



EL PROBLEMA DE LA LECTOESCRITURA EN EL AMBIENTE

DEL E-LEARNING PROPIO DE LA USMP VIRTUAL Y SU RELACIÓN CON LA CALIDAD DE LA INFORMACIÓN

Mg. Augusto Peralta
Aguilar
aperalta@usmpvirtual.edu.pe



Resumen

Al realizar la actividad de educación a distancia, se toma la responsabilidad de resolver varios problemas al mismo tiempo, el primero es establecer la mejor manera de hacer que los datos y posteriormente la información no solamente lleguen a destino, sino que deben de ser también, parte de todo un proceso relevante y significativo para el estudiante. Esta labor se hace por demás complicada si es que tenemos en cuenta los preocupantes niveles sobre comprensión lectora que poseen los estudiantes en el Perú de hoy. La cantidad de información que hoy corre a través de internet, en gran parte procede de sitios que no poseen reales garantías de calidad sobre la información que propalan, siendo que en la mayoría de los casos son copias realizadas sin la debida confirmación de las fuentes y en muchos casos es información errada. La difundida costumbre de hacer copias automáticas sobre el material encontrado en internet, dificulta la labor de investigación y hace más vulnerable al alumno, el reto de la USMP Virtual es la de conseguir convertirse en una fuente que enseñe a los estudiantes las mejores maneras de investigar.

Abstract

When conducting the distance education activity, it takes the responsibility to solve several problems at the same time, the first is to establish the best way to make the data and then the information not only reach the destination, but also, Part of a whole process relevant and meaningful for the student. This work is very complicated if we take into account, the worrying levels of reading comprehension those students have in Peru today. The amount of information that today runs through the internet, in great part comes from sites that do not have real guarantees of quality on the information that they proclaim, being that in the majority of the cases they are copies made without the due confirmation of the sources and In many cases it is wrong information. The widespread habit of making automatic copies of the material found on the Internet makes research difficult and makes the student more vulnerable, the challenge of the USMP Virtual is to become a source that teaches students the best ways to investigate.

Palabras clave: modelo pedagógico, metodología virtual, conectivismo, dinamización, gráfico-multimedia.
Keywords: pedagogical model, virtual methodology, connectivism, dynamic, graphic-multimedia.

Introducción

La protoescritura surge en Eurasia 3000 años antes de Cristo, la que a su vez, proviene de un sistema simbólico desarrollado justamente 6000 años antes de nuestra era, más esta, no puede ser catalogada aún como escritura, pues solo consistía de símbolos que se utilizaban para poder transmitir información. Es así que, a lo que se resume todo el conocimiento y el desarrollo del mismo, cuando hablamos de la información y las diferentes maneras de transmitirla, es justamente a un conjunto más o menos complejo de diferentes símbolos que nos sirven para transmitir nuestras ideas.

Hoy en día nuestro lenguaje ha evolucionado, se ha hecho más complejo y tiene la capacidad de poder transmitir de mejor manera, toda aquella información que queramos hacer llegar hacia la otra persona. Al transmitir esta información, mediante medios digitales estamos utilizando dos elementos que no pueden ser vistos y tratados de manera separada, pues de lo contrario, la información perdería sentido y dejaría de serlo. Platón consideraba la escritura como una tecnología externa y ajena, lo mismo que muchas personas hoy en día piensan de la computadora. En la actualidad, el manejo de la escritura, resulta ser prácticamente obligatorio, esto, para poder considerarnos incluidos dentro de nuestro grupo social, además del hecho que, la capacidad por escribir está tan interiorizada y de manera tan profunda, que se ha vuelto parte de nosotros mismos.

Es así que, muchas personas, aún no consiguen establecer que la informática ya ha pasado a formar una parte importante de nuestras vidas y la velocidad con que esta se procesa, analiza y distribuye hoy es mucho más rápida que en sus inicios.

