo índice indicando, levanta el brazo para mirar el reloj, mirar al piso, correr y salir del plano).	Voz personaje masculino el Charles Ocoró y Profesor Súper O - Voz personaje femenino Silveria. Efecto de sonido silbato y velocidad.	Piano clásico.	--	ICÓNICO - NARRATIVO / ARGUMENTATIVO
21	2:25-2:26	TELEVISIÓN A COLOR	<i>Sonido transición de escena con logo de súper O.</i>	--	--	--	--	Colores que identifican al Profesor Súper O , logo del Profesor Súper O.	--	Efectos sonido para cambio de escena y música de Súper O.	Logo de Súper O por las letras.	ICÓNICO / ALFABETICO
22	2:27-2:30	TELEVISIÓN A COLOR	<i>Súper O desplazándose sobre la mojarreta hacia la cevichería</i>	--	--	--	--	PERSONAJES: masculino Profesor Súper O (piel negra, cabello afro, antifaz negro, capa roja, corbata roja, camisa azul, pantalón y zapatos café), ciudad edificios, nubes, cielo azul, pasto, una motocicleta con apariencia de Pez mojarra con dos llantas - Gestos faciales (urgencia) / gestos corporales (conducir una motocicleta).	Efecto de sonido de motocicleta.	Sonido de músico o género heroico por trompetas.	--	ICÓNICO
23	2:31-2:32	TELEVISIÓN A COLOR	<i>Súper O llega a la cevichería y frena en seco la mojarreta</i>	--	--	--	--	PERSONAJES: masculino Profesor Súper O, una motocicleta con apariencia de Pez mojarra con dos llantas, dos sillas y una mesa, piso color naranja - Gestos corporales (frena en seco la mojarreta).	Efecto de sonido de motocicleta, y frenada en seco. Efecto de sonido silbato.	Sonido de músico o género heroico por trompetas, xilófono, violines.	--	ICÓNICO
24	2:32-2:36	TELEVISIÓN A COLOR	- ¿Qué pasa aquí? -Es grave profesor. Resulta que don Franklin pidió...	Pasar, aquí, grave, profesor, resulta,	Don Franklin, pidió.	Pregunta el personaje masculino, Respuesta y comentario del personaje femenino.	--	PERSONAJES: masculino Profesor Súper O, Franklin Sneyder, femenino Silveria, pared con olas del mar dibujadas, piso de color naranja, una motocicleta con apariencia de Pez mojarra la boca, barra de servicio, tres sillas verdes - gestos faciales (urgencia, peligro, miedo, pánico, asombro) / gestos	Voz personaje masculino Súper O, personaje femenino Silveria. Efecto de	Sonido de músico o género heroico por trompetas, xilófono, violines. (Clásico).	--	ICÓNICO - NARRATIVO

								corporales (boca abierta con fuego, mano abierta indicando alerta, hombre sentado, corre el profesor Súper O, Silveria saca una pantalla del bolsillo de su delantal, esperando).	sonido silbato.			
