

Medios escolares, posibilidades y retos para empoderar sujetos políticos y productores de sentido en la escuela

Juan Carlos Ceballos Sepúlveda
Julián Darío Forero Sandoval
Alfredo Álvarez Orozco
Luis Manuel Rojas Ramírez



371.3
M491

Medios escolares, posibilidades y retos para empoderar sujetos políticos y productores de sentido en la escuela / Juan Carlos Ceballos Sepúlveda [y otros 3] -- 1 edición 2020 -- Medellín : UPB, 2020.

214 páginas, 14 x 21 cm. -- (Mensajes)

ISBN: 978-958-764-800-3 / 978-958-764-801-0 (versión digital)

1. Comunicación en la educación -- 2. Participación política en la escuela -- 3. Educación en ambientes virtuales (EAV) -- I. Ceballos Sepúlveda, Juan Carlos -- II. Título -- (Serie)

CO-MdUPB / spa / rda

SCDD 21 / Cutter-Sanborn

© Juan Carlos Ceballos Sepúlveda
© Julián Darío Forero Sandoval
© Alfredo Álvarez Orozco
© Luis Manuel Rojas Ramírez
© Editorial Universidad Pontificia Bolivariana
Vigilada Mineducación

Colección Mensajes

Medios escolares, posibilidades y retos para empoderar sujetos políticos y productores de sentido en la escuela

ISBN: 978-958-764-800-3

ISBN: 978-958-764-801-0 (versión digital)

DOI: <http://doi.org/10.18566/978-958-764-801-0>

Primera edición, 2020

Escuela de Ciencias Sociales

Facultad de Comunicación Social-Periodismo

Grupo: GICU (Medellín), COEDU (Montería) Comunicación, cultura y desarrollo (Bucaramanga) Proyecto:

Medios escolares como espacios de formación del sujeto político en instituciones educativas de Medellín, Montería y Bucaramanga. Radicado: 616B-06/16-17 (Medellín), 182-08/16-G015 (Montería) y 028-0716/16-32000 (Bucaramanga)

Gran Canciller UPB y Arzobispo de Medellín: Mons. Ricardo Tobón Restrepo

Rector General: Pbro. Julio Jairo Ceballos Sepúlveda

Vicerrector Académico: Álvaro Gómez Fernández

Decano de la Escuela de Ciencias Sociales: Ramón Arturo Maya Gualdrón

Directora de la Facultad de Comunicación Social: María Victoria Pabón Montealegre

Editor: Juan Carlos Rodas Montoya

Coordinación de Producción: Ana Milena Gómez Correa

Diagramación: Ana Milena Gómez Correa

Ilustración portada: Juanita Saldarriaga

Corrección de Estilo: Delio David Arango

Dirección Editorial:

Editorial Universidad Pontificia Bolivariana, 2020

Correo electrónico: editorial@upb.edu.co

www.upb.edu.co

Telefax: (57-4) 354 4565

A.A. 56006, Medellín, Colombia

Radicado: 1933-03-12-19

Prohibida la reproducción total o parcial, en cualquier medio o para cualquier propósito sin la autorización escrita de la Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

mirada

Capítulo 6. Otra oportunidad para formar, producir y crear.

Una mirada de la cultura digital y su apropiación a partir de los medios escolares digitales

Luis Manuel Rojas Ramírez

6.1 Introducción⁸

El panorama ofrecido hoy por las tecnologías de la información y la comunicación y la evolución de internet como ámbito comunicativo (Lévy, 2007) que potencia la participación, la expresión y la creación de contenidos ha llevado a la diversificación de las experiencias de medios en la escuela, estos ahora conviven con las posibilidades tecnológicas consecuencia de la digitalización

8 Este capítulo se deriva del trabajo de grado *Apropiación de una cultura digital en la escuela desde las experiencias de medios escolares digitales*, presentado para optar al título de magíster en Comunicación Digital de la Universidad Pontificia Bolivariana.

o la convergencia. Cabe precisar que esta evolución no es solo instrumental, pues a la par de los aparatos trajo consigo nuevas prácticas, lenguajes, modos de compartir contenidos, otras formas de relacionarse y comunicarse y modelos que conforman una cultura que se ubica en el ciberespacio.

Es así como al periódico mural o físico hoy se le suman las páginas web o revistas digitales, al video o noticiero escolar que se transmitía de forma interna en la escuela se le suman las redes sociales o canales de YouTube, a la radio escolar tradicional que se escuchaba por los parlantes internos de la institución se le suma la radio *online* que puede ser escuchada en cualquier parte del mundo. Además de suponer unos cambios en los soportes o formas de trabajar, representan para la escuela otras posibilidades de incluir las TIC y acercar a los estudiantes a otros lenguajes y formatos. Esto posibilita que el estudiante pueda ser productor y gestor de sus propios contenidos, reconozca el contexto que habita y adquiera unas posiciones críticas, en las que diferentes actores sociales de la escuela puedan interactuar con ese contenido y ser participe. Para esto, más allá de unos usos, se requiere del reconocimiento y, sobre todo, apropiación de la cultura que cobija todas estas prácticas, representaciones, simbolismos, relacionamiento y sentir.

De ahí que en el marco de la investigación de *Medios escolares como espacios de formación del sujeto político en Instituciones Educativas de Medellín, Montería y Bucaramanga* y de la maestría en Comunicación Digital de la Universidad Pontificia Bolivariana, se propusiera como trabajo de investigación indagar por la apropiación de una cultura digital en la escuela a partir de los proyectos de medios escolares digitales, con el fin de identificar y analizar en algunas experiencias de medios escolares si estas favorecen la apropiación de dicha cultura o si aún no es reconocida.

La pregunta de investigación que guio este estudio fue: ¿De qué manera las concepciones, prácticas y contenidos que se dan en la escuela en los ejercicios de medios escolares digitales favorece o limita la apropiación de una cultura digital caracterizada por la interacción, el diálogo y la producción de contenidos? En ese sentido, se abordaron en la investigación los conceptos de: comunicación, tecnologías, medios escolares digitales y apropiación. Sobre estos se indagó a los integrantes de los medios escolares en cada institución (docentes y estudiantes) como una manera de identificar las concepciones que prevalecen. Asimismo, se observaron las reuniones de los equipos de trabajo que conforman los medios y se analizaron los contenidos finales que son publicados.

Por otro lado, llevar a cabo una investigación sobre la apropiación de una cultura digital, caracterizada por lenguajes multimedia, por la creación de contenidos, la información, la interacción y el relacionamiento. Particularmente en las experiencias de medios escolares digitales, como espacios de participación y relacionamiento de la escuela con dicha cultura, requería de un estudio teórico de base que permitiera reconocer unos conceptos claves a la hora de entender qué implica esa apropiación. La investigación buscó referentes que abrieran las perspectivas tradicionales de la educación y la comunicación, así como de las tecnologías y su uso en la escuela, igualmente sobre el concepto de apropiación y lo que se comprende por cultura digital.

Para esto, era importante reconocer algunos antecedentes de la digitalización, sobre todo de la comunicación en la era digital y de qué forma se relaciona con la escuela como lugar de formación.

6.2 La cultura digital, la comunicación y su apropiación

Durante los últimos años del siglo XX y principios del siglo XXI, las tecnologías digitales se han situado en el epicentro de nuestras vidas (Pérez, 2006, p. 26). Esta ha penetrado en todos los ámbitos de la vida humana y repercute en el sistema educativo al poner en revisión los modos de socialización, los métodos de enseñanza y sus contenidos, la figura del profesor y el quehacer de los alumnos (Pérez, 2006).

Pérez Tornero alude a una explosión nuclear en cadena para referirse al crecimiento acelerado de la civilización con las tecnologías digitales. En ese sentido, para el autor hay un estallido de información, de las comunicaciones y de la interacción, con lo cual, el sistema comunicativo de la humanidad ha cambiado y está hoy caracterizado por otros aspectos como la globalidad e instantaneidad. En dicho sistema comunicativo, aparece un momento clave y disruptivo: la incursión de la Web 2.0. Esta nueva etapa en la red, acuñado por primera vez en el 2004, representa un cambio importante en la vida del ciudadano, pues más allá de su concepción técnica o instrumental impuso un nuevo modelo de circulación de la información que entró a cuestionar la antigua jerarquía de emisor-receptor y que amplificó unos procesos comunicativos que antes iban de uno a uno o a muchos y que ahora todo se abre para que sean los usuarios quienes desarrollen sus propios métodos comunicativos (Cebrián, 2008, p. 346). En ese sentido el modelo comunicativo pasa a ser de muchos a muchos.