Esto tiene un punto positivo y un punto negativo en su concepción. La mayor velocidad de circulación de la información permite realizar análisis más rápidos y más informados, lo que a su vez redundará en la resolución de problemas de manera más adecuada. Pero de la misma forma, así como los datos y la información que circulan con mucha rapidez y se pueden transformar en soluciones positivas, es como tomando datos errados pueden también ser transformados en información errada y llegar a conclusiones negativas, con una rapidez asombrosa. Es de esta manera, que dentro de la plataforma de la USMP virtual, no solo es suficiente otorgar cierta información referente a cada curso a cargo, sino también es imprescindible enseñar

a buscar y utilizar la información de manera correcta, así como la realización de los análisis adecuados para la resolución de problemas.

La primera computadora, la Z1 diseñada por el ingeniero alemán Konrad Zuse entre los años 1935 y 1936, aunada al uso del sistema binario para la programación establecido tiempo después, marcan el desarrollo de uno de los primeros pasos, para poder conseguir procesar la mayor cantidad de datos en el menor tiempo posible y de esta manera poder convertirla en información útil que podamos utilizar de acuerdo a nuestras necesidades.

Cuando al principio, el profesor era la única fuente de conocimiento de la que el alumno disponía, claro no debemos de olvidar también los libros impresos, la velocidad con la que se podía transferir información importante y relevante, era realmente muy lenta. La tradición oral es la forma más antigua de transmitir conocimiento y luego fue a través de grabados en piedra y posiblemente en madera, los primeros soportes para el desarrollo de la escritura mediante ideogramas y otros símbolos, no se conoce otra manera de transmitir conocimientos. Pero claro, hoy en día, solo basta encender un teléfono celular, una tablet o una computadora de mano para tener acceso casi irrestricto hacia cualquier fuente de información del tipo que nosotros deseemos.

El problema de la captación de información

Todos estos cambios y procesos tan drásticos e interminables, nos deben de poner a pensar que así como los medios de comunicación han ido cambiando a lo largo de la historia, es importante considerar que las maneras en cómo se desarrollan los programas de estudios ya no son lo que eran antaño, los modos en que se propalan tampoco se han quedado estancados en su desarrollo, entonces, aparece una nueva interrogante, los docentes, facilitadores, tutores, pedagogos, ¿nos estamos actualizando con la misma rapidez? Los que utilizamos las herramientas de avanzada en educación a distancia ¿Estamos yendo a la velocidad que el sistema nos pide?

Muchos de los materiales que los docentes virtuales seguimos utilizando, son simples modernizaciones de antiguas presentaciones de ppt, transferidas al medio virtual. Esto debe de encender una alarma, que nos

indique que no es posible continuar con las mismas herramientas aunque estas estén modernizadas y cambiadas de manera superficial. La nueva estructura de irradiación del conocimiento cada vez es más grande, más compleja, más diversa.

Estamos frente a un mundo diferente, con personas diferentes, con plazos distintos, que camina a velocidad vertiginosa. ¿Cómo podemos seguir pensando que todo lo que aprendimos antaño, dentro de nuestro sistema educativo analógico, todavía puede seguir teniendo vigencia dentro de un mundo digital? En la era de las clases a distancia, de las videoconferencias, de los libros digitales, de los audiolibros, y las conferencias en vivo, ¿cómo podemos hacer frente a todo esto? Y salir ganadores como profesionales dedicados a la enseñanza.

Los bajos niveles de comprensión lectora, bajo nivel en habilidades matemáticas, y escaso desarrollo de habilidades lógicas, contribuyen a que cada vez sea más difícil para los docentes, el poder hacer llegar de manera efectiva, el conocimiento que se requiere, a los diferentes alumnos dentro de su proceso de estudio. Habilidades que no se desarrollan en los niveles iniciales de educación, resultan muy difíciles de desarrollar durante etapas posteriores del estudiante.

Debemos de utilizar las habilidades de nuestros niños lo más temprano posible, para así, poder desarrollar en ellos sus habilidades naturales, el dirigir el amor por la lectura y la utilización de las computadoras y otros equipos, para llevar a cabo investigaciones y resolución de problemas que les ayuden a desenvolverse durante su vida estudiantil, consiguiendo resultados positivos en cada una de sus etapas.