25	2:37-2:47	TELEVISIÓN A COLOR	Silveria saca una pantalla del bolsillo y muestra la sucedido/ don franklin tiene un incendio en su boca. - "¡me encanta, me fascina esta sensación que me provoca el cevichanduche en mi jetota! ¡ES PURA CANDELA! AAAH. Deme un	Encanta, fascina, sensación, provoca, puro, candela "deme un vaso con agua, por favor"	Cevichanduche, jetota.	Comentario en un recuerdo del personaje masculino con la frase importante "deme un vaso con agua, por favor".	--	PERSONAJES: masculino Frankín Sneyder, femenino Silveria manos sosteniendo la pantalla - pared con fondo de olas del mar - Gestos faciales (felicidad, apretar labios cuando habla) / gestos corporales (manos apretada, ojos cerrados, furor, abrir ojos).	Voz del personaje masculino Franklin Sneyder. Efecto de sonido (sorber saliva).	Sonido de músico o género heroico por trompetas, xilófono, violines. (Clásico).	--	ICÓNICO - NARRATIVO
26	2:48-2:53	TELEVISIÓN A COLOR	Súper O aparece en primer plano. - ¡Franklin! Nadie pide una botella con ron, porque se la pueden dar a la mitad o menos llena	Nadie, pide, botella, pueden, dar, mitad, menos, llena.	Franklin, botella con ron.	Explicación personaje masculino Súper O.	¡Franklin! Nadie pide una botella con ron, porque se la pueden dar a la mitad o menos llena	PERSONAJES: masculino rostro Profesor Súper O - bolarde de madera, cuerdas, fondo de edificios, piso gris - Gestos faciales (cerrar los ojos, aclaración, abrir los ojos) / gestos corporales (manos apretadas con dedos índices señalando una afirmación, palma de la mano abierta pero dedos juntos, moviendo la mano en manera de negación de un lado a otro).	Voz del personaje masculino Profesor Súper O. Sonido ambiente de calle.	--	Frase escrita - UNA BOTELLA CON RON (palabra CON tachada con una X de color rojo).	ICÓNICO - NARRATIVO / ALFABETCO - ARGUMENTATIVO
27	2:53-3:00	TELEVISIÓN A COLOR	Aparece Silveria. - Es lo que yo le digo. Y tampoco dice una cucharadita con jarabe, uno dice: una cucharadita de jarabe.	Tampoco, dice, una cucharadita de jarabe.	Una cucharadita con jarabe.	Explicación de personaje femenino Silveria.	Es lo que yo le digo. Y tampoco dice una cucharadita con jarabe, uno dice: una cucharadita de jarabe.	PERSONAJES: femenino rostro de Silveria - pared con fondo de olas del mar, - Gestos faciales (felicidad, sonrisa) / gestos corporales (brazos cerrados, mano levantada con dedo índice indicando la afirmación).	Voz personaje-femenino Silveria. Sonido ambiente de calle.	--	Frase escrita - UNA CUCHARADITA CON JARABE (palabra CON tachada con una X de color rojo).	ICÓNICO - NARRATIVO / ALFABETCO - ARGUMENTATIVO
28	3:01-3:13	TELEVISIÓN A COLOR	Aparece Súper o - Por eso, use la preposición DE que no solo nos indica de qué están hechas las cosas, sino también lo que contienen. Saca tablero y continúa explicación. - Por lo tanto, la manera correcta, es decir: por favor, un vaso de agua. ¿Entendido?	Preposición "DE", un vaso de agua, entendido, indica, hechas, cosas, también, contienen, manera, correcta, decir, por favor, un vaso de agua, entendido.	--	Explicación de súper O.	Por eso, use la preposición DE que no solo nos indica de qué están hechas las cosas, sino también lo que contienen - por lo tanto, la manera correcta, es decir: por favor, un vaso de agua. ¿Entendido?	PERSONAJES: masculino rostro Profesor Súper O - bolarde de madera, cuerdas, fondo de edificios, piso gris - Gestos faciales (represión, corrección, hablar, cejas cerradas enfado) / gestos corporales (manos cerradas en forma de puño, levanta la mano con dedo índice indicando la afirmación, se agacha y saca una pantalla que sostiene con una mano y con la otra señala la oración escrita en la pantalla, abre la palma de la mano dedos abiertos).	Voz del personaje masculino Profesor súper O. Sonido ambiente de calle.	--	Palabra escrita "DE" en color rojo - UN VASO DE AGUA frase escrita en la pantalla que sostiene el profesor súper O.	ICÓNICO - NARRATIVO / ALFABETCO - ARGUMENTATIVO