Esta transición o fenómeno le plantea a la escuela y a los ejercicios de producción de medios de comunicación una nueva discusión, debido a que, lo que antes era transmisión y recepción de información, se convirtió en un espacio para la construcción de diversos contenidos donde el usuario se puede involucrar. Casajús (2012) vincula el concepto Web 2.0 a la interactividad,

participación y a un nuevo rol del usuario en el proceso comunicativo. Martín Barbero (1999) hace referencia a un nuevo "ecosistema comunicativo" en el que encuentran dispositivos de difusión, circulación y almacenamiento más versátiles, disponibles e individualizados que la escuela. Aparici (2011) menciona que este fenómeno, como las tecnologías digitales, ponen de manifiesto las prácticas comunicativas transmisivas y reproductoras que imperan en la educación. Por eso, propone hablar de una educación 2.0, acorde con las prácticas de educación y comunicación basadas en el diálogo y la participación, lo que requiere de cambios de actitudes y concepciones.

Los medios escolares digitales cuentan con un espacio propicio, posibilitado por la Web 2.0 para la participación, el diálogo y la comunicación. Sin embargo, es importante precisar que más allá de ser una tecnología e involucrar nuevas técnicas, también supone un cambio metodológico y actitudinal respecto a las concepciones de comunicación. Por eso, al abordar el concepto de comunicación, se plantea una mirada más allá de la transmisión de un mensaje. Para Kaplún (1998) esta se convierte en un medio capaz de conectar el mensaje con el contexto en que es producido, esto representa una conexión entre los públicos emisores y receptores de mensajes, con sus propios mundos. Este autor, hace mención de una "comunicación educativa integradora", que propicie la autoexpresión y que potencie al educando como emisor.

Por otro lado, hoy es importante tener en cuenta las posibilidades comunicativas de las tecnologías en la escuela. Respecto a esto, Martín Barbero (2017) dice que los estudiantes tienen hoy una especial empatía cognitiva y expresiva hacia una serie de tecnologías que conforman un nuevo ecosistema comunicativo (p. 61). Por eso, el autor propone mirar a la comunicación desde una perspectiva cultural. Esto es, asumirla como un espacio en el que además de circular información, se producen significaciones.

La comunicación, en este caso, permite desplegar las posibilidades para la apropiación de la palabra, la capacidad de expresión y narración de contextos en el que se den procesos de reconocimiento (Huergero, 2001). Pero hoy, las posibilidades tecnológicas amplifican las educativas. Los referentes de conocimiento, sus valores, sus imágenes y expectativas guardan relación con la comunicación y sus mensajes (Quiroz, 2003). De esta forma, se comprende que las tecnologías hacen parte indiscutida de la escuela, pues quiera o no, los estudiantes están atravesados día a día por estas.

La educación está influida por los aspectos emergentes de la sociedad, los movimientos sociales, políticos, económicos y hoy por las tecnologías. Los avances actuales en TIC y la consolidación de nuevos medios y entornos digitales, determinan la importancia de la apropiación de la escuela de una cultura digital, con esta se forman sujetos informados, con la capacidad de producir, consumir y generar contenidos y con la capacidad de conocer y manejar las tecnologías para su beneficio e intereses.

En este caso, se parte de la definición de la cultura digital expuesta por Lévy (2007) como "el conjunto de tecnologías (materiales e intelectuales), prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores que se desarrollan junto al auge del ciberespacio" (p. 16). Aspectos como la comunicación y la educación se encuentran mediadas por las tecnologías. Por otro lado, se toma la definición de apropiación de Morales (2009) quien menciona unas dimensiones que implican la apropiación de tecnologías: conocimiento, reflexividad, competencia, uso, gestión, interactividad, interacción y proyecto. Estas sitúan la apropiación como prácticas desde las cuales las personas llevan a cabo reflexiones acerca de las implicaciones, intenciones y necesidades en las que se enmarcan las tecnologías, las comprenden y utilizan de manera competente con la libertad de adaptarlas a sus propias necesidades.

Al tener en cuenta esto, se propone la apropiación de una cultura digital como un proceso en el cual se asume y reconocen los códigos, simbolismos, las prácticas, lenguajes implicados en el sistema tecnológico y digital, así como las habilidades prácticas necesarias para un uso adecuado a sus propios contextos y necesidades. También, como la capacidad de acceder, analizar y cuestionar sobre el uso de las tecnologías con las que nos relacionamos a diario y la posibilidad de comunicar desde unos medios con unos sentidos y propósitos establecidos. Sin embargo, para algunos autores como López y Bernal (2016) las escuelas cambian con mayor lentitud que la sociedad en las que se ubican, y no están dando respuestas a las demandas de los nuevos modos y formatos de información y gestión del conocimiento, que ya fuera de ellas son un hecho ineludible.

De ahí que para Bacher (2009), la escuela se encuentre inmersa en una paradoja en cuanto a la inclusión de los dispositivos digitales al ambiente escolar, que, si bien implementa el uso y apropiación de estos, deja a un lado su sentido en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su potencial pedagógico, lo que hace de ellos un instrumento (p. 29). Por lo tanto, agrega que, si la escuela logra adoptar nuevos paradigmas, podrá actuar como "incubadora del pensamiento crítico", de tal forma que estimule la capacidad de preguntar, analizar, dialogar, comprender y actuar (2009, p. 30). Martín Barbero considera necesario que la escuela interactúe con los medios y los nuevos campos de experiencia que suponen, Huergo (2007) propone a la escuela adaptar los instrumentos y las técnicas del entorno cotidiano y actuar con ellos de manera productiva, formativa y crítica.

En este sentido, si bien los dispositivos tecnológicos pueden ser aliados en la escuela, la clave estará en las personas, en los usos y apropiación que estos hagan de las herramientas y en el sentido proporcionado. En esos términos, ¿podrían ser

las prácticas de medios escolares digitales espacios ideales en los que la escuela pueda actuar como esa incubadora de pensamiento crítico, reconociendo y apropiándose de una cultura digital que les dé importancia a los jóvenes, se valore sus contextos y experiencias?

6.3 La tríada

Para entender lo siguiente, la investigación toma lo planteado por la tríada tecnología-comunicación-educación, propuesta del Grupo de Educación en Ambientes Virtuales (EAV) de la UPB, con la intención de alejar las visiones instrumentales de estos conceptos y situarlos en una "reflexión sistemática que permita construir una cultura tecnológica y comunicativa" (Giraldo, 2006, p.32). Debido a que, para el grupo, la tecnología interpela todas y cada una de las áreas de la vida humana con lo cual no puede ser entendida o vista solo como transmisión de información sino como un "intercambio simbólico que nos ubica en el campo del lenguaje, los saberes, los sujetos, los objetos que construyen un ser humano integral como individuo y colectivo, inscritos en unas relaciones sociales y culturales particulares" (p.38).

Con esto se busca evitar las concepciones sobre la tecnología como instrumentos que se renuevan de forma constante, porque estos tienen significados para la constitución de un ser humano integral. Así mismo, el concepto de comunicación va ligado a la cultura porque esta "penetra todos los aspectos diferenciados de la sociedad, incluidas la tecnología y la educación" (p. 40). A partir de la comunicación se construyen prácticas sociales, una de estas es la educación.

De ahí que la educación sea entendida como un proceso de comunicación "donde intervienen sujetos capaces de lenguaje y entendimiento que construyen el conocimiento en los procesos

de interacción del sujeto consigo mismo, con los otros, con el medio y el entorno" (p.41). Por eso, estos tres conceptos son destacados por el Grupo EAV como elementos fundamentales de la experiencia cultural de la humanidad.