El ejemplo, es el mejor modo de desarrollar las condiciones y actitudes necesarias en nuestros hijos y posteriormente en nuestros estudiantes. Solo con la repetición, se verá en la necesidad de copiar nuestros ejemplos y conseguir establecer modelos de conducta apropiados para su desarrollo intelectual y profesional. Si un niño desde muy pequeño, ve a su padre con un libro en la mano y “leyéndolo”, es casi seguro que él, cuando aprenda a leer desarrollará el amor por la lectura al igual que su padre. Pero no todo queda allí, pues como ya lo vimos líneas arriba, no se trata solo de leer, pues es mucho más importante que nuestro entendimiento sobre el texto leído sea el adecuado.

La USMP Virtual con el apoyo de sus docentes y otros profesionales capacitados en diversas áreas de

la ciencia y tecnología, con experiencias diversas de acuerdo a cada una de sus actividades profesionales y mediante la utilización de CANVAS LMS como SGA para el desarrollo de cada curso, nos vemos en la obligación de utilizar metodologías hasta hace muy poco, desconocidas o inexistentes. Tenemos la consigna de cambiar y modificar nuestros conocimientos previos, todo aquello que teníamos aprendido referente a la enseñanza.

¿En qué nos convertimos los educadores virtuales?

De ser una fuente de conocimientos, pasamos a ser el pivote dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. El cambio, es la única constante dentro de nuestra estructura como sociedad. Por lo tanto, si nuestra sociedad sufre cambios constantemente dentro de su evolución, también debemos de plantear no solo el cambio del tipo de dictado de clases de presencial a virtual, sino también se debe de presentar un cambio de la participación pasiva a la intervención activa del alumno dentro del proceso de enseñanza.

Para lograr el aprendizaje significativo por parte de nuestros alumnos, debemos de partir haciendo uso del principio de la corriente constructivista, la misma que propone el desarrollo de la problemática por parte del estudiante, utilizando las herramientas iniciales que se le puedan facilitar por parte del docente o tutor, aunadas con los conocimientos y experiencias previas que posea el estudiante, esto permitirá que el mismo estudiante de acuerdo a su ocupación diaria, al trabajo que desempeña, pueda ir desarrollando nuevos nexos y conexiones, para así poder establecer un nuevo escenario en el cual pueda poner en práctica los conocimientos adquiridos.

La parte a considerar como neurálgica, en el desarrollo del conocimiento se encuentra establecida dentro de cada uno de los estudiantes, ellos junto con la situación problemática planteada, genera un nuevo escenario y comienzan a hacer gala de su habilidad y conocimientos para poder llegar a la resolución de los problemas planteados.

Pero este trabajo en el que se imbuye el alumno, no es individual, se trata de desarrollar equipos de trabajo, los cuales debido a la sinergia, consiguen

obtener muchos y mejores resultados que los que podría obtener un solo alumno. Pues cada uno de los miembros del equipo tiene habilidades y capacidades diferentes las mismas que permiten tener enfoques múltiples y desarrollos más ricos para conseguir respuestas. Es aquí cuando se inicia la etapa de negociación, entre los que conforman el equipo de trabajo para poder llegar a señalar objetivos y metas comunes. De esta manera cada uno de ellos se hace responsable de que es lo que aprende y como lo aprende. Es así que, lo aprendido quedará grabado de manera permanente.

Es aquí entonces, donde iniciamos nuestro desarrollo sobre lo dicho por Siemens (2004) "El conocimiento crece exponencialmente. En muchos campos, la vida del conocimiento se mide ahora en meses y años." Actualmente se está dando la reducción de la vida media del conocimiento, si bien antes, hace tan solo 40 o 50 años, el desarrollo del conocimiento era medido en décadas, en la actualidad el conocimiento cambia y se modifica con mucha mayor rapidez.

Solo es importante lo que se aprende en las aulas o existe algo más

Si bien el aprendizaje formal es importante dentro del desarrollo de la persona como profesional y/o especialista, es el aprendizaje informal aquel que toma preponderancia, pues es un aspecto significativo de nuestra experiencia de aprendizaje. Como dice Ausubel 1983 Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

Sabemos que el aprendizaje es un proceso continuo, el mismo que tiene una duración igual a la de nuestra vida, pero hoy, existe un cambio importante y fundamental, la tecnología, está transformando nuestros cerebros, debido a que las herramientas que se utilizan moldean nuestro pensamiento de manera distinta.