29	3:14-3:22	TELEVISIÓN A COLOR	Franklin tapándose la boca con la mano responde a Súper o - Si profesor, entonces deme un balde de agua para esta jeta, a ver si termino de apagar este incendio de una vez por todos. Aparecen los rostros sorprendidos de Silveria y el profesor Súper o	Balde de agua, profesor, entonces, dar, haber, termino, apagar, incendio.	Jeta.	Comentario del personaje masculino Franklin.	Si profesor, entonces deme un balde de agua para esta jeta, a ver si termino de apagar este incendio de una vez por todas.	PERSONAJES: masculino Franklin Sneyder, rostro Profesor Súper O, femenino rostro de Silveria, pared con fondo de olas del mar - Gestos faciales (ojos abiertos, asombro, boca abierta con fugo, susto, alerta, sorpresa) / gestos corporales (mano en la boca, levanta la mano con puño cerrado y dedo índice indicando algo, mano abierta y otra señalando la boca que le sale humo).	Voz del personaje masculino Franklin. Efecto de sonido de estar rostizado y silbato.	Sonido de música o género cómico por trompetas, xilofono, violines. (Clásico).	--	ICÓNICO - NARRATIVO / ARGUMENTATIVO
30	3:23-3:24	TELEVISIÓN A COLOR	Sonido transición de escena con logo de Súper o.	--	--	--	--	Colores que identifican a Profesor Súper O, logo del Profesor Súper O.	--	Efectos sonido para cambio de escena y música de Súper O.	Logo de Súper O por las letras.	ICÓNICO / ALFABETICO
31	3:24-3:26	TELEVISIÓN A COLOR	Silveria abre la boca de Franklin mientras Súper o le echa el balde de agua y dice: Agua para apagar su boca sucia franklin	Agua para apagar su boca sucia.	Franklin.	comentario del personaje masculino Súper O.	--	PERSONAJES: masculino Profesor Súper O, Franklin Sneyder, femenino Silveria, mesa, dos sillas verdes, barra de servicio, piso color naranja, pared con fondo de olas del mar, licuadora, hombre sentado en silla, agua en toda la pantalla de color azul claro con burbujas - Gestos faciales (fuerza, agresividad, dolor, angustia, boca abierta con fuego) / gestos corporales (abrir la boca con dos manos, sostener un balde de agua y lanzarlo a la boca en flamas).	Voz Personaje masculino Súper O, femenino Silveria. Efecto de sonido de lanzar y de chapoteo de agua y silbato.	Género cómico o humor sonido de flauta, percusión, piano clásico.	--	ICÓNICO - NARRATIVO
32	3:26-3:38	TELEVISIÓN A COLOR	-No diga jeta, diga boca, así la tenga descomunamente grande. Cevichica ¿cómo vamos? -Estamos fríos. Hemos apagado el incendio y hemos bajado los índices de...	No, diga, boca, tenga, grande, vamos, fríos, Hemos, apagado, incendio, bajado, índices.	Jeta, descomunamente Cevichica.	Corrección del personaje masculino Súper O a Franklin - pregunta del personaje masculino Súper O - comentario y respuesta del personaje femenino Silveria.	-No diga jeta, diga boca.	PERSONAJES: masculino Profesor Súper O, Franklin Sneyder, femenino Silveria, mesa, dos sillas verdes, barra de servicio, piso color naranja, pared con fondo de olas del mar, hombre sentado en silla mojado con un charco en el piso - Gestos faciales (hablar, aburrimiento, felicidad, sonrisa) / gestos corporales (manos en la cintura, levantar mano y tocar boca, levantar la mano y con el dedo índice dar una indicación, meter mano en bolsillo delantero).	Voz personaje masculino Profesor Súper O, personaje femenino Silveria.	Género cómico o humor sonido de flauta, percusión, piano clásico.	--	ICÓNICO - NARRATIVO / ARGUMENTATIVO
