



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado: Narrativas audiovisuales y sus coyunturas pedagógicas entre la educación tradicional vs las nuevas tendencias audiovisuales en el Colegio Gimnasio Sabio Caldas.

Presentado por el (la, los, las) estudiantes (s): Jairo Tancredo Benavides

Pasos

Consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarios para su aprobación por las siguientes razones:

1. El tema planteado en el Trabajo de Grado resulta de gran importancia para la comprensión de los fenómenos artísticos contemporáneos en la escuela.
2. Plantea fundamentalmente el conflicto entre distintos sujetos de aprendizaje.
3. Presenta una reflexión profunda acerca del acto educativo.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA
Jurado 1 - lector	Ana Edith Saenz		4.2
Jurado 2 - lector	Anday González		4.2
Jurado 3 - asesor	Ana María Sánchez		4.6
Jurado 4 - asesor			

CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): 4.3

DISTINCIONES _____

Fecha: 19 de junio de 2015

NARRATIVAS AUDIOVISUALES Y SUS COYUNTURAS PEDAGÓGICAS
ENTRE LA EDUCACIÓN TRADICIONAL VS LAS NUEVAS TENDENCIAS AUDIOVISUALES
EN EL COLEGIO GIMNASIO SABIO CALDAS

Presentado por:

JAIRO TANCREDO BENAVIDES PAZOS

ASESORA METODOLÓGICA:

ANA MARÍA SÁNCHEZ LESMES

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTÁ, COLOMBIA

2015

NARRATIVAS AUDIOVISUALES Y SUS COYUNTURAS PEDAGÓGICAS
ENTRE LA EDUCACIÓN TRADICIONAL VS LAS NUEVAS TENDENCIAS AUDIOVISUALES
EN EL COLEGIO GIMNASIO SABIO CALDAS

Presentado por:

JAIRO TANCREDO BENAVIDES PAZOS

ASESORA METODOLÓGICA:
ANA MARÍA SÁNCHEZ LESMES

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTÁ, COLOMBIA

2015

FORMATO

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
Tipo de documento	TRABAJO DE GRADO
Acceso al documento	UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. BIBLIOTECA FACULTAD DE BELLAS ARTES
Titulo del documento	NARRATIVAS AUDIOVISUALES Y SUS COYUNTURAS PEDAGÓGICAS ENTRE LA EDUCACIÓN TRADICIONAL VS LAS NUEVAS TENDENCIAS AUDIOVISUALES EN EL COLEGIO GIMNASIO SABIO CALDAS
Autor(es)	BENAVIDES PAZOS, JAIRO TANCREDO
Director	ANA MARÍA SÁNCHEZ LESMES
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 98 p.
Unidad Patrocinante	UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. UPN
Palabras Claves	Nuevos medios, narrativas audiovisuales, lenguaje audiovisual, tic, dispositivos digitales

2. Descripción
Trabajo de grado que se propone indagar sobre las nuevas narrativas de tipo gráfico, audiovisual e hipertextual que están produciendo los estudiantes de los grados 5to, 7mo y 9no, del Colegio Gimnasio Sabio Caldas a través de sus dispositivos móviles y herramientas tecnológicas digitales, cuyos contenidos se comparten o divulgan a través de los nuevos medios, específicamente en las redes sociales, chats virtuales, blogs y otros medios alojados en plataformas digitales y cuáles son las coyunturas que generan este tipo de consumos culturales digitales dentro del aula de clase.

3. Fuentes
<ul style="list-style-type: none">• Bazin André (2008). ¿Qué es el cine? Ediciones RIALP. España.• Wood Andrés (ed). (2009). Cine, cultura y nuevas tecnologías. Ediciones Pontón Caribe, S.A. Chile.• Islas Octavio. (2009). La convergencia cultural a través de la ecología de medios. Comunicar, nº 33, v. XVII, 2009, Revista Científica de Educomunicación.• Manovich Lev. (2005). El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Paidós comunicación. 1° edición. España.• Manzano García Beatriz. (2012) Escuela TIC 2.0: Aprendizaje del alumnado de primaria en su contexto educativo y socio familiar. Tesis doctoral. [En línea] http://hdl.handle.net/10481/24564

4. Contenidos
OBJETIVO GENERAL Identificar cuáles son las diversas narrativas audiovisuales, que los estudiantes de la educación básica y media del gimnasio Sabio Caldas, producen a partir de los nuevos medios de comunicación y sus respectivos dispositivos digitales, concibiendo la oportunidad de observar las

coyunturas pedagógicas que se dan en este ámbito pedagógico para poder entablar diálogos y metodologías que converjan entre la pedagogía y los nuevos medios.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los productos audiovisuales de los estudiantes que se generan durante el periodo académico del colegio.
- Reconocer qué tipo de soportes (plataformas o dispositivos) digitales son los predominantes para la elaboración de estos productos.
- Consultar cuales son las temáticas que producen los jóvenes al momento de grabar sus audiovisuales.
- Averiguar con qué propósito y que relevancia tienen para estos jóvenes el realizar estas obras audiovisuales.
- Qué tipo de coyunturas pedagógicas se dan dentro del ámbito del Colegio Gimnasio Sabio Caldas y sus jornadas escolares, con el fin de convivir en concordancia entre la escuela y los nuevos medios, aportando al diálogo entre los clásicos métodos de enseñanza y los recientes fenómenos TIC en la escuela.

Implementación metodológica

Fase 1: Observación y diseño pedagógico de las clases

Compilación de evidencias: Dentro de los resultados, se evidenciarán los productos, tanto gráficos como audiovisuales (captura de pantalla), que realizaron los jóvenes estudiantes del C.G.S.C., cuyo proceso y conclusiones se podrán leer más adelante en esta investigación.

Fase 2: Sistematización de datos

Organizar los datos recopilados inmediatamente después de finalizar su recolección.

Fase 3: Análisis de datos

Etapa reflexiva en donde se analizan diversos tipos de causas que derivan en efectos que aún no comulgan entre la pedagogía tradicional y el impacto de los nuevos medios, en especial, las nuevas narrativas audiovisuales dentro del aula y en los espacios extra curriculares, como el recreo y otros eventos pedagógicos que no son necesariamente la clase dentro de un aula, pero que si se dan dentro de las instalaciones del colegio.

Resultados

Conclusiones critico-reflexivas en torno al trabajo investigativo llevado a cabo durante la práctica pedagógica.

5. Metodología

Investigación del orden cualitativo de enfoque crítico-social y cuyo diseño es la investigación-acción en educación.

Herramientas metodológicas:

- Observación participante.
- Observación no participante o externa.
- Transcripción de diálogos y acciones en el aula (audio y video)
- Grupos focalizados
- Diseño pedagógico de las clases
- Videografía

- Compilación de evidencias

Actores: Docente practicante, estudiantes (Grados 5to de primaria, séptimo y noveno de bachillerato), cuerpo administrativo del Colegio Sabio Caldas, docente titular y docente acompañante de la Universidad Pedagógica Nacional

Técnicas de recolección de datos:

- Fotografía
- Videografía
- Diario de campo

6. Conclusiones

El modelo tradicional de la elaboración y entrega de la tarea, ha sido el de una labor específica impuesta por el docente, por lo general en cada clase, con el compromiso de entregarla a la siguiente jornada de la clase respectiva, de no ser llevada a tiempo, sopesaba en el estudiante el castigo de una mala nota por el incumplimiento de estas normas.

En la clase de artes visuales del C.G.S.C. se implementó la creación de un grupo virtual en Facebook llamado la carreta SC, mencionado con anterioridad en este proceso investigativo, el objetivo de este grupo es permitirle a los estudiantes una entrega de procesos y tiempos flexibles, en un entorno gráfico o audiovisual bajo una plataforma digital y por medio de la red social Facebook, un entorno que resulta bastante atractivo, así como manejable, para los jóvenes estudiantes.

Los nuevos medios y sus respectivos dispositivos móviles o tecnológicos dan la posibilidad de volver a los jóvenes, creadores de contenidos audiovisuales, cuyas temáticas permiten que sean visionadas por sus pares, a la vez que posibilitan los comentarios en tiempo real, linkear hipervínculos relacionados con el video, así como la difusión por medios propios, ya que las redes sociales son de carácter gratuito, haciendo de los jóvenes actores activos en la gestión y promoción de sus propios productos.

Aquí es donde la escuela, en especial las clases de artes visuales en el C.G.S.C. estimula a sus estudiantes para que sean productores y creadores de contenidos audiovisuales, esto les implica a los jóvenes enlazar su gusto por la tecnología comunicativa, con los deberes académicos, estableciendo una casi que inédita convergencia entre los nuevos medios, sus dispositivos digitales y la escuela, trasgrediendo la clásica visión del manejo o destreza técnica de los aparatos tecnológicos, por una mucho más compleja y diversa como es la comprensión de la herramienta tecnológica y las múltiples posibilidades de uso cultural, artístico y social que estos dispositivos les permiten.