Como un pequeño ejemplo, puedo citar lo ocurrido con mi hijo, cuando recién había cumplido los 3 años,

tomó mi celular de encima de la mesa y comenzó a manipularlo, poco después me di cuenta de su falta y comencé a buscarlo, lo encontré recostado en la cama manipulando el equipo, le pregunté, qué haces, y muy naturalmente me contestó, "jugando", su respuesta me preocupó un poco debido a que podría estar manipulando el celular y arruinando los programas que había en él, pero al mirar la pantalla, me di cuenta que realmente estaba jugando, había encontrado un juego y lo había comenzado a usar, dicho sea de paso, yo ni siquiera sabía que ese juego existía.

Llega entonces el momento en que debemos de evaluar la pertinencia de los conocimientos que se desean aplicar para el aprendizaje de los alumnos. Muchas veces se ha escuchado decir a los estudiantes y posiblemente nosotros mismos lo dijimos en algún momento de nuestra vida escolar, "ese curso es aburrido" o "no se para que me enseñan eso, si no lo voy a utilizar nunca" y a decir verdad, tienen razón.

Existe una gran cantidad de información que nos es proporcionada por diferentes vías, medios impresos, radiales, televisivos, internet entre otros, la cantidad puede llegar a ser realmente alarmante. En su libro El Shock del Futuro, Alvin Toffler (1970), acuña por primera vez el término "sobrecarga informativa" derivado del término en inglés information overload. Es así, que el día de hoy nos encontramos frente a este fenómeno de producción de información y aumento de la misma en un promedio de 30% anual, de acuerdo a estudios realizados por Peter Lyman y Hal Varian de la School of Information Management and Systems, esto se debe principalmente a un cambio dentro de la estructura del pensamiento humano, que busca con afán, clasificar y almacenar cada evento, hecho, información, dato, recuerdo y mucho más.

La información y su calidad

Al momento de ingresar a la red conocida como internet, nos vamos a encontrar con un universo de información, podemos tener acceso a esta información en el momento que nosotros deseemos y desde el lugar en donde estemos sin mayores inconvenientes, solo necesitamos poseer una laptop, celular o Tablet con conexión a internet. Pero es aquí donde nos topamos con el primer obstáculo. La calidad de la información que podemos encontrar, esta es realmente variada y resulta complejo el llegar a determinar con certeza

cuál es el porcentaje de contenido que podemos encontrar como considerado de buena calidad.

Esta sobrecarga de información que encontramos en esta red sobresaturada la misma que muchas veces es inútil, errónea o incompleta, acompañada de publicidad molesta e inservible (spam, banners, pop ups) generan un entorno que hace muy difícil la clasificación de la información para su posterior corrección, calidad y pertinencia.

Al hablar de la calidad, podemos encontrar definiciones como la de ISO (International Organization for Standardization) que en un primer momento la define en la norma ISO 8402:1994, como la totalidad de los rasgos y características de un producto o servicio, que afectan a la capacidad para satisfacer las necesidades manifiestas o implícitas. Esta definición es posteriormente modificada al llegar el año 2000 por la norma ISO 9000:2000, que la modifica en su definición de la siguiente manera: grado en el que un conjunto de características inherentes cumple con los requisitos. La American Society for Quality define la calidad como la totalidad de funciones y características de un producto que les permite satisfacer una determinada necesidad.

Entonces, la calidad de la información, podríamos definirla como, la capacidad que tiene un mensaje utilizado para representar un hecho o noción en un proceso de comunicación, de poder satisfacer las necesidades de información de la persona que lo utilice o consulte. Retornemos entonces, al momento en que el alumno comienza a utilizar la información e inicia su análisis para poder desarrollar una serie de posibles soluciones a los problemas planteados. Si es que el alumno no conoce la mejor manera de hacer su investigación en la nube se corre el riesgo de que las conclusiones que se saquen a partir de estas también sean erradas.

A esto se le debe de añadir el pensamiento crítico, que debe de ser capaz de realizar el estudiante, pues según Lipman (1990), unos de los supuestos fundamentales que subyace a la idea de democracia ha sido el que los miembros de una sociedad de este tipo no solo deben de estar informados, sino que deben de ser reflexivos, de esta manera no solo ser conscientes de los problemas, sino que también deben de ser capaces de tratarlos de forma racional.