33	3:38-3:41	TELEVISIÓN A COLOR	-saca artefacto con pantalla que tiene una gráfica...ignorancia un poquitico profesor.	Ignorancia, profesor.	Poquitico.	Comentario y afirmación de personaje femenino.	--	Artefacto para medir la ignorancia (pantalla de color azul con alfabeto y numero, rectángulos que indican un grafica estadística, tres botones verdes y uno amarillo, antena de color fucsia, fondo de color naranja - Gestos corporales (artefacto en la mano del personaje femenino Silveria).	Voz personaje femenino Silveria.	Género cómico o humor sonido de flauta, percusión, piano clásico.	Palabra IGNORANCIENTOMETRO, números 2, 3, 4, 5, 6, 7, en la pantalla del artefacto que utilizan para medir la ignorancia.	ICÓNICO - NARRATIVO / ALFABETICO
34	3:42-3:44	TELEVISIÓN A COLOR	- ¡Hemos cumplido! se cierra el episodio con un círculo que va dejando un fondo negro	Hemos, cumplido.	--	Comentario y despedida personaje masculino.	--	PERSONAJES: masculino Profesor Súper O, Franklin, femenino Silveria, dos sillas verdes, barra de servicio, piso color naranja, pared con fondo de olas del mar, hombre sentado en silla mojado con un charco en el piso - Gestos faciales (hablar, felicidad, sonrisa) / gestos corporales (una mano con el artefacto, mano levantada señalando con el dedo índice y la otra mano empuñada). Se cierra la imagen con un fondo negro y un círculo enfocando el rostro del Profesor Súper O.	Voz Personaje masculino Profesor Súper O.	SONIDO AMBIENTE/Genero salsa.	--	ICÓNICO - NARRATIVO
35	3:44-3:47	TELEVISIÓN A COLOR	Créditos de idea original y producción	--	--	--	--	Pantalla color negra.	--	SONIDO AMBIENTE/Genero salsa.	Palabras escritas como los créditos del programa - IDEA ORIGINAL Y GUIÓN MARTIN DE FRANCISCO ANTONIO GUERRA PRODUCCIÓN CONEXION CREATIVA.	ICÓNICO / ALFABETICO
				22	17	22	9	35	30	18	14	

ANEXO 4

INSTRUMENTO PARA CREACIÓN Y ANÁLISIS DE PROGRAMAS EDUCATIVOS EN LOS MEDIOS COMUNICACIÓN (TV/INTERNET)													
SINTAGMA N°	TIEMPO (minutos - segundos)	SUSTANCIA DE EXPRESIÓN	SUSTANCIA DE CONTENIDO			FORMA DE CONTENIDO		FORMA DE EXPRESIÓN				CODIFICACIÓN	
			GUIÓN Y DESCRIPCIÓN	TRASCENDENTAL	SITUACIONAL	FIGURATIVO	ABSTRACTA	IMAGEN (Figurativo)		SONIDO			ABSTRACTO (alfabético)
								ICÓNICO	FIGURATIVA	ABSTRACTO			
1	0:00-0:04	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	-Hola, soy la profe Mónica. Bienvenidos a una nueva lección.	Hola, bienvenidos, lección.	Profe.	Saludo y comentario personaje femenino (profe Mónica).	--	PERSONAJES: femenino profe Mónica. Personaje femenino.	Voz del personaje femenino.	Sonido de cuña publicitaria.	--	ICÓNICO/NARRATIVO	
2	0:04-0:07	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Aparece fondo negro con espirales rojas que completan la pantalla. Con imagen de una mujer rodeada por un pequeño círculo. Suena música con trompetas y sonido de campanilla con una mano indicando letras.</i>	--	--	--	--	Logo de la profe Mónica (rostro femenino), logo del canal de YouTube.	Sonido de trompetas, campanillas.	Sonido de cortinilla.	La profe Mónica, suscríbete.	ICÓNICO - ALFABETICO	
3	0:07-0:11	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	-Bueno. Aún surgen dudas, sobre si se dice: Vaso de agua o vaso con agua.	Bueno, surgir, duda, decir, vaso de agua.	Vaso con agua.	Comentario del personaje femenino.	Oraciones Vaso de agua - vaso con agua.	PERSONAJES: femenino profe Mónica.	Voz del personaje femenino.	--	Vaso de agua, vaso con agua (letras escritas en el tablero).	ICÓNICO /NARRATIVO - ALFABETICO/ARGUMENTATIVO	
4	0:11-0:13	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Se realiza un acercamiento de cámara a las dos expresiones: vaso de agua y vaso con agua.</i>	--	--	--	--	Mano personaje femenino, palabras escritas en el tablero.	--	--	Vaso de agua, vaso con agua (escrito en el tablero).	ICÓNICO - ALFABETICO	