Elaborado por:	JAIRO TANCREDO BENAVIDES PAZOS
Revisado por:	ANA MARÍA SÁNCHEZ LESMES

Fecha de elaboración del Resumen:	22	06	2015
--	----	----	------

INDICE

1	Resumen	8
2	Introducción	8
3	Planteamiento del problema	10
4	Justificación	14
5	Pregunta de investigación	16
5.1	Objetivo general	16
5.2	Objetivos específicos	16
6	Antecedentes	17
7	Marco teórico	27
8	Resultados	77
5.	Bibliografía	104

Resumen

El presente trabajo de investigación presentado para optar al título de licenciado en artes visuales.

1. Introducción

Los nuevos medios, son aquellas tecnologías de información y comunicación que migraron desde las plataformas analógicas (papel periódico, señal de radio abierta, televisión analógica, telegramas, etc.), a las plataformas de soporte digital, por ejemplo, los periódicos electrónicos, las emisoras de radio o canales de televisión con transmisión vía streaming.

Los medios tradicionales analógicos son los que transmiten la información de manera exclusiva y cerrada o sin interactividad, haciendo de las personas que recibían estos mensajes, unos consumidores pasivos o receptores de la información. Hoy en día, gracias a las nuevas tecnologías, existe una mayor probabilidad por parte de las personas en ser parte activa de la transmisión y recepción de la información, contando con los dispositivos electrónicos que le permiten tal fin, así como una conexión a Internet que le permitirá transmitir o compartir la información en diversos tipos de nuevos medios de comunicación (redes sociales, blogs, video blogs, video streaming, etc.).

Estos nuevos medios se soportan en dispositivos digitales, cuya tecnología sustentada en la portabilidad ha permitido que cada persona que tenga acceso a estas herramientas, se convierta ahora en un sujeto que utiliza estas plataformas transmisoras para divulgar todo tipo de información. Esta portabilidad, no es otra cosa sino el poder de llevar herramientas electrónicas que nos dan la capacidad de capturar, manipular, mediatizar y transmitir

información en tiempo real, gracias a la disponibilidad de dispositivos móviles con acceso a Internet, así como la relativa facilidad de adquisición, debido en buena parte, al medianamente asequible precio de estos dispositivos electrónicos disponibles en el mercado.

En los ámbitos pedagógicos y demás aspectos del saber humano, el impacto de las nuevas tecnologías ha sido abrumador, a tal punto que nuestras sociedades no se conciben actualmente sin el uso de estas herramientas.

Esta investigación de tipo cualitativo pretende indagar sobre las nuevas narrativas de tipo gráfico, audiovisual e hipertextual que están produciendo los estudiantes de los grados 5to, 7mo y 9no, del Colegio Gimnasio Sabio Caldas a través de sus dispositivos móviles y herramientas tecnológicas digitales, cuyos contenidos se comparten o divulgan a través de los nuevos medios, específicamente en las redes sociales, chats virtuales, blogs y otros medios alojados en plataformas digitales.

Al ser este proyecto una Investigación Acción en Educación incluye a los observados como partícipes de este proceso investigativo, convirtiéndolos así en coautores que también indagan, preguntan, cuestionan y aportan desde sus imaginarios y conocimientos a la construcción de este proceso investigativo; estudiantes, docentes y el propio investigador son agentes que ayudaron a elaborar este proyecto de investigación.

La Investigación Acción fue pertinente para este proceso, ya que conjugó las prácticas pedagógicas con las inquietudes y expectativas que se buscaban con esta indagación; para ello se plantearon diseños de clases cuya planeación permitió la interacción con contenidos

pedagógicos propios del área de artes visuales, en comunión con las nuevas tecnologías y su impacto coyuntural en los espacios pedagógicos del Colegio.

La observación y registro de todos estos eventos pedagógicos permitieron entablar una serie de preguntas que buscaron trascender la cotidianidad escolar y aportarle al Colegio sobre su lugar en esta sociedad de la información y cómo esta genera coyunturas en estos espacios académicos, en donde podemos observar que los estudiantes muestran un dominio natural, tanto conceptual como técnico, de estas herramientas digitales, que impactan su quehacer pedagógico tanto en el aula, el recreo, la hora del almuerzo, y otros espacios de interacción social dentro del Colegio. La destreza mostrada por los jóvenes empieza a relegar a los propios docentes en el dominio de estas tecnologías, generando una ruptura conceptual y comunicacional entre estudiante-profesor. La reflexión entonces, es cómo la escuela de la era tecnológica puede convertirse en una institución del siglo XXI, ya que las sociedades cambian, tanto por el contexto, factores culturales, económicos y eventos políticos que influyen en su rol de institución forjadora de sujetos, y la tecnología con sus nuevos medios es uno de entre tantos aspectos que tiene un impacto en los eventos pedagógicos y sociales dentro de la escuela.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para poder establecer cuáles son las nuevas narrativas audiovisuales, hay que realizar un ejercicio de referencia histórica para entender de dónde vienen estos nuevos lenguajes, tanto

epistemológicamente, como a lo teórico y lo práctico se refiere. Partiremos entonces del génesis a que todo lenguaje y narrativa audiovisual contemporánea se refiere: el cine.

Las nuevas estéticas audiovisuales y sus contenidos han de abordarse desde el origen del cine, ya que fue este medio el que gestó la revolución industrial y artística de las imágenes en movimiento, dando paso a su posterior refinamiento con el origen del lenguaje cinematográfico, según André Bazin:

“Por “imagen” entiendo de manera amplia todo lo que puede añadir a la cosa presentada su representación en la pantalla. Esta aportación es algo compleja, pero se puede reducir esencialmente a dos grupos de hechos: la plástica de la imagen y los recursos del montaje (que no es otra cosa que la organización de las imágenes en el tiempo). En la plástica hay que incluir el estilo del decorado y del maquillaje, y también – en una cierta manera – el estilo de la interpretación; la iluminación, naturalmente, y, por fin, el encuadre cerrando la composición. Del montaje, de cómo es sabido proviene principalmente de las obras maestras de Griffith, André Malraux escribía en la *Psychologie du Cínema* que constituía el nacimiento del film como arte; lo que distinguía verdaderamente de la simple fotografía animada convirtiéndolo en un lenguaje”. (Bazin, 2008: 66).

El cine se convierte en un lenguaje debido a la múltiple conjunción de elementos tanto plásticos como espacio-temporales (montaje) dentro de la narrativa de una historia en particular. Al utilizar los encuadres selectivos, que más tarde se denominarían como planos cinematográficos, se daba especial énfasis a un rostro y sus expresiones faciales, o a un detalle

en particular para afianzar o enfatizar sobre algún objeto que reforzaría algún aspecto sobre el cuadro filmado y así acrecentar el elemento dramático de la escena, dando así una atmósfera a las escenas presenciadas por el espectador, estableciendo un “pacto” invisible que otorga valor de veracidad a las escenas así se trate de una ficción, pero que el espectador otorga como real al involucrarse emocional y sensorialmente con la película.

El cine, como precursor y arte fundador de la narrativa audiovisual, es el que ha influido sobre las nuevas narrativas audiovisuales de la era digital, por ejemplo los web documentales, las películas interactivas, la multimedia en los video juegos, etc., ya que este consta de un guión para establecer una serie de pautas como: el elemento dramático, los puntos de giro de la historia, las características de las personalidades de los personajes y otros tantos aspectos, que se retoman en las nuevas narrativas, pero que cambian y se adaptan a estos nuevos lenguajes cuyas características ya son muy distintas del cine tradicional, pues no necesitan de una sala de proyección especializada, debido a que estas nuevas narrativas pueden ser vistas en cualquier dispositivo o múltiples pantallas (smartphones, tablets, pc portátiles, Smart tv), y no hace falta acudir a un horario pre establecido, sino que el usuario puede disponer de su tiempo a conveniencia y en el lugar que desee.

En las sociedades actuales, este impacto se puede ver tanto en las oficinas, transporte público y privado, hogares, espacios públicos y por supuesto, la escuela.