A pesar de esto, la comunicación es vista desde la educación, como un canal para transmitir un mensaje y la tecnología como instrumentos, con lo cual se desconocen las "significaciones incorporadas a los medios y las TIC que han generado nuevos lenguajes y han transformado las formas de relacionarse y comunicarse" (p. 44). Por eso la importancia de reflexionar sobre estos conceptos, pues su reconocimiento y reflexión lleva a prácticas mucho más críticas y acordes a los cambios que experimentan hoy los sujetos, en especial los jóvenes. Tomar lo expuesto por la tríada permite entender a las tecnologías y la comunicación desde enfoques que van más allá de la transmisión y lo instrumental y situar las experiencias de medios escolares desde aspectos culturales.

6.4 Los medios escolares digitales

Los medios de comunicación escolares digitales, es decir, aquellos que utilizan aplicaciones tecnológicas y se ubican en la web, como espacios donde se producen unos contenidos, se trabaja bajo unos formatos, se pueden involucrar diversos actores de la escuela, pueden presentar otras alternativas y posibilidades de participación y expresión de los estudiantes en la escuela e incluso fuera de esta, y convertirse en espacios de apropiación de tecnologías y reconocimiento de una cultura digital.

Estos proyectos están mediados por las posibilidades desterritoriales, deslocalizadas e instantáneas que ofrecen las tecnologías (Romero, 2011). Entre estas experiencias se encuentran las revistas digitales, periódicos en la web, emisoras virtuales, blogs, canales de YouTube, entre otros. Sin

embargo, aunque los medios digitales se caracterizan por asuntos como la interacción, multimedialidad, interactividad e hipertextualidad, no quiere decir que en la escuela haya una conciencia de estas posibilidades; allí las tecnologías son vistas desde perspectivas instrumentales, priorizando la dotación de aparatos y basándose en paradigmas transmisivos (Aparici, 2011) en el que hay un emisor principal (docente) y unos receptores (estudiantes) que asimilan los mensajes tal como se los transmiten (Aparici y Silva, 2012). Por su parte, los medios de comunicación en la escuela generalmente están enfocados hacia prácticas divulgativas institucionales, que privilegian las palabras y perspectivas de los adultos, la información interna de la escuela (Ceballos, 2015).

Estos proyectos o experiencias, en los que se dan unos usos de los estudiantes con las cámaras, los micrófonos, el computador, entre otros, también pueden presentarse apropiaciones, le supone a la escuela un enriquecimiento en sus formas de participación en la sociedad de hoy (Alonso, 2009), y de esta misma forma ofrece a los jóvenes la posibilidad de involucrarse en la sociedad de la información y a su vez a la apropiación de lenguajes y una cultura digital, con un sentido crítico y reflexivo.

Sin embargo, el aprovechamiento o no de estas posibilidades dependen de los contextos de cada escuela, es decir, de los soportes con los que cuente y, sobre todo, de la manera en que entienda las tecnologías y la comunicación y las inserte en los procesos educativos. A pesar de que existan diversas propuestas para acercar las tecnologías al aula, no es suficiente con la dotación de aparatos. Por eso, Aparici y García-Marín (2017) al hablar de los medios de comunicación en la escuela, planten que hoy convergen antiguos y nuevos medios. La escuela, para los autores, está en una fase en la que aún existe un "predominio de los modelos, estructuras y estéticas analógicas, que son digitalizados para su incorporación en la red" (p.93). Es decir,

aunque la escuela trabaje con plataformas o soportes digitales, sus narrativas o lenguajes son los de un modelo análogo.

De ahí que para Romero (2011) tanto las tecnologías de la información como la web, nos propone que "la comunicación hoy se gesta no solo desde el papel, los micrófonos, las cámaras y las pantallas, sino desde la intención y la decisión de quien esté en frente de los dispositivos" (p.54). De manera que fomente en el estudiante, que en su contexto cotidiano interactúa en la web, ser productor y gestor de sus propios contenidos. De esta manera, el medio escolar digital, puede presentar otras posibilidades en cuanto a estructura, formatos y soportes, también en cuanto a narración, lenguajes, participación e interacción. También puede ser un espacio para reconocer otras formas de comunicación en el que el estudiante, a partir del diálogo, pueda exponer de manera crítica sus realidades. Pero más allá de cambios de tecnologías son necesarios cambios de actitudes, intenciones y modelos.

6.5 Proceso metodológico

La investigación tenía la intención de conocer algunas experiencias de medios escolares digitales y analizar en estas la apropiación de una cultura digital. Para esto, el interés estuvo puesto en comprender las concepciones y prácticas que se dan en este tipo de proyectos, así como profundizar en las realidades y experiencias de quienes participan y de las situaciones que se presentan en la escuela a partir de la producción de estos medios. Se optó por una metodología cualitativa, con la intención de darles la palabra a los sujetos sometidos a estudio, esto es, permitir que expresaran su punto de vista, fuera en palabras o acciones (Blaxter, Hughes y Tight, 2000). Por eso, se trabajó con la etnografía en su forma convencional, al permitir la reflexividad e interpretación problematizada acerca de algún aspecto de la "realidad de la acción humana" (Guber, 2001, p.15).

Para el análisis, se tomaron dos instituciones educativas: una pública y una privada, con el objetivo de contar con distintas perspectivas, determinar y analizar diferencias y similitudes en las experiencias y conocer los distintos contextos en los que se encuentran. Igualmente, permitió comprender en dos experiencias de medios escolares digitales, las particularidades que presentan, las concepciones de los participantes, sus prácticas y contenidos. La elección de las instituciones se hizo luego de revisar si cumplían con unos criterios de base: contar con un medio escolar digital consolidado, que existiera participación de los estudiantes y producción de contenidos de forma periódica. Esto, con la intención de poder analizar por un lado cómo estos se comunicaban, utilizaban y se apropiaban del medio y las tecnologías y de analizar finalmente los contenidos producidos. En ese sentido, se escogió una experiencia de radio *online* (*Iefangel Radio*) y una experiencia de un canal de YouTube (*El Sufragio Tv*).

La investigación requirió de métodos y técnicas que permitieran acercarse a los procesos y los participantes, por eso, se recurrió como técnicas de investigación a la observación participante, las entrevistas en profundidad y grupos focales, que permitan obtener datos para comprender y describir al objeto de estudio. Así mismo, el análisis de contenido, que permite conocer y analizar las características de los contenidos publicados en los medios escolares digitales.

Primero, con la observación participante (Soler, 2011) posibilitaba tener un acercamiento al objeto de estudio, a las reuniones programadas por los integrantes del medio escolar digital, allí a partir de unas preguntas claves de base se logró construir una guía de observación con el fin de saber qué hacen los integrantes, quiénes toman las decisiones, de qué hablan, entre otros aspectos. Esto estaba relacionado con las prácticas que predominaban en la construcción de los medios y que acercaban o alejaban a la apropiación de una cultura digital.

Luego, con las entrevistas en profundidad, que estaban dirigidas a aquellos acontecimientos, actividades o saberes que no se podían observar directamente (Yuni, Ciucci y Urbano, 2014, p. 233). Con esta se pretendía conocer las concepciones, pensamientos y experiencias de estudiantes y maestros integrantes de los medios escolares y luego cruzar esa información con lo observado.

Además, los grupos focales se llevaron a cabo con los estudiantes, uno en cada institución educativa, con el propósito de conocer las opiniones y reflexiones de los participantes en grupo. Estos se trabajaron a partir del planteamiento de unos conceptos (comunicación, medio escolar digital, tecnologías, apropiación), en el que se reconocían la diversidad de perspectivas y puntos en común.

Finalmente, con el análisis de contenido se analizan las características digitales en esos espacios y qué manifestaciones de apropiación de una cultura digital se presentan. Para esto, se acercó a los contenidos a partir de unas estrategias de análisis de acuerdo con los objetivos y problema de investigación (Vilches, 2011), así se tuvo en cuenta tres grandes aspectos: características comunicativas del medio, participación de los estudiantes en los contenidos y los contenidos producidos.

En lo procedimental, las técnicas de investigación llevaron a cumplir tres pasos claves para entender la apropiación o no de una cultura digital en las experiencias de medios escolares digitales: las concepciones, las prácticas y los contenidos.