5	0:13-0:20	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Suena música clásica acompañada de una imagen que contiene un vaso de agua, y frutas. Aparecen letras y se realiza acercamiento al vaso de agua.</i>	--	--	--	--	Pintura con canasto de frutas, ciruelas, vaso con agua. Acercamiento.	--	Música de partitura (las cuatro estaciones) Vivaldi Primavera.	Letras de color naranja y las oraciones Vaso de agua o vaso con agua.	ICÓNICO - ALFABETICO	
6	0:20-0:30	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Aparece la profesora con tablero en el fondo. - Pues, quiero decirles que, según la Real Academia de la lengua española, éstas dos expresiones (señala las dos expresiones escritas en el tablero: vaso de agua vaso con agua), son válidas, es decir, las dos se pueden decir. Es más aceptable decir vaso de agua que vaso con agua.</i>	Decirles, expresiones, válida, aceptable Real Academia de la lengua española. Decir vaso de agua.	Vaso con agua.	Explicación del personaje femenino.	Oraciones Vaso de agua - vaso con agua.	PERSONAJES: femenino profe Mónica, tablero.	--	Voz del personaje femenino, Música de partitura (las cuatro estaciones) Vivaldi Primavera.	Vaso de agua, vaso con agua (letras escritas en el tablero).	ICÓNICO /NARRATIVO - ALFABETICO/ARGUMENTATIVO	
7	0:30-0:46	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Aparece una imagen con el significado y uso de las preposiciones. Continúa hablando la profesora. - Les voy a explicar por qué. -La preposición "de" no solamente me está indicando a mí la materia o de qué está hecho un sujeto. Me está indicando, también el contenido. Por eso cuando usted va a la tienda, usted no dice que le den una bolsa con leche...</i>	Voy, explicar, por qué, preposición, continuar, hablar, sólo, indicar, materia, hecho, sujeto, contenido.	Tienda, bolsa con leche.	Explicación del personaje femenino.	La preposición "de" no solamente me está indicando a mí la materia o de qué está hecho un sujeto. Me está indicando, también el contenido. Por eso cuando usted va a la tienda, usted no dice que le den una bolsa con leche...	Imagen con el significado y uso de las preposiciones, la imagen se desplaza.	--	Música de partitura (las cuatro estaciones) Vivaldi Primavera.	Imagen con letras y conceptos.	ICÓNICO /NARRATIVO - ALFABETICO/ARGUMENTATIVO	
8	0:46-1:03	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Aparece la profesora con tablero de fondo y las dos frases escritas. Continúa hablando "... o una caja con fósforos. Usted pide una bolsa de leche o una caja de fósforos, así mismo ocurre con el vaso de agua. Entonces, la próxima vez que lo corrijan por decir vaso de agua, explíquele a esa persona que la preposición "de" también quiere decir contenido.</i>	Pedir, bolsa de leche, caja de fósforos, ocurre, vaso de agua, corregir, explicar, preposición, contenido.	Caja con fósforos.	Explicación del personaje femenino.	Oraciones Vaso de agua - vaso con agua, bolsa de leche, caja de fósforos.	PERSONAJES: femenino profe Mónica, tablero.	--	Música de partitura (las cuatro estaciones) Vivaldi Primavera.	Letras de las oraciones.	ICÓNICO /NARRATIVO - ALFABETICO/ARGUMENTATIVO	
9	1:03-1:09	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	<i>Nuevamente la profesora con el tablero al fondo, pero sin las dos expresiones escritas. -Aquí les dejo un listado de otras expresiones que</i>	Aquí, dejar, listado, expresiones, usar, poder, preposiciones.	--	Comentario del personaje femenino.	--	PERSONAJES: femenino profe Mónica, tablero.	--	Música de partitura (las cuatro estaciones) Vivaldi Primavera.	--	ICÓNICO/NARRATIVO	

			se pueden usar con estas preposiciones.									