Para los estudiantes de los grados séptimo del Colegio Gimnasio Sabio Caldas, aunque desconocen la teoría del cine y no saben teóricamente del manejo técnico de los dispositivos audiovisuales, producen desde el saber cotidiano nuevos contenidos audiovisuales, que tienen

elementos del cine como: destrezas técnicas básicas, dispositivos con ópticas fijas o no intercambiables, un interface, los principios básicos de la óptica que son el zoom in y zoom out, entre otros, y desde la imagen planos y encuadres, semiótica audiovisual básica, el plano secuencia. La imagen en este tipo de trabajos toma especial relevancia; los estudiantes están centrados en tener un registro de eventos, personas, contextos e instantes cotidianos de acuerdo a sus intereses personales. Estas expresiones audiovisuales han sido posibles gracias al desarrollo de la tecnología como los smartphones o teléfonos inteligentes que permiten emerger nuevos tipos de arte que son relevantes para la sociedad del siglo XXI.

Elisenda Ardèvol Piera y Nora Muntañola Thornberg, reflexionan de la siguiente manera acerca de los significados que otorgamos a la imagen reproducida por medios artificiales:

“Pedir que una fotografía “hable por sí sola” o “valga más que mil palabras” parece un absurdo, y desde el pensamiento antropológico una contradicción paradójica, ya que ningún antropólogo defendería que un texto “habla por sí solo”, independientemente de otros textos, independientemente de su contextualización cultural y de su relación con el conjunto de la producción antropológica. Esta aparente paradoja que enfrenta imagen y palabra o que esencializa la imagen fotográfica como portadora de valor por sí misma ha evitado durante mucho tiempo que la fotografía, el cine y el vídeo pasaran a ser técnicas de investigación sistemáticas en la práctica etnográfica. Sin embargo, la naturalización de la imagen y la búsqueda de cualidades intrínsecas están presentes en nuestro sentido común al pensar sobre la imagen, y también al teorizar sobre su significado”. (Adell, Et. al., 2008: 23).

4. JUSTIFICACIÓN

La elaboración independiente de productos multimedia y audiovisuales ha tomado fuerza en los jóvenes que hacen parte de la generación considerada como *nativos digitales*, cuyos elementos naturales parten de la tecnología digital; desde estas plataformas han sabido apropiarse de elementos que les han permitido expresarse con un espíritu independiente, una nueva forma emancipadora de generación de nuevos productos audiovisuales que han concebido sus propias estéticas con un lenguaje más adecuado, apareciendo así nuevas narrativas audiovisuales.

Es por eso que esta investigación quiere dilucidar sobre esas nuevas estéticas que se ven plasmadas en trabajos audiovisuales de los estudiantes de la media del Colegio Sabio Caldas, sus productos creativos son el reflejo de sus inquietudes, necesidades y pensamientos, además de servirles como una herramienta para sus deberes académicos. El Colegio tiene un material que en potencia sirve para aportar al estudiante en su formación artístico-social, ya que estos productos audiovisuales representan la toma de decisiones de unos jóvenes portadores de una vocería generacional, además de contextual (social) en donde se ven las maneras de cómo se expresan, qué alternativas buscan para socializar con sus congéneres, cuáles son sus intereses particulares, cuáles son las angustias y alegrías propias de unos sujetos que se saben partícipes de una comunidad que se encuentra inmersa en diversos elementos que afectan tanto su vida personal como la de todos los sujetos que en ella se hayan habitando.

Estas nuevas narrativas permiten que se evidencie cómo los estudiantes se están concibiendo en una realidad global que tiene tiempos álgidos que afectan el comportamiento de sujeto y el

grupo al que pertenecen utilizando nuevos tipos de lenguaje que está siendo desconocido generalmente por las instituciones educativas.

Por medio de esta investigación se indagará acerca de esas propuestas independientes en los jóvenes de la educación media, que alejados de las estructuras clásicas y sin ninguna formación profesional en el ámbito audiovisual, están creando nuevas estéticas que empiezan a nutrir el ecosistema digital, engrosando las propuestas audiovisuales independientes que tienen una voz propia, una nueva generación que ya no busca como prioridad tumbar los grandes medios con solamente una postura crítica pero que no producía otrora algún tipo de programa televisivo, cinematográfico o audiovisual que equilibrara la balanza entre los grandes medios y la gente del común.

Los jóvenes se han convertido en productores independientes, sin siquiera ser conscientes de ello en algunas ocasiones, es esta generación la que tiene como una postura política la bandera de la independencia, ellos son ahora los medios, creadores y difusores, gracias a plataformas de distribución como youtube o vimeo, que les han permitido no solo transmitir sus mensajes, ideologías o pensamientos, sino que a su vez les ha permitido desarrollar su creatividad exploratoria y curiosa; los nuevos directores que gracias a la exploración, con los avatares del ensayo-error han erigido nuevas estéticas propias de su contexto, nuevos planteamientos estéticos audiovisuales que hablan de un hiper-texto que enarbola los tiempos cambiantes de la era digital.

5. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuáles son las narrativas audiovisuales y visuales, elaboradas por los jóvenes estudiantes del C.G.S.C. y cuáles son las coyunturas pedagógicas que se dan entre la educación tradicional VS las nuevas tendencias audiovisuales?

Objetivos

Objetivo general

Objetivos específicos

5.1. OBJETIVO GENERAL

Identificar cuáles son las diversas narrativas audiovisuales, que los estudiantes de la educación básica y media del gimnasio Sabio Caldas, producen a partir de los nuevos medios de comunicación y sus respectivos dispositivos digitales, concibiendo la oportunidad de observar las coyunturas pedagógicas que se dan en este ámbito pedagógico para poder entablar diálogos y metodologías que converjan entre la pedagogía y los nuevos medios.

5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los productos audiovisuales de los estudiantes que se generan durante el periodo académico del colegio.
- Reconocer qué tipo de soportes (plataformas o dispositivos) digitales son los predominantes para la elaboración de estos productos.

- Consultar cuales son las temáticas que producen los jóvenes al momento de grabar sus audiovisuales.
- Averiguar con que propósito y que relevancia tienen para estos jóvenes el realizar estas obras audiovisuales.
- Qué tipo de coyunturas pedagógicas se dan dentro del ámbito del Colegio Gimnasio Sabio Caldas y sus jornadas escolares, con el fin de convivir en concordancia entre la escuela y los nuevos medios, aportando al diálogo entre los clásicos métodos de enseñanza y los recientes fenómenos TIC en la escuela.

6. ANTECEDENTES

Los siguientes trabajos de tesis doctoral dan cuenta de la elaboración de una serie de investigaciones en cuanto a los nuevos medios y las TIC se refiere, entre estos observaremos indagaciones realizadas en colegios o la misma sociedad global, inmersa en las nuevas tecnologías.

La tesis doctoral escrita por José Candón Mena (2011): *“Internet en movimiento: nuevos movimientos sociales y nuevos medios en la sociedad de la información”*, plantea a las TIC y sobre todo a la red mundial de información (Internet) como un fenómeno sociológico que viene a replantear las estructuras socio-políticas en un entorno global encaminado por una política en común: el neoliberalismo.

Más allá de las posturas políticas, lo que se indaga en esta investigación es una propuesta o cuestionamiento de cómo es necesario re-estructurar el manejo de la información en la

Internet para su democratización. En estos tiempos contemporáneos de la era digital, las personas tienen un relativo fácil acceso a herramientas e instrumentos multimediales que les permiten capturar todo tipo de información visual y audiovisual, que a su vez y gracias a estas herramientas, tienen la posibilidad de editar, manipular y transmitir en un espacio casi que inmediato de tiempo. Esta clase de información no tendría especial relevancia para los medios de comunicación privados, excepto si esta tuviese algún tipo de importancia que beneficiase a sus intereses particulares de difusión. Lo destacable es saber que ahora en pleno inicio del siglo XXI, la información empieza a ser concebida por sectores civiles como un factor predominante de poder, y que para desestructurar estas hegemonías provenientes de una pequeña minoría privilegiada, los nuevos medios juegan un papel crucial al momento de generar nuevos movimientos sociales basados en estas plataformas de comunicación digital.

De acuerdo a un fragmento citado por el autor de esta tesis, podemos entender la importancia que tienen estos medios no solo para poder transmitir y comunicar en tiempo real, sino que además es de vital importancia apropiarse de estos medios para entender su uso, adquiriendo criticidad, responsabilidad y certeza al momento de disponer de material que contenga información vital para la sociedad:

“el mensaje del protestantismo coincidía con el conocido lema de la red Indymedia “¡No odies los medios, se los medios!”, una versión mediática del “¡Hazlo tú mismo!” y la ética DIY (Do it yourself!) de las comunidades culturales alternativas y el movimiento punk” (Candón Mena, 2011: 13).

Esta tesis fortalece el presente trabajo de investigación desde varios aspectos, del cual se resalta particularmente la democratización del audiovisual gracias a los nuevos medios que han permitido una emancipación de los medios de información hegemónicos por parte de la persona del común, haciendo de esta no solo un mero consumidor, sino también un productor independiente, con criterios varios y con un público mucho más plural.