6.6 Resultados de la investigación

6.6.1 Iefangel Radio

Este medio escolar digital surgió de la iniciativa del docente que hoy es el director de la emisora, quien propuso pasar de

la radio escolar, que se transmitía internamente en los descansos, a una radio *online*. Este, aprovechando la creación de un blog institucional, página web, pudo realizar las primeras emisiones en vivo, luego pasó a tener su propio sitio web⁹. En esta experiencia se articulan varios cursos académicos y está integrada al plan de estudio, lo que posibilita la participación de docentes, estudiantes y padres de familia.

6.6.2 Sufragio Tv

Este medio escolar digital es un canal de YouTube que surge con la idea de publicar en la web distintos contenidos de la institución educativa, desde videos institucionales, religiosos, informativos, entre otros. En este espacio se consolidó un *grupo de comunicaciones*, como curso extracurricular donde los educandos se reúnen y hacen sus propias producciones, bajo el nombre de “El Semáforo”, con el acompañamiento del comunicador de la institución. Estos llevan a cabo magazines y entrevistas que luego son editados, publicados y compartidos tanto en el canal como en la página de Facebook de la institución, con el interés de darle mayor visibilidad.

6.7 Las concepciones que prevalecen

Este ejercicio se concentró en conocer las ideas de los integrantes de los medios, para así identificar las concepciones de comunicación, tecnologías, medios escolares y apropiación que prevalecen y cómo estas se relacionan e inciden en las prácticas y la producción de contenidos. Se valora en este caso que, para la apropiación de una tecnología o de una cultura digital, son

9 <http://radio.iefangel.org/>

necesarios además de habilidades operativas unos conocimientos que trasciendan las miradas tradicionales y que permitan reconocer las potencialidades comunicativas y educativas de este tipo de proyectos.

De esta forma, se destaca la siguiente tabla con algunos de los conceptos brindados por los integrantes, alumnos y docentes de cada institución.

Tabla 15. Concepciones de comunicación y tecnologías

Pregunta-conceptos	Conceptos brindados	Entrevistados	Concepto clave
¿Qué es comunicación?	Comunicar es un acto, un acto en que el mismo ser humano puede otorgar una información	Docente institución educativa pública	Información
	Es la manera acertada y rápida para dar la información a determinado grupo de personas	Comunicador colegio privado	Información
	Es como expresar nuestras ideas o sentimientos a otras personas y que ellos lo entiendan y reciban	Estudiante 1 (institución educativa pública)	Expresión
	Es la forma para expresarnos, decir lo que uno le quiere decir al otro y para decir cosas importantes	Estudiante 1 (institución educativa privada)	Expresión

Pregunta-conceptos	Conceptos brindados	Entrevistados	Concepto clave
¿Qué son las tecnologías?	Son herramientas fundamentales. Significan mucho para la información y comunicación.	Docente institución educativa pública	Instrumentos
	Todos los avances que aplicadas a la educación mejoran las clases y hacen que sean más novedosas, rápidas y más asequibles a los niños y jóvenes	Comunicador colegio privado	Instrumentos-modernidad
	Es algo necesario porque agiliza mucho los procesos, pero es un mal necesario porque uno aprende a depender de él	Estudiante 2 (institución educativa pública)	Relación
	Es como un método de mirar cosas en las que uno se entretiene, por ejemplo, plataformas o videojuegos en los mismos celulares	Estudiante 1 (colegio privado)	Instrumentos-cultura

Fuente: elaboración propia.

El siguiente ejercicio permitió reconocer que, aun con algunas diferencias y similitudes entre los conceptos de docentes y estudiantes y entre las experiencias, prevalecen en estas concepciones análogas y tradicionales de la comunicación como transmisión de una información, que es entregada por una persona de manera directa-lineal, por medio de un canal establecido. Esto implica el modelo de un emisor y uno

o varios receptores, que tiene relación con la “comunicación bancaria” (Kaplún, 1998, p.22) y los modelos funcionalistas, que se distancian de modelos comunicativos en la cultura digital van de muchos a muchos y representan prácticas basadas en lo dialógico e interactivo (Aparici, 2011).

Por su parte, las tecnologías son reconocidas como instrumentos que suponen un avance. Este se relaciona con los aparatos que son renovados de forma constante y que implican un asunto de modernización en la escuela. Mientras que los jóvenes también reconocen las relaciones que pueden tener con esta y lo que puede representar para ellos, sea entretenimiento o aprendizaje. En estos conceptos brindados, las tecnologías adquieren un nivel neutro, exterior e independiente de los procesos y de las transformaciones en la cultura (Martín Barbero, 1999), así se desconocen los intercambios simbólicos (EAV, 2006) que representan y que potencian la capacidad expresiva, las formas de relacionarse y comunicarse.

Tabla 16. Concepciones de apropiación y medios escolares digitales

Pregunta-conceptos	Conceptos brindados	Entrevistados	Concepto clave
¿Qué es apropiación?	Asumir algo propio, de nuestro corazón	Docente institución educativa pública	Sentimiento
	Es saber apropiarse de esa tecnología y esos medios que poco a poco es mejor y cada vez con mejores tecnologías	Comunicador colegio privado	Funcional
	Tomar algo como suyo, alguna actividad tomarla como si fuera suya, si usted la creó y necesita que le salga bien	Estudiante 1 (institución educativa privada)	Posesión

Pregunta-conceptos	Conceptos brindados	Entrevistados	Concepto clave
¿Qué es apropiación?	Cuando uno no se apropia no le ve sentido a lo que hace o a las cosas o al entorno	Estudiante 2 (institución educativa pública)	Sentido
	Creo que es nuestro, es propio. Yo comprar algo y estoy apropiándolo para mí	Estudiante 1 (colegio privado)	Posesión
¿Qué es un medio escolar digital?	Es la forma como los estudiantes en la escuela pueden hablar interactuando con herramientas... difundiendo sus miedos, culpas, alegrías	Docente institución educativa pública	Forma-herramientas
	Medio de comunicación destinado a niños y jóvenes de una escuela y también a padres de familia interesadas en conocer acerca de la institución	Comunicador colegio privado	Canal
	Es una manera de comunicar la voz de los estudiantes o profesores a otros lugares, no solo en la institución	Estudiante 1 (institución educativa pública)	Expresión
	Un medio que nos permite participar y que las personas de afuera la escuchen. Sé que es online y la escuchan de otras partes del mundo	Estudiante 2 (institución educativa pública)	Participación
	Donde convivimos todos y nos comunicamos entre sí, haciendo llamadas o por escrito, manejando la tecnología	Estudiante 1 (colegio privado)	Tecnología-convivencia

Fuente: elaboración propia.

Sobre los conceptos del medio escolar digital y la apropiación de este y de las tecnologías, se destaca que la apropiación se reduce a un asunto de posesión de un objeto y de los medios escolares como canales de divulgación de datos. En los conceptos se evidencia que no hay un conocimiento claro sobre la apropiación en la escuela, esta se reduce a la manipulación de objetos, se asocia con las visiones instrumentales de la tecnología y comunicación antes expuestas. Para Morales (2009) la apropiación no concluye con el acceso material, si bien se refleja en los usos, no se limita a los ya establecidos, pues implica procesos de reflexión y elucidación. A partir de la apropiación de unos medios escolares, es decir, saber usar, conocer, reflexionar las prácticas, la escuela puede acercarse a unos nuevos lenguajes y simbolismos.

Sobre los medios escolares digitales, en la institución educativa pública, si bien el docente le da importancia a la información, también destaca la comunicación y la necesidad de expresar sentimientos. Los estudiantes, por su parte, reconocen en el medio un espacio para comunicar de distintas formas que no se agotan en lo textual (videos, fotografías, grabaciones de voz), estas incluyen lo icónico y lo simbólico. Así mismo, la visión del medio como lugar de participación y convivencia va acercando al reconocimiento de una cultura digital caracterizada por los intercambios simbólicos, los relacionamientos y lenguajes, que para su apropiación implica la reflexión de otras concepciones comunicativas y tecnológicas.

En el colegio privado, en especial por parte del comunicador quien dirige la experiencia, aún es más marcada una visión tradicional de la comunicación, que la limita a la emisión/recepción y de los medios escolares como canales de divulgación de información institucional, que está pensado en exponer aquellos asuntos de carácter interno del colegio, dejando de lado las experiencias y temas que pueden ser de mayor interés para los jóvenes.