Es así que la Organización de la Naciones Unidas

para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) teniendo en cuenta la evolución que está teniendo la educación superior y además contando con los desafíos que se presentan debido al resultado del desarrollo de nuevas tecnologías de la información y la educación, siendo que tiene presente la crisis por la que atraviesan las universidades en todas las regiones del mundo, es que formula algunos principios fundamentales para una reforma realmente profunda en los sistemas de enseñanza, la misma que pueda contribuir con una eficacia mayor para el advenimiento de la paz fundada en el desarrollo y la afirmación de principios de igualdad, justicia, libertad y solidaridad. (Unesco, 1999).

Para poder conseguir proporcionar a los estudiantes, conocimientos que les resulten trascendentales, que sean aplicables a la vida diaria, que les sirvan de manera práctica y efectiva para la resolución de problemas tanto de sus empresas como de la sociedad Habermas (1990) nos hace ver su preocupación referente a la educación universitaria que le da un énfasis muy grande sobre la instrucción de procedimientos y técnicas, los mismos que son realmente importantes, pero que muestran una ruptura con el hecho de que forman parte del contexto de intercambio entre los seres humanos los que comparten una vida en común. Por lo tanto los universitarios deben de recibir informaciones técnicamente indispensables sobre los procesos que deben de dominar, sin tener ninguna orientación sobre su aplicación en las situaciones de la vida.

Es así que Kurland, D. (2003). Dice que, por el hecho que actualmente, la información a la que tenemos alcance y que está a nuestra disposición, es realmente tan basta, y que no podemos procesarla de manera total, siendo además incapaces de poder establecer si es que toda la información obtenida es realmente confiable, resulta imprescindible que cualquier investigación debe de ser apoyada por diversas fuentes que apoyen y aporten diferentes puntos de vista sobre el tema en cuestión, siendo de esta forma que se comienza a trabajar de manera activa la comprobación de la capacidad del investigador para tomar su propia decisión sobre lo que puede aceptar como verdadero.

Según dice Alfons Cornellá, el punto crítico, está en comunicar más eficientemente, y esto solo lo podremos lograr con contenidos de calidad, a los que nosotros mismos podemos contribuir, agregando

contenido realmente valioso.

La cantidad de tiempo que se le dedica a la lectura, es realmente muy corto, siendo que existe una gran diferencia cuando hacemos uso de la lectura con nuestra mente racional, que cuando la realizamos con nuestra mente emocional. La primera, nos llega a cansar más rápidamente que la segunda y perdemos la conexión después de llegar a leer la cuarta o quinta página de un documento, es por esto que para el desarrollo de los cursos se propone el establecimiento de una metodología que invite al estudiante a hacer uso de sus múltiples inteligencias, para poder llegar a obtener un mejor desempeño y conseguir resultados satisfactorios.

De acuerdo a lo sostenido por Silvio J. (2006) es importante que la educación virtual y a distancia no solo posean calidad, sino también deben de cumplir con las expectativas de equidad y pertinencia.

La lectura y la calidad

De acuerdo a los cuatro criterios de calidad presentados por Cookson (2002) con respecto a la calidad en la educación a distancia estos criterios son: el esfuerzo, la actualización, la capacidad, la eficiencia y el proceso. En lo que se refiere al esfuerzo, queda claro que este debe de ser dado por ambas partes, el docente y el estudiante, cuando se habla de la actualización, en esta se debe incluir al docente virtual de la USMP, las diferentes oportunidades de actualización brindadas por la universidad y las capacitaciones constantes en lo referido a metodologías y materiales utilizados, la eficiencia solo podrá ser conseguida en lo que corresponde a la capacidad que tengan ambos participantes del proceso educativo a distancia para cumplir con su propio papel, el cual los lleve a desarrollar y obtener su objetivo final que es el conseguir la absorción del conocimiento por parte del alumno y su aplicación dentro del contexto profesional del estudiante. Por último el proceso, debe de ser establecido como un conjunto de actividades que se ejecutan para la consecución de un determinado estado de conocimiento.