10	1:09-1:13	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	Aparece imagen con letras sobrepuestas: Preposición DE significa contenido. Aumenta volumen música.	--	--	--	--	Imagen de cuaderno abierto, gafas, tres fotografías de monumentos europeos, mapa de fondo, lápiz.	--	Música de partitura (las cuatro estaciones) Vivaldi. Primavera.	Letras indicando Preposición DE significados y contenido escrito, letras sobrepuestas con ejemplos de uso de la preposición "de". Bolsa de leche, caja de fósforos, tarro de pintura, balde de agua, frasco de jarabe, garrafa de aceite. Continúa sonando de fondo música.	ICÓNICO - ALFABETICO
11	1:13-1:24	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	Cambia imagen, letras sobrepuestas con ejemplos de uso de la preposición "de". Bolsa de leche, caja de fósforos, tarro de pintura, balde de agua, frasco de jarabe, garrafa de aceite. Continúa sonando de fondo música.	--	--	--	--	Imagen de pintura con frutas, pan, vino y un vaso de agua.	--	Música de partitura (las cuatro estaciones) Vivaldi. Primavera.	Letras sobrepuestas con ejemplos de uso de la preposición "de". Imagen, letras sobrepuestas con ejemplos de uso de la preposición "de". Bolsa de leche, caja de fósforos, tarro de pintura, balde de agua, frasco de jarabe, garrafa de aceite. Continúa sonando de fondo música.	ICÓNICO - ALFABETICO
12	1:24-1:28	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	Cambia imagen con letras sobrepuestas: Preposición DE Expresa el material de que está hecha una cosa.	--	--	--	--	Imagen de un mapa de Europa, tres fotografías de monumentos de Europa, lente de cámara fotográfica.	--	Música de partitura (las cuatro estaciones) Vivaldi. Primavera.	Letras sobrepuestas: Preposición DE, preposición DE Expresa el material de que está hecha una cosa. Cambiar imagen con letras sobrepuestas: Preposición DE Expresa el material de que está hecha una cosa.	ICÓNICO - ALFABETICO

13	1:28-1:38	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	Cambia imagen, letras sobrepuestas: caja de cartón, vaso de plástico, hoja de papel, frasco de vidrio.	--	--	--	--	Imagen de libro abierto.	--	Música de partitura (las cuatro estaciones) Vivaldi Primavera.	Letras sobrepuestas: caja de cartón, vaso de plástico, hoja de papel, frasco de vidrio, oraciones de ejemplo: caja de cartón, vaso de plástico, hoja de papel, frasco de vidrio, letras sobrepuestas: caja de cartón, vaso de plástico, hoja de papel, frasco de vidrio.	ICÓNICO - ALFABÉTICO
14	1:38-1:44	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	Aparece la profesora con el tablero de fondo, dice: -los felicito por querer aprender cada día más sobre nuestra lengua castellana. Nos vemos en una próxima lección.	Felicitación, aprender, ver, lección, lengua castellana.	--	Comentario y despedida del personaje femenino.	--	PERSONAJES: femenino la profe Mónica, tablero. Imagen de libro abierto.	Voz del personaje femenino.	--	--	ICÓNICO/NARRATIVO
15	1:44-1:58	DIGITALIZACIÓN ELECTRÓNICA	Aparece fondo blanco con objetos en los bordes. Tijeras lápices reglas. Aparecen progresivamente (como si escribieran) el nombre del canal de YouTube. Aparece imagen animada sobre la profesora y sus redes sociales. Suena música tradicional china.	--	--	--	--	Tijeras lápices reglas, planeador, colores, logos redes sociales. Logo del canal de YouTube la profe Mónica, tijeras, lápiz, regla, marcador, una tabla de planeación, logos de redes sociales, fondo de imagen simulando una hoja de papel arrugada.	Sonido ambiente música tradicional oriental (china).	--	Letras de anuncio de la profe Mónica.	ICÓNICO - ALFABÉTICO
				7	5	7	4	15	5	11	12	

11. REFERENCIAS

- Alvarado, M. (2016). Gustavo Hernández: del Aprender a pensar al Educar en Mediaciones. Propuesta venezolana para educar en medios. Anuario ININCO, Investigaciones de la Comunicación N°1, Vol.28, Caracas, Venezuela. 117-147.