Hoy, en la cultura digital, hay una nueva dimensión comunicativa (Aparici, 2011), que vincula otras formas de contar (muchos a muchos) y que implica sujetos con la oportunidad de desarrollar sus propios procesos comunicativos, apropiarse de esto, y de las tecnologías, no solo como instrumentos sino como entornos que representan nuevas formas discursivas, requiere no solo acceder o conectarse, o contar con los últimos equipos en la escuela para difundir una información, esta trasciende al reconocimiento de los lenguajes, a la capacidad de elucidar y actuar de forma creativa. Y para esto, es necesario replantearse las concepciones que se tienen y que han perdurado instaladas en la escuela, mientras afuera los cambios son constantes.

6.8 Observar las prácticas

Para conocer y describir las prácticas de las dos experiencias de medios escolares digitales, era necesario observar los encuentros de los integrantes a la hora de relacionarse, tomar decisiones, participar y producir unos contenidos, esto, con la intención de entender los procesos y analizarlos a la luz de la apropiación de una cultura digital en la escuela. Para esto, se tuvieron en cuenta las intencionalidades con las cuales surgen estos proyectos, los roles de los participantes, los usos que se dan de los medios y las tecnologías y la agenda temática de los medios. Este ejercicio permitió reconocer las particularidades de cada experiencia y las prácticas que terminan predominando en estas y que son llevadas a cabo a partir de unas visiones o concepciones que tienen los integrantes y que finalmente son plasmadas en unos contenidos.

6.8.1 Proceso de observación en Iefangel Radio

Los encuentros se llevan a cabo en una "cabina" de grabación, un salón amplio de clases que fue adecuado de manera "rústica" como los mismos integrantes manifiestan, para que en este se grabaran y transmitieran los contenidos de la radio. El espacio cuenta con micrófonos, audífonos, una mesa amplia donde se ubican los locutores, y un máster que cuenta con una consola de audio y un computador en el que se editan y publican los contenidos. Las paredes están colmadas de cartones de huevo con el objetivo de aislar el sonido. Esta organización es idea de Óscar Rincón, profesor de educación física, locutor de profesión y director de la emisora escolar. Este, con ayuda de otros docentes, el aval de la institución y de un grupo de estudiantes, le dan vida a Iefangel Radio.

En las reuniones, el docente líder se reúne con los alumnos que grabarán un microprograma (formato muy utilizado en la radio *online*). Los estudiantes llegan en las horas del descanso, con un guion preparado, se ubican en los puestos de la cabina para organizar junto al docente de qué manera se llevará a cabo el programa. En esos momentos, se delegan sus partes del guion, ensayan y le indican al docente cuándo abrir los micrófonos y dar la señal de "al aire". Después de la grabación, el docente indica que luego lo editará e incorporará otros elementos radiofónicos, con lo cual la participación de los estudiantes termina. Esta grabación, como la mayoría de los contenidos de la emisora, hacen parte de una estrategia curricular en la que las temáticas trabajadas se enmarcan en algunas áreas de la escuela (educación física, matemáticas, castellano, ciencias naturales). Esto permite que las formas de participar se amplíen, que exista un reconocimiento del medio en la escuela e incluso fuera de esta, con lo cual, se da un primer contexto favorable para su apropiación.

6.8.2 Proceso de observación en Sufragio Tv

Un practicante de comunicaciones¹⁰, que es cambiado cada seis meses, es quien dirige las sesiones, con lo cual, cada semestre se hace una reunión inicial luego de unas convocatorias se invita a los estudiantes a participar del *grupo de comunicaciones*, esto está enmarcado en unos cursos extracurriculares que brinda la escuela, así como el de deportes o ciencias. En este, se llevan a cabo talleres sobre comunicación, presentación, fotografía y se producen contenidos audiovisuales para un programa, tipo magazín, llamado “El Semáforo”, que es publicado en el canal de YouTube de la institución.

Las reuniones se llevan a cabo en un salón de audiovisuales amplio, en el cual sobran sillas para los diez integrantes, en promedio, que van cada miércoles a los talleres. Ese espacio amplio también invita para que los jóvenes se dispersen y corran mientras el practicante se ubica en el centro del salón con una presentación de diapositivas. La sesión transcurre en una explicación sobre la importancia de la comunicación, la comunicación oral, escrita, no verbal, entre otras, y se usan videos o imágenes para ejemplificar. Finalmente, expresa que la intención es “hacer un noticiero” que los estudiantes reconocen al responder “¿como El Semáforo?”, nombre del programa, y plantean dividirse los roles, entre presentadores y camarógrafos. Esta termina asemejándose a una clase y avalando el modelo tradicional en la que el adulto transmite una información.

10 Estas rotaciones semestrales son propias de las empresas o instituciones que contratan practicantes en Comunicación Social.

6.9 Prácticas que limitan

Luego de las observaciones, cuatro en total en cada institución, se reconocieron algunos aspectos, desde las intencionalidades, los roles, los usos y la agenda, que indican las prácticas que predominan en las dos experiencias. Cada una tiene sus particularidades, pero de forma general, en las dos aún prevalece lo tradicional y análogo, aunque los medios y contenidos sean digitales. Esto tiene relación con lo expuesto por Aparici y García-Marín (2017) quienes indican que, aunque la escuela incorpore tecnologías, en esta predominan los modelos pedagógicos transmisivos y aunque se hable de medios digitales, estos aún convergen con las estructuras tradicionales.

Tabla 17. Categorías analizadas

Categoría/medio	Iefangel Radio	Sufragio Tv
Intencionalidades	Inicialmente estuvo intencionado para visibilizar los procesos de la escuela hacia afuera Visto como recurso pedagógico y articulado al currículo escolar No está enmarcada desde las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales	Su intención parte de una visión modernizante de los medios digitales Está pensado desde la institucionalidad, con lo cual es producido en su mayoría por adultos El medio y las tecnologías son vistos como herramientas de trabajo y su función es informacional
Roles	Se reconoce los roles de los estudiantes como guionistas y locutores	Los estudiantes se reconocen como productores de sus propios contenidos, pero fuera de la escuela

Categoría/medio	Iefangel Radio	Sufragio Tv
Roles	<p>El rol de editor es función del docente, así como el montaje y manejo de la plataforma</p> <p>Los roles se distribuyen entre los gustos de los jóvenes e intención del docente</p> <p>Los jóvenes no tienen incidencia en la plataforma en la cual se transmite la emisora y publican los contenidos</p>	<p>Las reuniones son talleres de comunicación brindados por el practicante de comunicaciones</p> <p>Cumplen roles de presentadores, camarógrafos</p> <p>En el medio se emula las producciones de los medios masivos de comunicación</p>
Uso	<p>El uso se relaciona con el acceso y la constancia</p> <p>El uso apropiado se relaciona con su uso pedagógico</p> <p>Se tiene contacto con los micrófonos, audífonos, equipos de sonido</p> <p>Los usos se enfocan en la manipulación de objetos</p> <p>En algunos casos tiene un carácter evaluativo, es controlado y restringido</p>	<p>Se limita a la manipulación de aparatos (cámaras, micrófonos, computadores)</p> <p>El estudiante no tiene incidencia en el producto final, ni se relaciona con el medio</p> <p>Se constatan unos usos desde los artefactos</p>
Agenda	<p>Se hace una programación entre estudiantes y profesores</p> <p>Se destacan los temas culturales, los deportes, las noticias científicas y la programación musical</p> <p>Si bien los docentes tienen incidencia, los jóvenes pueden proponer sus temas</p>	<p>Corresponde a asuntos institucionales y a las propuestas direccionadas desde el Departamento de Comunicaciones de la escuela</p> <p>El comunicador avala las propuestas de los estudiantes</p> <p>En las reuniones, los jóvenes son receptores pasivos</p>

Categoría/medio	Iefangel Radio	Sufragio Tv
Agenda	Los temas surgen como estrategias de clase, propuestas de docentes e iniciativas de los estudiantes	Los temas son reconocidos por los integrantes como "repetitivos"

Fuente: elaboración propia.

Estas prácticas expuestas tienen relación con las visiones y conceptos que tienen los integrantes, en especial los docentes y la escuela, sobre los medios escolares, la comunicación y las tecnologías y sobre el poco conocimiento de la importancia de la apropiación. Se caracterizan específicamente por la migración de lo análogo a lo digital, centrada la atención en las cualidades tecnológicas de los medios, avalado por un discurso modernizante, pero no en las relaciones, los intercambios y las posibilidades de participación e interacción que se pueden dar.