Nada de lo dicho por Cookson (2002) tendrá consistencia, si es que no tomamos en cuenta lo importante que resulta ser la pertinencia de lo aprendido con el contexto social en el cual se desempeña la persona, en el ámbito grupal, organizacional,

comunitario y social.

Es así que para conseguir la mixtura perfecta entre la parte instruccional, de conocimientos y habilidades resolutorias y la inclusión de todo esto en la parte social y experiencial del alumno, la USMP Virtual, debe de cumplir con todos los requisitos antes mencionados, así como con la gran tarea de establecer un nexo vivo entre la sociedad y el alumno, haciendo que todos los conocimientos cobren importancia y relevancia dentro de las actividades profesionales que desempeña el estudiante en su diario que hacer.

En la plataforma de la USMP Virtual, se cuenta con las herramientas necesarias para poder conseguir que el alumno y el profesor estén conectados en la misma frecuencia, además permite que la parte experiencial de los docentes sea puesta en práctica y transmitida en los conocimientos vertidos, haciendo que estos tomen valor en la parte aplicativa que les da sentido dentro del mundo real.

Existe el desarrollo actualizado de los diferentes cursos y materias que se enseñan. Los mismos que se transmiten a través de los foros, correos electrónicos y otras herramientas presentes en la plataforma. Es así que la USMP Virtual mediante constantes cursos, seminarios y congresos está consiguiendo ponerse a la vanguardia de la educación a distancia entre las universidades del país.

Es muy importante que se siga trabajando en pos de alcanzar nuevos métodos, mayor relevancia y constante actualización de los temas, las formas, los modos de interacción que se tienen para con el alumno, solo de esta manera podremos mantener a la USMP Virtual a la saga de las otras universidades y siempre podremos ir marcando el camino a seguir.

1. La enseñanza virtual, en poco tiempo será la opción preferida para muchos estudiantes y profesionales, pues les permite utilizar las herramientas y materiales a su disposición durante el tiempo y los momentos que ellos consideran de mayor conveniencia, consiguiendo de esta manera resultados sólidos en su preparación.
2. La educación virtual a pesar de tener muy poco tiempo entre nosotros, se encuentra en la tercera generación, ha conseguido posicionarse como la herramienta por excelencia a la hora de establecer una metodología de aprendizaje acorde con el mundo interconectado que nos rodea. La gran capacidad de acceso a la información por parte de los docentes y los estudiantes, permite que la educación virtual sea la nueva fuente de conocimiento y aplicación prácticamente en tiempo real.
3. En la USMP Virtual se viene trabajando en el reto del manejo de la calidad de la lectoescritura en e-learning, para un buen nivel de calidad en cada programa que brinda, con el apoyo y compromiso de los tutores virtuales, quienes asumen esta actividad de revisión en el día a día de las retroalimentaciones y calificaciones.

- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1.
- Carretero, M. (2000). Constructivismo y educación. Editorial Progreso.
- Cookson, P. (2002). «Acceso y equidad en la educación a distancia: investigación, desarrollo y criterios de calidad». Revista Electrónica de Investigación Educativa. Vol. 4, n.o 2. [Fecha de consulta: 19 de mayo de 2005].
- Díaz Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2010). Estrategias Docentes: Para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructiva.
- Gardner, H. (2001). La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI.
- Johnston, P. H. (1989). La evaluación de la comprensión lectora: un enfoque cognitivo. Visor.
- Kurland, D. (2003). Lectura crítica versus pensamiento crítico. Recuperado el 2003, vol 1.
- Lipman, M. (2009). Investigación social: manual del profesor para acompañar a Mark. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Muchavisoy, J. N. J. (1997). Los saberes indígenas son patrimonio de la humanidad. Nómadas (7). Bogotá, Colombia: Universidad Central.
- Siemens, G., & Fonseca, D. E. L. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Traducción: Diego E. Leal Fonseca. Febrero 7, 2007.
- Silvio, J. (2006). Hacia una educación virtual de calidad, pero con equidad y pertinencia.
- Ong, W. J., & Scherp, A. (2003). Oralidad y escritura. Fondo de Cultura Económica USA.