- Aristóteles (384- 322a.C/ 2005) Ética a Nicómaco. Madrid: Alianza Editorial.
- Ausubel D., Novak, J. y Hanesian, H. (1978). Significado y Aprendizaje significativo. Un punto de vista cognoscitivo. México, Trillas.
- Barthes, R (1993). La aventura semiológica. Barcelona: Editorial Paidós.
- Briggs, Asa y Burke, Peter (2002). *De Gutenberg a internet. Una historia social de los medios de comunicación*. Madrid: Taurus.
- Bustamante, G. (). La educación, ¿un asunto de medios? Recuperado de:
<http://hdl.handle.net/20.500.12209/5365>
- Canal LA PROFE MÓNICA. (13 de abril de 2022). *Cómo se dice Vaso de agua o Vaso con agua* [archivo de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=RGyoALCgnIo>
- Canal PROFESOR SUPER O OFICIAL. (22 de mayo de 2014). El Profesor Súper O-Capítulos idiomáticos x 11 [archivo de video]. <https://www.youtube.com/watch?v=xtlaER1UhFU>
- Castro Lara, Eloína (2016). Educomunicación. Los primeros 60 años de una historia polisémica. ReHuSo. Publicación cuatrimestral. Vol. 1, Año 2016, No. 2 (103-120) (mayo-agosto). Facultad de Ciencias Humanísticas y sociales. Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- Chávez, A. (2003). Televisión educativa o televisión para aprender. Razón y Palabra. Primera revista electrónica en América Latina especializada en comunicación. (36)
<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n36/achavez.html>
- DEBRAY, Regis (2001). El tiempo de la transmisión. El ángulo de ataque. Introducción a la mediología. Barcelona, Paidós.
- FRAU-MEIGS, Divina (2014). “Translato: Operar a transição digital e o domínio das culturas da informação”. Comunicação & Educação, Ano XIX, número 2, jul. /Dez 2014.

- Huergo, Jorge y Fernández Maria Belén (2000). *Cultura escolar, cultura mediática/ intersecciones*. UPN, Bogotá.
- Jakobson, R (1988), *EL marco del lenguaje*, México, FCE.
- Kant, I. (1803/2003). *Pedagogía*. Madrid: Akal.
- Kaplún, M. (1997). De medios y fines en comunicación educativa. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, 0(58). doi: <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i58.1120>
- Karam, Tanius y Cañizales, Andrés (2010). *Veinte formas de nombrar a los medios*. Universidad de los Andes, Venezuela.
- Lee, Alice Y.L. (2010). Media Education: Definitions, approaches and development around the globe. *New Horizons in Education*. Vol.58, No.3. Hong Kong Baptist University.
- Lyra Chaves, Gabriel y Favaro Garrossini, Daniela (2015). “Estruturas simbólicas e transmissão cultural: educação formal, mídia de massa e o debate da escola paralela”. En *Redes.com*, 12 (69-84).