Reconocer otro tipo de prácticas, todos con todos, participativas, interactivas, acordes a fenómenos como la Web 2.0 o la construcción de contenidos, permite entender este tipo de experiencias como espacios para construir vínculos, para apropiarse de los lenguajes, para validar sus conocimientos y formar productores de sentido que aprovechen las potencialidades comunicativas de los medios digitales. Por lo cual permitiría incorporar prácticas que se caracterizan a partir de hipertextos e hipermedios, favoreciendo la formación de sujetos activos y la apropiación de una cultura digital, en tanto reconocen su entorno, interactúan con el medio y se le da un uso creativo y contextual.

6.10 Los contenidos: el reflejo de las concepciones y las prácticas

Si los conceptos son tradicionales y las prácticas son análogas, ¿qué pasa con los contenidos publicados? Estos terminan siendo reflejo de lo anterior, pues, así como se piensan los medios y se llevan a cabo, se construyen unos programas, videos o audios, a partir de los cuales se puede interpretar qué tanto de apropiación de la cultura digital puede existir en estos.

Al analizar los contenidos finales publicados en estas experiencias (tanto las plataformas en las cuales están los medios como los de sus contenidos en cada uno), estos mostraban a primera vista poco uso de las potencialidades de los medios digitales. Para esto, el análisis se dividió en estrategias (Vilches, 2011), teniendo en cuenta, por un lado, las características comunicativas (interacción, interactividad, multimedialidad e hipertextualidad) y, por otro, la participación y los contenidos. En primera instancia, se reflejaba que a pesar de estar en la web (radio *online* y canal de YouTube) los contenidos no distaban mucho de aquellos producidos por los medios análogos. ¿A qué se debía esto?

Como se indicó antes, los contenidos son reflejo de unas concepciones o visiones, es decir, de la manera en la que se entienden los medios -principalmente como herramientas de divulgación de información-, terminan siendo publicados. Si en los conceptos y en las prácticas no evidenciaban trascender lo tradicional, ni tener conciencia de las potencialidades comunicativas de los medios digitales, era muy difícil que los contenidos lo reflejaran, aunque los estudiantes en sus experiencias fuera de la escuela los reconocieran.

Es así que se pudo analizar que las características comunicativas son poco utilizadas, y cuando se hacen (*lefangel Radio*) se da de manera aislada, no se comprueba que sean un recurso pensado con una intención clara. Aún hay poco reco-

nocimiento de las posibilidades de interacción, de los lenguajes multimediales o hipertextuales. Estos se enfocan, por un lado, en la distribución de la radio tradicional en un formato *online* y por otro, en pequeños programas informativos en formato audiovisual, pero que no se diferencia de uno que pueda ser emitido en los televisores internos de la institución. Si bien, hay que precisar que en la institución educativa pública hay algunos pequeños aspectos de la radio *online*, como los microprogramas o el uso de imágenes en miniatura que acompaña el audio, o un pequeño texto descriptivo, que son propios de los medios digitales, pero que no se dan de forma constante, ni tampoco lo hacen los estudiantes, con lo cual da a entender que estas prácticas no son del todo pensadas sino intuitivas.

Los contenidos del colegio privado se caracterizan por un mismo formato: uno o dos estudiantes que presentan un tema ante cámaras y unos reporteros que entrevistan a alumnos o docentes sobre los temas, aunque utilicen cortinas o logos, las narrativas son lineales y de carácter divulgativo, como se mencionó en las concepciones. En el canal de YouTube, no se aprovechan los recursos hipertextuales (enlaces que inviten a otro contenido), tampoco la interacción que puede ser un recurso para construir comunidades. Aunque en la cultura digital las prácticas y los contenidos se apoyan en formatos multimediales, hipertextuales y transmediales, en esta experiencia aún se desconoce lo que implica la producción de contenidos en plataformas como YouTube, en la que se pueden fomentar producciones de forma creativa, por medio de cortometrajes, contenidos interactivos que estimulen la participación y potencien los vínculos e intercambios simbólicos y experienciales de los jóvenes.

Este análisis, teniendo en cuenta también las observaciones y las entrevistas, permitió hacer un ejercicio de interpretación de unos niveles de apropiación de la cultura digital y una ubicación de las experiencias en unas fases concretas

en las que están más lejos o más cerca de dicha apropiación y lo que podría posibilitar esa apropiación a la escuela. Es así que se proponen tres niveles de apropiación de una cultura digital en los ejercicios de medios escolares digitales, esto, a partir de las tres perspectivas de medios en la escuela planteadas por Huergo (2001): informacional, crítica y ampliamente participativa; y las dimensiones que implica la apropiación de tecnologías (Morales, 2009): conocimiento, reflexividad, competencia, uso, gestión, interactividad, interacción y proyecto. Los niveles propuestos se caracterizan por su grado instrumental, estratégico y creativo, y dentro de estos se reconocen los usos, conocimientos y capacidad de transformación-creación.

Tabla 18. Niveles de apropiación

Nivel de apropiación	Instrumental	Estratégico	Creativo/crítico
	Uso: se representa en el uso instrumental del medio y de las tecnologías que utiliza.	Uso y conocimiento: se enmarca en una propuesta estratégica que involucra a la escuela y que reconoce algunos relatos y discursos pero que converge con lo análogo	Uso, conocimiento y transformación: implementa los medios con una mirada crítica y los utiliza de forma creativa, no tradicional, incorpora lenguajes multimediales, hipertextuales y los reconoce como espacio de interacción.

Fuente: elaboración propia.

En esta se pudo establecer que la experiencia del colegio privado está aún en una fase instrumental, mientras que la en

la de la institución educativa pública, si bien tiene aspectos instrumentales, se destacan otros del nivel estratégico.

Tabla 19. Niveles de las experiencias

Medio/ niveles	Nivel instrumental	Nivel estratégico	Nivel creativo/ crítico
Colegio privado (Sufragio Tv)	Está centrado en la capacitación de los estudiantes en el uso de aparatos Solo hay una mutación de señal (de lo análogo a lo digital) reproduciendo el mismo contenido La producción del medio se enfoca en la transmisión de un mensaje (divulgativo) No se aplican lenguajes propios de la multimedialidad y de la hipertextualidad	Hay un conocimiento de las posibilidades de expandir los contenidos desde la web (YouTube, Facebook), pero esta estrategia es institucional y no favorece los conocimientos que los jóvenes tienen, sus formas de narrar e interactuar desde su propia experiencia	Aún no se llega a un nivel en el cual se construyan contenidos-narrativas digitales en los cuales se reconozcan las posibilidades de YouTube como una de las formas populares de la cultura de este siglo (Aparici, 2011)
Institución educativa pública (Iefangel Radio)	Se centra en gran parte en la capacitación técnica de los medios No se involucra a los estudiantes en las fases de posproducción de los contenidos	Están intencionados como un asunto pedagógico, integrado al proyecto institucional Se producen contenidos pregrabados de corta duración (microprogramas) que son característicos de la radio en internet	La experiencia aún está en fase de reconocimiento de otras características de la cultura digital, (los lenguajes multimediales e interacción) que no son del todo explorados

Medio/ niveles	Nivel instrumental	Nivel estratégico	Nivel creativo/ crítico
Insti- tución educativa pública (Iefangel Radio)	Aún no existe una conciencia de las potencialidades que ofrece la radio en internet	Se reconocen en los contenidos temáticas afines a las vivencias de los estudiantes	

Fuente: elaboración propia.

En las experiencias aún no se llega a fases creativas/críticas que den cuenta de la apropiación de una cultura digital que integre simbolismos, lenguajes, formas de narrar y relacionarse. En este nivel, los ejercicios de medios escolares digitales pueden reconocer y utilizar otro tipo de texto, así como potenciar a los estudiantes como actores principales (Aparici, 2011) que intervienen e interactúan con los contenidos producidos.