La obligación del Estado en la formación audiovisual es vital para estructurar a una nueva generación. En la tesis *“Políticas de juventud y comunicación en España. Juventud y sociedad digital”* de Gonzalo Montiel Roig (2008), se aborda esta inquietud. España ofrece su visión particular en el rol que desempeña el Estado como gestor de políticas para la utilización de las TIC en los jóvenes de este país, entendidos como consumidores de unas nuevas tecnologías que abarcan varios aspectos de su vida y cotidianidad.

La captación de nuevos consumidores, según el texto, se da por intereses no tanto de abarcamiento y vigilancia social más sí por un interés de captación de capitales o de ganancias económicas, aprovechando esta coyuntura, el Estado provee los medios para que los nuevos jóvenes consumidores se acerquen a estos medios para la instauración de una nueva sociedad equitativa y participe de las nuevas tendencias digitales que identifican a esta era contemporánea. Desde esta perspectiva, el texto reflexiona sobre estas políticas que buscan no solo masificar unas tecnologías, además pretenden el uso crítico que se hace de estas herramientas:

“El desarrollo de las políticas de juventud centradas en los medios de comunicación de masas y las políticas y legislación destinada a regular el desarrollo de los medios de

comunicación, el consumo digital y la sociedad del conocimiento, son las principales vías del Estado para contrarrestar los intereses de la industria cultural y tecnológica, aportando y trasladando un modelo alternativo al impulsado por las fuerzas de la globalización económica y cultural” (Montiel Roig, 2008: 13).

El aporte de este trabajo se da desde el rol que desempeña el Estado como un eje y facilitador de políticas educativas que permitan, en este caso, la alfabetización del audiovisual desde las aulas de clase, haciendo de la escuela un ente participante de los nuevos fenómenos tecnológicos audiovisuales, acercando al Estado y a la población estudiantil en un ejercicio democrático, constructor de sociedad, consiente de las nuevas formas de producción de información audiovisual para romper brechas tecnológicas en la población.

Y entre tantas formas de recepción de información audiovisual, la televisión ha sido quizá la más relevante en este aspecto, ya que desde el siglo XX ha difundido mucha de la información y contenidos culturales audiovisuales de la actual sociedad contemporánea. En *“La recepción televisiva de jóvenes estudiantes de nivel medio (secundaria) de Comalcalco, Tabasco (México). Una exploración auto reflexiva del uso de la televisión y su investigación con técnicas cualitativas”*, Claudio E. Flores Thomas (2010) presenta una investigación que tiene como estado reflexivo la toma de decisiones que existe entre los televidentes y su afectación personal por la influencia de la televisión. Los estudiantes reflejan sus gustos personales, así como el uso de su tiempo libre fuera de la escuela, el mayor porcentaje dio como resultado a la televisión como el mayor de los medios al que le dedican más tiempo al momento del ocio, esto contrasta enormemente frente a otros medios tecnológicos como lo son la Internet y los videojuegos.

Otros espacios dedicados al esparcimiento fueron los periódicos y los libros, aunque el autor aclara que los estudiantes dicen leer un libro a diario, especifica que esos libros son de carácter académico con el cual los jóvenes hacen sus deberes escolares y que no son propiamente para uso de entretenimiento.

En este trabajo de tesis, el aporte se da desde el análisis del abordaje del medio televisivo en jóvenes estudiantes de la media, sobre todo el empleo de este en los instantes del tiempo libre, una situación algo semejante desde la cual este trabajo de investigación está indagando por nuevas estéticas a partir de los estudiantes de la media, parte fundamental que llevará a esta investigación en el abordaje de algunas nuevas producciones audiovisuales con sus propias estéticas que son propias de la invasión de información de la Internet.

Además de los momentos de esparcimiento, creativos o de expresión individual, también se aborda la influencia de la cultura visual en nuestra sociedad, sobre todo en los jóvenes que hoy en día están permeados de este bombardeo visual en todos los ámbitos de su vida, ya que la publicidad, la televisión, Internet y otros medios, utilizan la afinidad o empatía tecnológica que sienten los jóvenes por los dispositivos electrónicos, además del lenguaje “amable” que se encuentra en concordancia con los “nuevos usos” de un léxico muy propio de la era digital, así como el impacto del meticuloso diseño gráfico en las imágenes y por supuesto, el ya versátil e interactivo video digital, que les permite consumir sin restricciones de horario o temáticas, contando además con la ventaja de poder realizar su visionado en el lugar que más les plazca.

Beatriz Elena Marín Ochoa en su tesis doctoral *“La infografía digital: una nueva forma de comunicación”* (2009), aborda varios tópicos que exploran a la imagen y la cultura visual como

fenómenos fisiológicos y sociales. En un primer apartado esta tesis plantea cómo la visualidad, desde el punto de vista biológico, es la que mayor predominancia tiene en nuestro cerebro, abarcando incluso mucho más espacio que el de los demás sentidos; así también señala la influencia de la imagen en los jóvenes quienes absorben los mensajes de los medios masivos de comunicación.

“La imagen es una de las formas comunicativas más importantes; estamos inmersos en la cultura que ella propicia y nos invade en todo momento hasta el punto de que a veces se entromete en nuestras vidas. Por eso siempre es más fácil que recordemos o relacionemos a partir de ella la información que, de manera más automática, se almacena en nuestro cerebro”. (Marín Ochoa, 2009: 22).

Esta tesis fortalece a este trabajo desde varios puntos de vista, uno de estos es que la biología, aunque sea un tema para profesionales especializados, es de vital importancia para abordar la mediación de los sentidos desde lo meramente fisiológico como un factor fundamental que afecta la lectura del audiovisual, llegando incluso a ofrecer un panorama filosófico que deja la invitación a preguntas que van desde el orden ético, moral, biológico y hasta social con relación a nuestra sociedad en formación (estudiantes), el rol del docente y la escuela en este proceso.

El rol educativo se ha complejizado en estos últimos años, sobre todo desde el desarrollo de las tecnologías de la comunicación que han ido permeando varias dinámicas en la escuela hasta el punto de ser consideradas como agentes socioeducativos, se ve su influencia cada vez más en la vida escolar y cómo los estudiantes usan de manera reiterativa estos nuevos medios no solamente para comunicarse, sino además para poder aprender o adquirir conocimientos que

en la escuela se abordarían someramente, o que sencillamente no estarían incluidos dentro del plan curricular. El conflicto que existe entre la escuela y la tecnología aún es evidente, ya que esta última todavía no logra ser un tema fundamental dentro de la estructura del plan de estudios, es por eso que la tesis doctoral *“¿Una pantalla que educa? La pedagogía de los medios de comunicación en la ESO”* (Ballano S., 2012) aborda estos dilemas de la educación frente a la tecnología que día a día aboga por un mejor entendimiento, no solamente desde el espacio empírico sino que clama por el enfoque pedagógico desde la escuela.

Toda nueva tecnología trae consigo una serie de nuevos planteamientos que derivan bien sea en la evolución o complejización del lenguaje. Por ejemplo, el texto escrito ya es hoy en día un híper texto en los entornos virtuales como Internet, la imagen fotográfica, los archivos sonoros, la imagen audiovisual e iconos informativos forman en conjunto un entorno híper medial, una simbiosis en donde ya no basta simplemente con utilizar un elemento o recurso suelto (texto por ejemplo) sino que ahora este va casi ligado a una imagen, un vínculo multimedia, un video que añade plusvalía a un lenguaje mucho más complejo al momento de su interpretación.

Estos vínculos de interactividad, tiene un especial abordaje pedagógico en el siguiente trabajo de investigación, *“Aplicación eficaz de la imagen en los entornos educativos basados en la web”* (Torrealba J., 2004), una tesis que se plantea el reto de indagar sobre los efectos pedagógicos de la imagen vista desde una pantalla para su profunda comprensión, que requiera de una lectura más rica en su abordaje, que ya no sea simplemente un artilugio de entretenimiento, que pase a ser un objeto de análisis, de enriquecimiento cultural que impacta día a día la vida de la sociedad.

Este enriquecimiento se mueve por diversos medios. Uno que ha generado un impacto muy significativo en nuestra sociedad contemporánea es nada menos que la tecnología móvil, entendida como los dispositivos que permiten el acceso a la información de la red mundial Internet como son: Celulares inteligentes, tablets, portátiles, entre otros. Un celular inteligente nos permite acceder a todo tipo de datos, contando con pantallas táctiles con un entorno virtual intuitivo, donde se puede revisar el correo electrónico, tomar fotografías, videos, además de poder realizar y contestar llamadas telefónicas, entre otras funciones.