- Martínez, A; C. Noguera y J. Castro. (2003) *Currículo y modernización: cuatro décadas de educación en Colombia*, Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio.
- Mateus, J.C. y Quiroz, M.T. (2017) “Educomunication: A Theoretical Approach of Studying Media in School environments”, *Revista latinoamericana de ciencias de la comunicación*, V.14, n.26 (152-163), Sao Paulo, USP.
- Melo, J. Conferencia inaugural, Cátedra Unesco de Lectura y Escritura, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja, mayo de 2012.
- MORABES, P. (2008). “La investigación en comunicación/educación: problemas epistemológicos y teóricos en la (in) definición del campo”- *Oficios Terrestres*, 21 (6879). Universidad Nacional de La Plata.
- NARVÁEZ, A. (2010). “Modelos pedagógicos y modelos comunicativos”. En: *Pedagogía y saberes*, n°32 (), julio-diciembre.
- NARVÁEZ, A. (2013). *Educación y Comunicación: del capitalismo informacional al capitalismo cultural*. Bogotá: Fondo Editorial Universidad Pedagógica Nacional.

- NARVÁEZ, A. (2015). “Educomunicación y TIC: ni tecnologías de la comunicación ni para la educación”, en Camargo, A. (Coord.). *Educación y tecnologías de la información y la comunicación*. Serie Cátedra Doctoral. Bogotá, UPN, pp. 199-218. ISBN: 978-958-865062-3.
- Narváez-Montoya, A. (2019). Comunicación educativa, educomunicación y educación mediática: una propuesta de investigación y formación desde un enfoque culturalista. *Palabra Clave*, 22(3), e22311. DOI: <http://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.3.11>
- Narváez, E. (2021). Educomunicación y alfabetización mediática: ¿tecnología o cultura? ¿Adiestramiento o educación? *Pedagogía y Saberes*, 55. <https://doi.org/10.17227/pys.num55-12245>
- Ramírez, L. (2000). El gobierno de Rojas y la inauguración de la televisión: imagen política, educación popular y divulgación cultural. Versión de los capítulos 1 y 2 de la monografía de grado para optar por el título de historiadora, “el establecimiento de la televisión en Bogotá: Un proyecto político y cultural auspiciado por el gobierno de Rojas Pinilla (1953-1956)
- Rueda, R. (2014). Ciberciudadanías, multitudes y resistencias. En MORA, A. I (compiladora) (2014). *Comunicación educación un campo de resistencias*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de Ciencias de la Comunicación. (pg. 335-360)
- Rodríguez, J. A. (2019). Televisión, identidad y escuela. Un estudio en el Colegio UNILATINA. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/10699>.
- Rodríguez Vázquez, Paki, & Ruiz Trujillo, Alejandro (2005). La televisión: ¿caja tonta o caja mágica? *Comunicar*, (25). [fecha de Consulta 4 de noviembre de 2021]. ISSN: 1134-3478. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825183>
- Soares, Ismar de Oliveira. (2002) *GESTÃO COMUNICATIVA E EDUCAÇÃO: CAMINHOS DA EDUCOMUNICAÇÃO*. COMUNICAÇÃO & EDUCAÇÃO. n. 20. Sao Paulo.
- Torres, Y. P. (2017). Análisis pedagógico de las teleclases de 1970 y la serie el Profesor Súper O, desde las políticas de televisión educativa. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/1076>.

- Vásquez, T. A. (1995). Educación y comunicación masiva. Comunicación y educación desde la cultura. *Pedagogía y Saberes*, (6), 23.30. <https://doi.org/10.17227/01212494.6pys23.30>
- Williams, Raymond, (1958). *Historia de la comunicación*. Barcelona: Bosch.
- Wulf, C. (2008) *Antropología Historia, cultura, filosofía*. Barcelona. Anthropos editorial.