Alcanzar un nivel creativo/crítico de los medios de comunicación digitales en la escuela, implica unos retos como:

- Romper con los paradigmas tradicionales a los cuales está atada la escuela. Esto implica poner en común los saberes, decidir, dialogar y actuar.
- Darle valor a los conocimientos y saberes que tienen los jóvenes que más allá de competencias operativas en el manejo de herramientas, habitan nuevas competencias comunicativas.
- Reconocer e incorporar modelos, metodologías y prácticas (todos-todos) que trasciendan las transmisivas y tengan en cuenta la integración de múltiples lenguajes y la interacción como formas de relacionarse y poner en diálogo los contenidos expuestos.

- Trascender las miradas modernizantes de las tecnologías y los medios digitales para superar el encantamiento por estas y los temores de sus usos, y se fomente la capacidad de cuestionar, pensar y crear.

6.11 ¿Cómo se relaciona con la formación del sujeto político?

Se sostiene que el sujeto político es aquel que es capaz de tomar decisiones, de ser democrático, participativo e involucrarse con sus contextos más cercanos (Rojas y Arboleda, 2014) y que los medios escolares pueden ser espacios para la formación de este, ¿qué pasa con los medios digitales?, ¿pueden estos proyectos ampliar las posibilidades para esa formación o reafirmar su valor participativo?

Si los medios escolares pueden posibilitar la apropiación de las palabras, estimular la participación, la formación de sujetos críticos y democráticos; los digitales, desde su concepción comunicativa y sus potencialidades de expresión, de narración, de emancipación de los sujetos, de creación de contenidos, son también espacios de formación del sujeto político. Los digitales acercan a la exploración de otras narrativas, de otras formas de participar e involucrarse, no solo en sus contextos más cercanos, de interactuar con otros, de crear comunidades. Esto a su vez, implica del reconocimiento y la apropiación de otros conceptos y modelos, como se ha venido mencionando, pues el cambio o el aprovechamiento de estos aspectos no se reducen a las pantallas, cámaras o micrófonos, sino a las capacidades, intenciones y decisiones de quienes los integran.

Como menciona Romero (2011), hoy los jóvenes que producen sus medios escolares son sujetos distintos, pues, así como pueden ser presentadores de noticias o locutores en

La emisora, pueden ser productores de contenidos en la web, informar, publicar, comentar o interactuar sobre lo que piensan, sobre su visión del mundo. De esta forma, los estudiantes son sujetos que no solo reciben una información o la reproducen, sino que pueden producir, gestionar y ser un participante activo de la sociedad.

Así, en estos tiempos de convergencia digital, de complejidades, pero también de posibilidades, los medios escolares digitales le ofrecen a la escuela la oportunidad de salir, de involucrarse con el mundo, de participar, de producir sentidos, de reconocer las formas de sentir, percibir o pensar de los jóvenes, de formar sujetos mucho más críticos con sus realidades y más creativos a la hora de tomar decisiones.

6.12 La apropiación como proceso de diálogo, reconocimiento y reflexión

La apropiación de una cultura digital en la escuela no se reduce a la adquisición de habilidades técnicas y operativas (aunque las incluye), sino a un proceso de cambio cultural, porque en este se desarrollan también habilidades psicológicas, se despiertan nuevos modos de sentir, de pensar y comprender, lo que lleva a nuevas formas de relacionarse. De ese modo, en las experiencias de medios escolares digitales, la apropiación no puede entenderse solo como la capacidad para manejar los aparatos o el hecho de estar ubicados en la web, esto trasciende al reconocimiento de los códigos, simbolismos, lenguajes implicados en el sistema tecnológico y digital (Lévy, 2007), así como a una capacidad de analizar y cuestionar sobre el uso de las mismas.

El análisis de estas dos experiencias de medios escolares digitales indica que las prácticas, narrativas, metodologías y formas de participar de la cultura digital, todavía no son del todo exploradas. Lo cual hace que en estos medios de comu-

nicación exista solo un cambio de señal, de lo análogo a lo digital, convergiendo estos dos aspectos sin incorporar todos los lenguajes o posibilidades que comprenden dicha cultura (interacción, hipertextualidad, interactividad).

En primera instancia, al reconocer las concepciones que tienen docentes y estudiantes que participan en estos proyectos, se comprende que estas tienen incidencia luego en las prácticas (las formas de hacer los medios) y los contenidos (el producto publicado).

En este caso, las concepciones están marcadas por lo tradicional, las tecnologías las representan como herramientas de estudio, desconociendo su valor simbólico en la cultura popular y el reconocimiento de su importancia en las formas de participar y relacionarse hoy. La comunicación se comprende como un acto de información y se enmarca dentro de los modelos funcionalistas, de esta manera, al relacionarlo con los medios escolares digitales, estos sirven para reafirmar los modelos comunicativos imperantes que no fomentan la participación, el diálogo, la criticidad y la creatividad. Por otro lado, no hay una concepción clara sobre la apropiación y lo que implica, esta se reduce a la posesión y uso de un objeto.

Si se tiene una visión restringida de lo que significa la apropiación de una cultura digital, se desaprovecha el potencial de innovación de los nuevos aprendizajes en medios tecnológicos, por eso este concepto es amplio en tanto reconoce la importancia del medio, de las convergencias, de los contextos, las experiencias y conocimientos. En ese sentido, se reconoce como necesaria una formación que permita reflexionar y dialogar sobre estos conceptos, para trascender estas visiones y posibilitar a la escuela tener una mirada crítica en la que se cuestione no solo en el qué y cómo sino en el para qué de sus usos.

Las narrativas digitales llevan tiempo posicionándose en diversos formatos y plataformas lo que da lugar a géneros convergentes, abren las posibilidades de contar, de interactuar

y de producir contenidos. Por eso, el reto en los ejercicios de medios escolares digitales no pasa por el deslumbramiento tecnológico (Gutiérrez, 2002) sino por el aprovechamiento y la adaptación de las posibilidades tecnológicas existentes a un contexto particular. Sin embargo, aunque las prácticas comunicativas en la actual cultura digital se basan en modelos participativos e interactivos y se trabaja con formatos hipertextuales, multimediales y transmediales, en las experiencias de medios escolares digitales analizadas, aún se presentan prácticas tradicionales, transmisivas y lineales.

Partiendo de sus intencionalidades, estos medios no están pensados desde las posibilidades interactivas y comunicativas de lo digital. Nacen con unas lógicas análogas que luego son reproducidas en la web. Por eso, aunque la escuela incorpore medios digitales, que requieren otras prácticas, estas lo hacen desde la institucionalidad con algunos aspectos modernizantes, con lo cual se repiten los modelos transmisivos de emisión y recepción, cuando las lógicas implican usuarios-actores (Rodríguez, 2011) que reconocen las potencialidades interactivas de los medios. De ahí que los roles y usos de quienes participan en los medios no trasciendan lo instrumental y las tecnologías y el medio escolar digital se utilicen como herramientas y objetos de capacitación en el funcionamiento de programas y equipos, así se desconocen como espacios de expresión, conocimiento y de difusión de una cultura, con unos lenguajes, simbolismos y formas de participar.

Estas prácticas también indican un desencuentro y falta de diálogo entre docentes, escuela y estudiantes, pues los jóvenes reconocen a los medios digitales y las tecnologías como espacios de interacción, participación y producción de contenidos, mientras en la escuela, el medio escolar se limita a la divulgación de mensajes. En el diálogo entre estudiantes se pueden reconocer esos lenguajes, formas de relacionarse y sentir de los jóvenes en la cultura digital, y en el que estos

puedan darle sentido a sus prácticas en la escuela a partir de la formación de los docentes.

Todo ello lleva a que, finalmente, en los contenidos publicados en estos medios no se muestren narrativas o lenguajes en los que converjan lo multimedial, hipertextual y lo interactivo; predominan en cambio modelos, narraciones y formatos tradicionales que son incorporados a la web, lo que se da, en gran parte, debido a un desconocimiento y falta de reflexión de la cultura digital y de las tecnologías como elementos de transformación del pensamiento y sin esto, no es posible la apropiación.