En la tesis doctoral *“El ecosistema del contenido móvil: actores, líneas de evolución y factores de disrupción”* (Castellet Andreu, 2012), este fenómeno es abordado no solamente desde el “boom” tecnológico que han significado los dispositivos móviles para nuestra cultura, sino que resalta los contenidos que se generan para estos dispositivos, ya que sus dimensiones, características multimedia, portabilidad, factibilidad y diseño permiten el acceso rápido y cómodo, generando así un tipo de contenido que ha sido pensado de acuerdo a las características de estas herramientas tecnológicas.

A nivel global los teléfonos móviles ya abarcan un número muy significativo per cápita, en países desarrollados el acceso a Internet desde dispositivos móviles ya supera prácticamente a los computadores de escritorio mientras que en países en vía de desarrollo, el acceso a Internet donde la comunicación electrónica es deficiente, empieza a tener un auge debido a la facilidad que estos ofrecen para poder arribar a datos y llamadas por medio de estos dispositivos. El aporte de Castellet a esta investigación se da desde el análisis de los teléfonos inteligentes, fenómeno que se presenta bastante en la escuela debido al uso intensivo que dan los

estudiantes a esta herramienta durante la clase y en los periodos del descanso, siendo además nuestra nación un país en vía de desarrollo en donde la realidad económica de las familias de los estudiantes en donde se localiza el colegio es bastante apremiante, surgiendo un paralelo con la comparación que hace la tesis doctoral mencionada con los usos que se dan de estos teléfonos en países desarrollados y no desarrollados.

A estos acontecimientos que surgen entre los nuevos medios y su relación con la sociedad se le ha denominado la “cultura digital”, un espacio en el cual la información es transmitida y compartida por los sujetos del común, que yace mediada por estos medios que no solo son un software o plataforma especializada, también se encuentra la cultura que dictamina los cánones con los cuales han de ser establecidos estos vínculos informativos en esta cultura digital, y que finalmente, la escuela no ha sido ajena a estos cambios tecnológicos. La autora Beatriz Manzano en su tesis doctoral *“Escuela TIC 2.0: aprendizaje del alumnado de primaria en su contexto educativo y socio familiar”* (2012), realiza un estudio detallado de cuál es el impacto de las TIC en la vida escolar y familiar en un grupo de estudiantes de primaria, cómo se ha adaptado la escuela a esta transición entre las clases tradicionales y las ciber digitales que generan una nueva manera de la transmisión de contenidos y conocimiento.

Su aporte se da precisamente en un momento en el cual la investigación en curso busca problematizar o dilucidar esa etapa crítica en el colegio donde se realizó la práctica pedagógica. Un instante en donde aún no se comulga entre el colegio y la tecnología; se ve a esta como un elemento ajeno, distante, a pesar de tener en sus instalaciones una sala de audiovisuales y una

sala de sistemas, pero no ve más allá de esta y se queda en un mero asunto nominal que no está abordando los usos que dan sus estudiantes a las herramientas de comunicación digital.

Ha sido tal la manera en que la era digital ha permeado nuestras vidas, que diversos antiguos medios análogos ven su evolución lógica a plataformas digitales, como en el caso del cine que prácticamente, en pleno siglo XXI se realiza casi exclusivamente de manera digital. La tesis doctoral *“La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos”* (Rubio, 2006) aporta desde esta perspectiva a esta investigación en la indagación de estos fenómenos nacientes de esta época de gesta digital.

Por supuesto hay quienes generan recelo hacia este tipo de producciones, sin embargo las nuevas maneras de realización con estos nuevos medios han derivado en una explosión de productos, bien sea de bajo presupuesto (sobre todo en el cine independiente) o en las mega producciones Hollywoodenses, que van derivando en nuevas estéticas, nuevas estrategias de producción y distribución, ampliando en grande a un lenguaje (cinematográfico) que sigue evolucionando a la par de estos álgidos tiempos que responden a un frenesí de inmediatez, de transmisión, contribuyéndole a esta investigación para indagar sobre uno de sus elementos medulares que es la búsqueda de esas nuevas producciones audiovisuales que se generan en la escuela a partir de estos nuevos medios basados en plataformas digitales.

7. MARCO TEÓRICO

El impacto de las nuevas tecnologías en la educación está llevando a los estamentos gubernamentales a ejercer acciones para implementar el uso de estas herramientas dentro de las actividades pedagógicas en los establecimientos educativos. Las naciones desarrolladas ya cuentan dentro de sus actividades el uso de las nuevas tecnologías como complemento para el desarrollo de sus clases, ya que la nueva brecha entre naciones, se ha entendido entre aquellos que dominen estas tecnologías comunicativas electrónicas y los que adolecen de las mismas.

Los jóvenes estudiantes que pertenecen a una realidad tecnológica y de constante bombardeo de información a través de los nuevos medios, yacen inmersos en un mundo virtual, de inmediatez en la información y de contenidos multimedia, complejos en su estructura narrativa, ya que en sus contenidos yacen las bases del lenguaje audiovisual, la versatilidad y portabilidad que permiten a los nuevos medios el poder difundirse gracias a los nuevos dispositivos electrónicos, todo un ecosistema digital en donde los jóvenes tienen la necesidad de comunicarse y aprender en este nuevo entorno, que con el paso de los días, va avanzando de manera vertiginosa y empieza a abordar todos los aspectos de la vida humana, y la escuela por supuesto, no es la excepción.

Jóvenes

Definir este concepto es complejo debido a las variantes y diversas interpretaciones que existen entre ramas especializadas académicas y científicas, la psicología da múltiples explicaciones, la sociología tiene muchas posturas, incluso la pedagogía da sus definiciones acerca de lo que es la juventud. Los puntos en común acuerdo hoy en día mencionan a la edad cronológica como un

paradigma que no responde necesariamente a la definición de lo que es ser joven aunque tampoco la descarta, entonces pasa a ser uno de tantos factores que comprenden este concepto.

El factor biológico (edad cronológica) pasa a ser un elemento entre tantos a la hora de intentar comprender lo que es la juventud, otro factor determinante que da luces a este entendimiento es el elemento socio-cultural, ya que como sujetos sociales, interpretamos roles según así lo establece el *status quo* o la misma sociedad. Se suele pensar que la juventud es el paso intermedio entre la adolescencia y la adultez, esto sin embargo, no es necesariamente de esta manera, ya que la juventud, como concepto, empieza a ser entendida como una postura de pensamientos y actitudes joviales e intrépidos que no necesariamente se ven reflejados exclusivamente en la adolescencia, ya que esta puede seguir presente en algunos adultos que así lo decidan. Entonces habría que acercarse a qué se entiende por juventud y adolescencia, dos conceptos diferentes pero que se relacionan por las características socio-biológicas que comprenden el proceso de maduración de un sujeto.

“La adolescencia, en términos generales, se caracteriza por significativos cambios biológicos, por una posición social intermedia entre el niño y el adulto, en cuanto a estatus social, ya que el adolescente continúa siendo un escolar, depende económicamente de sus padres, pero posee potencialidades psíquicas y físicas muy semejantes a la de los adultos”.

(Domínguez García, 2008: 74)

El joven entonces es aquel sujeto que ya ha pasado la etapa de la adolescencia para adquirir nuevas destrezas que lo definen como un individuo auto determinado, cuyas reflexiones

abarcan temas más complejos o profundos como el filosófico, moral y que lo embarcan en ideales arraigados, de carácter efusivo que empieza un proceso de maduración hacia un pensamiento mucho más estructurado con un raciocinio más complejo.

“La juventud se caracteriza por ser una etapa de afianzamiento de las principales adquisiciones logradas en períodos anteriores y en especial en la adolescencia, consolidación que se produce en consonancia con la tarea principal que debe enfrentar el joven: la de autodeterminarse en las diferentes esferas de su vida, dentro de sus sistemas de actividad y comunicación. Surge la concepción del mundo, como neoformación en esta edad, que es resultado, por una parte, de las necesidades de independencia y autoafirmación desencadenadas en la adolescencia y que dan paso en este período a una fuerte necesidad de autodeterminación y por otra, de la consolidación del pensamiento conceptual teórico. Esta formación, llamada concepción del mundo, permite al joven estructurar a través de planes, objetivos, metas y de las estrategias correspondientes para su consecución, el sentido de la vida o proyecto de vida.” (Domínguez García, 2008: 74-75)

Por lo tanto, para este trabajo investigativo se denominará el concepto juventud desde varios elementos que son un todo en sí mismos pero particulares al momento de encararlos como piezas de un rompecabezas que aún no tiene una definición estipulada o consensuada. Entonces juventud es ese periodo en el que todo sujeto está saliendo de la etapa biológica de la adolescencia para empezar a conformarse como un sujeto de ideas mucho más complejas que busca o empieza a planear su independencia, planeando su futuro bien sea en el plano profesional, laboral o social, además se caracteriza por el ímpetu de sus actos, seguido de cierta

soberbia ante la autoridad que ejerce como modelo imperativo al momento de imponer los comportamientos que de este se espera para su rol como sujeto en la sociedad, se busca definir como sujeto, el quién soy, el deber ser y el ser como tal empiezan a definirlo en esa búsqueda que harán de este una persona mucho más compleja en los planos cognitivos, emocionales y asertivos. La maduración de estos procederes es variable en cada uno de los seres humanos que son determinantes: el contexto, la cultura, el factor socio económico y las propias dinámicas del Estado que definen a las personas como constructoras participantes de una nación-estado.