En los contenidos aún resalta un modelo de emisión-recepción, se configuran mensajes de manera lineal para ser divulgados, pero no se exploran como espacios de socialización e interacción en el que convivan distintos lenguajes (icónicos, textuales) y se produzcan prácticas más participativas relacionadas con la experiencia de vida de los jóvenes, sus preguntas, sus reflexiones y sus propuestas. De esta forma, se desaprovecha la *radio online* como un espacio de convergencia de distintos elementos comunicativos además del audio (Múnera, 2015), y YouTube como espacio y plataforma que potencializa la cultura digital, en cuanto posibilita la interacción y creación de contenidos desde distintos formatos que no se limitan al tradicional. Asimismo, desaprovecha el valor formativo, emancipatorio y comunicativo de los medios escolares digitales, como posibilidades de participación y relacionamiento.

La comunicación digital presenta hoy a los sujetos, y en especial a los jóvenes, otras formas de organizarse, articularse, moverse y actuar desde la web (Aparici y García-Marín, 2017). Las generaciones jóvenes han crecido con las mutaciones socioculturales e incorporan otras maneras de socializar, sentir y producir saber (Scolari, 2008). Esta realidad pide revisar los modelos de comunicación de la escuela, tanto en sus concepciones tradicionales de emisión-recepción como en la producción de

contenidos, igualmente de las visiones instrumentales de las tecnologías, que asumen un carácter neutro y se desconoce su valor en la cultura popular. Por esto, se propone en la investigación la apropiación de la cultura digital desde unas fases creativas y críticas que permitan reconocer e integrar distintos lenguajes y formas de narrar, que se fomente la capacidad de cuestionar y pensar en los usos del medio y las tecnologías y que esto lleve a la creación de contenidos significativos para la comunidad escolar y fuera de esta.

En ese sentido se recomienda, para la apropiación de la cultura digital en la escuela a partir de los medios escolares digitales, tener en cuenta algunos aspectos como:

Implementar los medios y tecnologías en la escuela con una mirada reflexiva y una pedagogía de la apropiación, con las que se redefinan las concepciones y las prácticas que se llevan a cabo.

Plantear una formación no solo técnica sino didáctica o pedagógica, que permita darle sentido a las prácticas llevadas a cabo en los medios escolares digitales y se reconozcan los nuevos paradigmas que proponen la comunicación y las tecnologías (Bacher, 2009) en las que se promuevan otros relatos y narraciones creativas.

Establecer diálogos y encuentros entre docentes y estudiantes, en los cuales los jóvenes enseñen a los maestros a incorporar los lenguajes interactivos y que, a su vez, los maestros desde la formación, puedan otorgar sentido didáctico y pedagógico a las prácticas.

Comprender tanto a las tecnologías como a los medios escolares digitales no solo como un medio o una herramienta para un fin, sino como un elemento o espacio de transformación del pensamiento.

Tal como menciona Bacher (2009), los medios son espacios de encuentro, comunicación e intercambio social y los que se producen en la escuela y se publican hoy en la web

posibilitan aún más ese intercambio, pero dada la cantidad de tecnologías, medios, herramientas e información disponible hoy, lo relevante no termina siendo el instrumento en sí sino el propósito formativo o liberador que este pueda tener. Es en los modelos y prácticas comunicativas/educativas que la escuela puede plantearse los medios escolares digitales como espacios de apropiación de una cultura digital, y de este modo producir una integración entre la sociedad, los jóvenes y la escuela.

6.13 Referencias

- Alonso, A. (2009). *La escuela enredada. Formas de participación escolar en la Sociedad de la Información*. Barcelona: Gedisa.
- Aparici, R. y Silva, M. (2012). Pedagogía de la interactividad. *Comunicar*, 19(38). Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=38&articulo=38-2012-07>
- Aparici, R. (2011). Principios pedagógicos y comunicacionales de la educación 2.0. *La Educ@ción*, (145). Recuperado de http://www.educoas.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_145/articulos/Roberto_Aparici.pdf
- Aparici, R. y García-Marín, D. (2017). *Comunicar y educar en el mundo que viene*. Barcelona: Gedisa.
- Bacher, S. (2009). *Tatuados por los medios. Dilemas de la educación en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Blaxter, L., Hughes, C. y Tight, M. (2000). *Cómo se hace una investigación* (1.ª ed.). Barcelona: Gedisa.
- Casajús, L. (2012). La radio universitaria en las redes sociales: características y posibilidades de desarrollo en el nuevo entorno (Cap. III.) En: C. Espino Narvárez y D. Martín Pena. *Las radios universitarias, más allá de la radio. Las TIC como recursos de interacción radiofónica*. Barcelona: Editoria UOC. Recuperado de: <http://goo.gl/2eIMuu>

- Ceballos, J. (2015). *Medios de comunicación escolar, educación y ciudadanía. Una mirada desde las mediaciones* (Tesis doctoral). Recuperada de <http://hdl.handle.net/10915/47712>
- Cebrián, M. (2008). La Web 2.0 como red social de comunicación e información. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 14. Recuperado de http://pendientedemigracion.ucm.es/info/emp/Numer_14/Sum/4-04.pdf
- Guber, R. (2001). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Bogotá: Norma.
- Grupo de Investigación en Ambientes Virtuales -EAV. (Ed.). (2006). *Un modelo para la educación en ambientes virtuales*. Recuperado de http://cmap.upb.edu.co/rid=1216762152687_281702653_7693/un%20modelo%20de%20educacion%20en%20ambientes%20virtuales_libro%20eav.pdf
- Giraldo, M. (2006). Tecnología - Comunicación - Educación: la Tríada. Marco de referencia conceptual para la educación en ambientes virtuales. En Grupo de Investigación en Ambientes Virtuales (Ed.), *Un modelo para la educación en ambientes virtuales* (pp. 29-70). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Gutiérrez, A. (2002). El discurso tecnológico de los nuevos medios: implicaciones educativas. *Comunicar*, (18). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801814>
- Huergo, J. (2001). *Comunicación/Educación. Ámbitos, prácticas y perspectivas*. La Plata: Facultad de Periodismo y Comunicación Universidad Nacional de La Plata.
- Huergo, J. (2007). Los medios y tecnologías en educación. Recuperado de <https://bit.ly/2RhFPym>
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: La Torre.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Ciudad de México: Anthropos.
- López, M. y Bernal, C. (2016). La cultura digital en la escuela pública. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(1). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/274/27446519010.pdf>

- Martín Barbero, J. (1999). La educación en el ecosistema comunicativo. *Comunicar*, (13), 13-21.
- Martín Barbero, J. (2017). *Jóvenes. Entre el palimpsesto y el hipertexto*. Barcelona: NED.
- Morales, S. (2009). La apropiación de TIC: una perspectiva. En S. Morales y M. Loyola (Comps.), *Los jóvenes y las TIC. Apropiación y uso en educación* (pp. 99-120). Recuperado de http://apropiaciondetecnologias.com/wp-content/uploads/2017/05/Los_j%C3%B3venes_y_las_TIC.pdf
- Pérez, J. (2006). Tareas de la educación en la cultura digital. Parte I. *Educere*, 10(32). Recuperado de http://www.scielo.org/ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102006000100003
- Quiroz, M. (2003). *Aprendizaje y comunicación en el siglo XXI*. Bogotá: Norma.
- Rodríguez, J. (2011). Narrativas del ciberespacio. En J. Rodríguez (Ed.), *Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura* (pp. 39-68). Recuperado de http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1303831059858_1957124121_3174
- Rojas, B. y Arboleda, R. (2014). La construcción del sujeto político en la escuela. *Aletheia*, 6(1). Recuperado de <http://aletheia.cinde.org.co/index.php/ALETHEIA/article/view/190/168>
- Romero, M. (2011). Nuevos paisajes para los medios escolares en los terrenos de la sociedad de la información. *Hologramática*, 2(14). Recuperado de http://www.cienciared.com.ar/ra/usr/3/1098/hologramatica_n14_v2pp45_66.pdf
- Soler, P. (2011). La investigación cualitativa. Un enfoque integrador. En L. Vilches (Coord.), *La investigación en comunicación. Métodos y técnicas en la era digital* (pp. 189-236). Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Vilches, L. (Coord.). (2011). *La investigación en comunicación. Métodos y técnicas en la era digital*. Barcelona: Gedisa.

Yuni, J., Ciucci, M. y Urbano, C. (2014). *Mapas y herramientas para conocer la escuela: investigación etnográfica e investigación-acción*. Córdoba: Brujas.