Nuevos medios

Para hablar de los nuevos medios, estableceremos inicialmente un paralelo comparativo con sus antecesores, los medios de comunicación tradicionales. A continuación contrastaremos algunas características generales:

MEDIOS DE COMUNICACIÓN TRADICIONAL	NUEVOS MEDIOS
La información es mediada exclusivamente por un emisor.	La información es producida, capturada, editada y divulgada, tanto por un emisor privado, así como por cualquier sujeto del común que tenga a su disposición un dispositivo móvil y una conexión a Internet.
El receptor (consumidor) de la información es pasivo, recibe esta información sin los mecanismos necesarios para cuestionarlos o aportar de manera directa e inmediata. No existe interactividad inmediata o en tiempo real.	Ahora quien recibe la información, también la produce, es consciente del poder de la comunicación y la comparte con sus diversos contactos, puede cuestionarlos y comentarlos, tornando esta información en un producto viral y en tiempo real. Entonces el sujeto deja de ser consumidor para convertirse en un <i>prosumidor</i> , es decir, que es capaz de consumir y producir contenidos como cualquier medio tradicional establecido.

Los contenidos a divulgarse son escogidos únicamente por los medios hegemónicos o privados, incluso por establecimientos gubernamentales, dueños de las transmisiones.	Los contenidos a divulgarse ya no corresponden necesariamente a los medios tradicionales, ya que ahora cualquier sujeto puede divulgar cualquier información por medio de un blog, redes sociales, micro sites, web sites, etc.
Sus soportes tecnológicos suelen ser en plataformas análogas e impresas. Los horarios de transmisión o divulgación están sujetos a una franja definida (radio y tv análogas), obligando al sujeto a someterse a estas franjas horarias, y obligado a someterse a una tecnología estacionaria, que no posee portabilidad.	Los soportes tecnológicos de los nuevos medios son de carácter digital, de transmisión por fibra óptica, satelital o por señales de espectro de última generación, disponibles en dispositivos móviles y con acceso a horarios que el sujeto pueda disponer cuando lo desee y en el lugar de su conveniencia.

Los medios de comunicación tradicionales son aquellos cuyas plataformas se han utilizado para transmitir diversos tipos de información, estos son: Televisión, radio, prensa, magazines, etc. Cabe anotar que estos se difunden de manera impresa, por ondas hertzianas, o por cualquier otro método análogo. Los nuevos medios son aquellos que han migrado a una plataforma digital, añadiendo a estos, otras nuevas formas de comunicación: Blogs, redes sociales, páginas web, fotoblogs, e-groups (grupos electrónicos), entre otros. Todo esto ha sido posible gracias a la masificación y abaratamiento de costos de varios elementos fundamentales para este fin: El computador, los smartphones, tablets y la Internet.

Estas herramientas tecnológicas han jugado un papel predominante en varios aspectos de la vida contemporánea, su evolución ha determinado un sinfín de posibilidades desde el ámbito tecnológico y social, aunque hoy en día la disponibilidad de nuevos dispositivos móviles (smarthphones, tablets, smathclocks, etc.) han expandido el uso tecnológico más allá del tradicional computador, ya que este no es el único aparato que hoy en día posee la capacidad

de efectuar procedimientos altamente complejos a base de cálculos avanzados que permiten toda clase de intervenciones mediáticas.

Para empezar a entender el origen de los nuevos medios, se ha de recordar que han existido antecesores tecnológicos que permitían el almacenamiento de datos o información en un soporte físico, como la imprenta, que facilitó la reproducción del texto en masa aunque limitado a un grupo selecto que se podía permitir la adquisición del conocimiento a través de la imprenta.

Otros inventos permitieron el almacenamiento de datos, esta vez de imágenes, uno de estos fue el daguerrotipo, que al momento de su presentación, permitió por vez primera capturar imágenes estáticas de la “realidad” tal y como se presentaba ante los ojos del espectador, o eso se creía en aquel entonces. El furor mediático se expandió rápidamente por el mundo, creando un nuevo fenómeno que a su vez erigía nuevos espacios hasta entonces inéditos como las galerías fotográficas, las academias especializadas en imagen fija o simplemente al aficionado que se concedía explorar con este nuevo invento, que al pasar del tiempo logró una mejora técnica que facilitaba cada vez más una mejor captura de imágenes con procedimientos más sofisticados.

La lista continúa de manera sucesiva, sobre aquellos inventos analógicos que admitieron de una u otra manera tener un soporte que a la vez permitía la transmisión de datos por un soporte físico. Para poder empezar a distinguir cuáles son los nuevos medios, se ha de enumerar ciertas características que permiten distinguir a estas herramientas tecnológicas digitales de sus antecesoras análogas.

El código binario, presente en todos los aparatos tecnológicos contemporáneos, es una y quizá la mayor diferencia que distingue a los nuevos medios de sus antepasados que poseían un soporte lineal, análogo y continuo.

Lev Manovich da unas sencillas características en cuanto a las principales características que permiten distinguir a los tradicionales medios analógicos en comparación con los nuevos medios:

“1. Los nuevos medios son medios analógicos convertidos a una representación digital.

A diferencia de los medios analógicos, que son continuos, los medios codificados digitalmente son discretos.

2. Todos los soportes digitales (los textos, las imágenes fijas, la información del tiempo en vídeo o audio, las formas y los espacios tridimensionales) comparten el mismo código digital, lo cual permite que distintos tipos de soportes se presenten por medio de una sola máquina, el ordenador, que actúa como un dispositivo de presentación multimedia.

3. Los nuevos medios permiten el acceso aleatorio. A diferencia de la película o de la cinta de vídeo, que guarda los datos de manera secuencial, los mecanismos de almacenamiento informático permiten acceder a cualquier elemento a la misma velocidad.

4. La digitalización comporta inevitablemente una pérdida de información. A diferencia de la representación analógica, una representación digitalmente codificada contiene una cantidad fija de información.

5. A diferencia de los viejos medios, en los que cada copia sucesiva sufría una pérdida de calidad, los medios codificados digitalmente se pueden copiar de manera ilimitada sin degradación.

6. Los nuevos medios son interactivos. A diferencia de los viejos medios, donde el orden de presentación viene fijado, ahora el usuario puede interactuar con el objeto mediático. En ese proceso de interacción puede elegir qué elementos se muestran o qué rutas seguir, generando así una obra única. En este sentido, el usuario se vuelve coautor de la obra.” (Manovich, 2006: 20).

Para enumerar entonces algunos dispositivos tecnológicos que permiten la manipulación de información con base en el código binario o dígitos 1 y 0 se mencionan: El computador, los teléfonos inteligentes, las cámaras fotográficas digitales, los smathclocks, cámaras de video digital, Pendrive con reproductor mp3, aparatos mp4 con capacidad de reproducción y grabación de archivos musicales, fotografías, video y otros elementos multimedia, así como otros elementos de última generación como las tablets y próximamente las gafas de realidad aumentada de Google (Google glass), entre otros.

Lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual es hoy en día un aspecto bastante amplio para definir, antecedido por elementos audiovisuales (lenguaje cinematográfico y televisivo) y derivado en las nuevas narrativas audiovisuales (transmedia, crossmedia, video mapping, video digital, etc).

No se tratará entonces de narrar sobre la historia del cine de manera incisiva, pero sí de entender que es gracias al séptimo arte que las artes audiovisuales han derivado en múltiples formas de lenguajes y narrativas, ampliando el panorama audiovisual de esta sociedad contemporánea.

Lo que hoy en día denominamos como lenguaje audiovisual, parte de unos orígenes cuyo antecesor es denominado el “lenguaje cinematográfico”, con el cual se dieron las bases para el nacimiento del cine como lenguaje.

Pero sus orígenes son producto de una combinación de factores coyunturales que llevaron a explorar de diversas maneras cómo imitar con “exactitud” a la naturaleza, esta vez con base en el movimiento de la imagen, que gracias a la fotografía, empezaba a acercarse al registro visual que se asemejaba en cierta manera a la mirada humana.

Empieza entonces una carrera entre varios inventores para lograr la tan anhelada ilusión de la imagen en movimiento. La ciencia ya había descubierto sobre la persistencia retiniana, que es aquel fenómeno que explica como una imagen permanece sobre nuestra retina por una fracción corta de tiempo, así, al pasar a la siguiente imagen de manera consecutiva, nuestro cerebro compone estas imágenes y las interpreta como movimiento.

Gracias a este descubrimiento, se refinan los primeros juguetes ópticos que se basan en una serie de imágenes fijas que al ser sometidas al movimiento mecánico, crean la ilusión del movimiento continuo de la imagen, como por ejemplo el taumátropo o el zoótropo, solo por mencionar algunos.

“No obstante, existen algunos expertos que niegan la consistencia de estas teorías, afirmando que la persistencia retiniana realmente se trata de un mito, al igual que también se tenía la falsa creencia de que la Tierra era plana o de que era el centro del Sistema Solar.

Según publica Miguel Ángel Martín Pascual en La persistencia retiniana y el fenómeno Phi como error en la explicación del movimiento (2008), “A través del ojo recibimos cambios, no imágenes como en una cámara de fotos”. Por lo tanto, no se puede intentar explicar lo que ocurre con nuestro ojo tomando como base el funcionamiento de un cinematógrafo.” (Luna José, 2015)

Se refinan entonces estas técnicas de la imagen en movimiento, para empezar a crear las primeras máquinas que fuesen capaces no solo de capturar fotográficamente a la imagen, sino que a su vez pudieran proyectar estas mismas en secuencia, para poder dar la fluidez necesaria de la ilusión del movimiento.

Grandes inventores como los hermanos Skladanovsky (Bioscopio), Niepce, Edison (Quinetoscopio) y los Hermanos Lumiere (Cinematógrafo) empiezan a elaborar los primeros dispositivos mecánicos para lograr el tan anhelado instante del visionado de la imagen secuencial en movimiento.

Hay que tener en cuenta que el objetivo de estos inventores no era como tal crear al cine como lenguaje o arte, esto era únicamente una competencia por quién podía ser el primero en lograr que las imágenes se moviesen frente a los ojos del espectador, con el fin de emplearlo como espectáculo de feria para poder engrosar sus entradas monetarias.

El cine en un principio era solo un registro documental, cuyo invento realizado por los hermanos Lumiere empezaba a vislumbrar lo que más tarde sería un fenómeno de masas así como un lenguaje que se estructuraba con sus códigos propios que permitieron la trasmisión de un mensaje desde un emisor hasta un receptor. Fue Griffith al que la historia ha denominado como el gestor del lenguaje cinematográfico, cineasta que le dio la depuración y complejización a un elemento hasta entonces de carácter meramente intuitivo y de entretenimiento.

Griffith añadió elementos inéditos como el manejo de planos, la conciencia de los efectos psicológicos de la imagen en el espectador como el que habían descubierto los soviéticos con el experimento visual llamado “efecto Kulechov”, cuya premisa nos decía que una imagen de cierta persona con ciertos rasgos emocionales al ser juntada con otra imagen en cierta circunstancia, despertaba un efecto emocional en quien veía dicha imagen. Griffith también incorporó la conciencia del montaje en las imágenes en movimiento, conociendo el experimento anterior, lo refinó y supo que la emocionalidad de la imagen podría impactar por sobre quien la ve al entender que existen preconceptos de cómo observamos el mundo pero así mismo creando los propios en un lenguaje que empezaba a estructurarse por sí mismo.

Después quienes terminaron de dar una conceptualización aún más sofisticada fueron los rusos, entre ellos Dziga Vertov, quien experimentó con las imágenes en movimiento, apartándose de la forma tradicional en la que venía haciéndose el cine (narrativa lineal, el guion, los personajes, la escenografía artificial, entre otros). Se centra en la idea del cine-ojo, que buscaba retratar la realidad “tal como es” y saca al camarógrafo junto con la cámara a las calles y retrata todo, sin un guion que lo ate premeditadamente, sin incluir narrativa ficcional (argumental), en lugar de

ello, registra todo tal cual la cámara capta justo en el momento donde se la ubique, dando paso así a lo que sería un primer acercamiento al cine experimental, que se aleja completamente de los cánones establecidos para realizar un producto cinematográfico.

Se gestan entonces unos nuevos códigos audiovisuales, en este caso, el de centrarse en la conciencia del montaje cinematográfico.

Son estos códigos los que dan al lenguaje audiovisual su estructura particular, permitiéndonos entender su naturaleza propia para ser emitida e interpretada. Pedro Jiménez nos da la pauta de lo que es el lenguaje audiovisual para ser entendido como tal:

“El lenguaje audiovisual, como el lenguaje verbal que utilizamos al hablar o escribir, tiene unos elementos morfológicos, una gramática y unos recursos estilísticos. Está integrado por lo tanto por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas”. (Jiménez, 2008/09: 4).

Entendiendo entonces al lenguaje audiovisual a partir de elementos tanto técnicos, estilísticos y formales cuya conjunción permiten por medio del montaje crear una estructura gramatical audiovisual con una serie de códigos que dan paso a una serie de interpretaciones tanto emocionales como filosóficas y si se quiere, académicas o simplemente, sensoriales.

Narrativas audiovisuales

La evolución del lenguaje audiovisual, así como el de los dispositivos móviles, han permeado toda narrativa clásica audiovisual como la del lenguaje cinematográfico y si se quiere, el del

lenguaje televisivo. Ambas poseen unas estructuras que ya se han mencionado en cuanto a sus componentes (planos, guiones, encuadres, continuidad narrativa, etc.). Por su parte, los dispositivos móviles, debido a su versatilidad y arquitectura de entorno “amigable” con el usuario, le ha transmutado de un anterior consumidor a lo que hoy denominamos, prosumidor: sujeto que produce, consume y altera todo tipo de productos que yacen a su alcance, tornándose en persona activa que transgrede el rol de consumidor pasivo.

En las nuevas narrativas audiovisuales, juegan un rol importante las hibridaciones de lenguajes cinematográficos, televisivos y multimediales, los comportamientos culturales, sociales, artísticos y hasta de concepción temporal, ya que la era digital ha permitido combinar el lenguaje cinematográfico con los nuevos consumos digitales, rompiendo los esquemas clásicos del cine, tanto en su narrativa, como en la estética de la imagen.

Ahora los elementos diversos en un entorno digital, alteran la lectura, percepción y comprensión de todo producto audiovisual, ya que estos, al ser publicados en la red, tienen la posibilidad de añadir espacios para comentarios que van alterando su percepción, haciendo del producto un elemento que puede derivar en otro (obras derivadas) y que se nutren constantemente en el concepto de compartir y difundir a partir de una obra base, y que debido a su carácter comunal, van saliendo otras obras derivadas que reinterpretan a esta y le dan un nuevo significado.

En el marco legal estos tipos de productos se cobijan bajo el concepto jurídico de “copyleft”, en contraposición al rígido sistema de derechos de autor conocido como “copyright”. En ambos esquemas se mantiene intacto el derecho de la propiedad del autor, excepto que en copyleft,

las normas de manufactura, distribución y retribución son mucho más flexibles y permiten dinámicas más propias con el concepto de democratización digital que caracteriza a estos tiempos de comunicación masiva.

Otra característica de las nuevas narrativas, es que estos productos audiovisuales tienen la ventaja de poder ser visionados a cualquier momento cuando el portador de algún dispositivo móvil lo requiera, y con la ventaja de la disposición de múltiples interfaces (multipantallas) para su visionado.

Por lo tanto, la estética audiovisual cambia en relación al tradicional lenguaje audiovisual, ya que estos productos están creados ya no para ser vistos en una tradicional sala de cine, que es oscura, requiere de un silencio propio para poder entender la narrativa de la película proyectada y se piensa para ser proyectada en colectivo para un público especializado o para un público específico que busca contenidos de entretenimiento.

Ahora las nuevas narrativas juegan con los diversos tipos de pantallas, que son interactivas, de características ópticas (de movimiento giratorio acorde a la posición ancha o larga de la pantalla del móvil o Tablet) que permiten mayor interacción con el usuario y que se visionan en un factor de tiempo que ya no es el de los específicos horarios de una sala de cine o de la franja televisiva.

Otra forma de las nuevas narrativas es el video mapping, que se emparenta con el video arte y se deslinda totalmente del cine, esto se puede distinguir en sus características estéticas y formales, ya que en esta forma de video lo que se busca es interactuar con las fachadas de estructuras arquitectónicas por medio de una proyección que encaja perfectamente con cada

una de las características formales de la edificación. En estas proyecciones, que requieren de un software y equipos especializados, se juega con múltiples formas y luces que crean sensaciones emocionales en los espectadores, que a su vez requiere que se dé en un espacio urbano a cielo abierto para generar un vínculo entre el ciudadano y su entorno de ciudad.

Otra forma de nueva narrativa visual es el fenómeno viral de las redes sociales conocido como el *selfie* o autorretrato digital. Debido a la explosión mediática y cultural de las redes sociales electrónicas (Facebook, Twitter, Instagram, etc) las fotos o imágenes que identifican a un perfil en estas redes, se han convertido en un nuevo modo de identificarse ante la sociedad, sobre todo en estos tiempos donde la imagen está sobrevalorada por su impacto visual. Los usos sociales, los pactos mediáticos entre círculos de contactos en las redes sociales y la posibilidad de fácil captura fotográfica y edición, hacen del rostro y el cuerpo un objeto que se usa como “aval” para ser parte de una sociedad transmediática.

Además de la imagen fotográfica, el video también se ha visto transformado en esta era digital, y es que parte de las nuevas narrativas cuentan en su haber el de la imagen inmediata, portable y con la posibilidad de narrativa alternativa alterna al de los clásicos medios de comunicación. La linealidad a la que nos tienen acostumbrados los medios tradicionales (televisión, cine, radio y periódicos impresos) han llevado a que sectores alternativos, no afiliados a las grandes transnacionales comunicativas, empiecen a experimentar con la imagen en movimiento, narrando historias que antes no tenían cabida en la parrilla de programación de la tv o en algún argumental o documental del cine. Deportistas extremos, DJs, video artistas, personas del común, periodistas comunitarios, entre otros, aprovechan la portabilidad e inmediatez que les

ofrecen las cámaras de sus dispositivos móviles para narrar y difundir estas imágenes de otras maneras. Ahora ya no es necesario un guion para justificar un documental o algún otro producto audiovisual, por lo tanto ya no se utilizan las linealidades narrativas en estos productos. Además el formato visual de estas cámaras, se acomoda a la horizontalidad y verticalidad de la disposición del aparato, gracias en parte a la óptica (giroscopio interno que permite la rotación a 90 grados de la imagen proyectada en la pantalla) dando una narrativa única e inédita en el mundo audiovisual, que no depende de los altos estándares visuales y narrativos del cine o la televisión.

Este tipo de nuevos conceptos audiovisuales son propios de la Internet, que ahora plasma su propia estética y encaja muy bien con la ruptura temporal y espacial de visionado de cualquier video subido a Youtube o cualquier otro portal especializado en alojamiento de video.

Un video sobre algún deporte extremo, una serie web (youtubers, videobloggers, etc), un magazine virtual, entre otros, tienen la ventaja de poder ser vistos con solo un click, a cualquier hora del día, en cualquier lugar y en cualquier multipantalla de la que se disponga.

Por lo tanto ya no se usan las estéticas clásicas como una escenografía grandilocuente, en cambio los escenarios son los propios amoblamientos urbanos de cualquier ciudad, el interior de una casa tradicional familiar, el interior del transporte masivo, en otras palabras, toda la ciudad y sus sujetos son los componentes que ahora integran estas nuevas narrativas.

Además, estas se apoyan con elementos multimediales que no son posibles o que no tienen cabida (tradicionalmente) en los medios tradicionales de comunicación. Estos elementos son: Un video que viene incrustado con ventanas o recuadros emergentes que sirven como

elementos complementarios y explicativos al video que se está visionando en ese momento, cuentan también con la posibilidad de manipular su resolución, desde la baja definición, hasta la más reciente ultra HD (8K) y todo en línea y de manera gratuita, esto se hace de acuerdo a las preferencias o conveniencias del usuario, ya que si cuenta con una conexión a Internet de señal lenta, lo mejor es elegir la baja resolución, ya que esto permitirá una mayor velocidad de descarga en el navegador, por el contrario, si la señal es de alta velocidad, le permitirá acceder a la máxima experiencia de la alta definición en su computadora personal.

Otras posibilidades del video online son las de amplitud a pantalla completa del video, la posibilidad de dejar comentarios e interactuar con otras personas del planeta, generar hipervínculos que por lo general nos remiten a textos, videos o multimedia relacionados con el visionado que se esté realizando, así como la de compartir en tiempo real algún acontecimiento que esté sucediendo en cualquier lugar del planeta.

Los memes, collages digitales, flyers, video remixes, secuencias GIF animadas, banners, mashups y otros múltiples ejemplos, dan muestra de lo amplio y complejo que es (y seguirá siendo) el ecosistema digital, dado en parte a lo álgido de la tecnología y la conveniente obsolescencia programada de los aparatos electrónicos, que llevan a que cada vez, el mercado influya en nuevas formas de adaptación cultural audiovisual a estos movimientos, algunos exitosos, otros no tanto.

2. LÍNEA DE PROFUNDIZACIÓN

El presente trabajo se enmarca en la línea de profundización “Pedagogía de las Artes Visuales” propuesta por la LAV, que tiene como objeto:

“la reflexión pedagógica en torno a la enseñanza y el aprendizaje de las artes visuales con respecto a procesos de creación, apreciación y comprensión socio-cultural, de cara a la construcción de currículos , mediaciones didácticas y aspectos evaluativos , así como asuntos relacionados con la gestión cultural y las prácticas docentes en educación artística visual” (Comité de Trabajos de grado: s.f.)

Se justifica en los procesos de los componentes como ámbitos de problematización, teniendo como base la comprensión Socio-cultural:

“Se refiere a la formación necesaria para entender el arte como un fenómeno cultural, desde el conjunto de relaciones espacio-temporales: condiciones históricas, políticas, económicas, culturales que le dieron lugar. Requiere de la adquisición de elementos conceptuales de orden histórico cultural, de manera que posibiliten trascender la acción valorativa de la experiencia perceptiva. En este sentido, supone el desarrollo de la capacidad reflexiva y crítica para entender la producción artística, de manera situada, como parte de devenir de la tradición artística que le precedió, pero también desde los lugares o marcos interpretativos como puede ser leída. A su vez, esta capacidad permite entender el arte no sólo desde su propia constitución, sino también como marco de referencia para entender el mundo; de otro lado, reconocer la forma como el arte instauration versiones de mundo y, de esta manera, configura realidad”. (Comité de Trabajos de grado: s.f.)

Este trabajo hace un aporte significativo en tanto que aborda los fenómenos contemporáneos de la cultura digital en sus aspectos pedagógicos (formas tradicionales de enseñanza) así como aspectos socio-culturales que permean la vida de los estudiantes y las

influencias que ejercen las artes digitales en el quehacer cotidiano de la vida pedagógica, enmarcando a los docentes y estudiantes en un nuevo contexto cambiante, en donde los nuevos medios dictaminan nuevas dinámicas en el quehacer pedagógico.

1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Investigación del orden cualitativo de enfoque crítico-social y cuyo diseño es la investigación-acción en educación, ya que esta representa no solo la indagación de las dinámicas escolares sino que además incluye el diseño de estrategias pedagógicas que relacionan varios actores que en ella conviven, interviene pero observa, indaga desde la participación, elementos pertinentes ya que este trabajo se está llevando de manera paralela con la práctica pedagógica en el mismo Colegio donde se lleva a cabo este proceso investigativo de la mano del docente practicante, docente titular, docente acompañante, cuerpo administrativo y los estudiantes.

El enfoque escogido nace de la necesidad de hacer contrapeso a la investigación científica debido a las complejidades de la sociedad que no pueden ser medidas de manera estándar desde los postulados científico-positivistas, es entonces cuando se originan nuevos enfoques que tienen características cualitativas desde un margen social, este tipo de enfoque trabaja en conjunto con la comunidad haciéndola partícipe del proceso de investigación.

Esta investigación se posiciona desde este enfoque debido a su clara postura cualitativa que busca aportar al campo pedagógico incluyendo a la población estudiantil y por supuesto a los docentes del Colegio Gimnasio Sabio Caldas, lugar donde se realizó esta investigación.

Y es que en el contexto del colegio, se ha podido observar como la tecnología, ha ganado terreno en las interacciones sociales y pedagógicas, sobre todo en los estudiantes, como se verá más adelante en los resultados. Este tipo de investigación permite diagnosticar diversas causas que servirán para problematizar sobre un fenómeno (tecnológico) al que la escuela aún no se ha podido adaptar, ya que no basta con la dotación de equipos de tecnología digital para impactar en la educación de los jóvenes estudiantes, hace falta diseñar una serie de propuestas pedagógicas para que el estudiantado se apropie de manera crítica y acepte estas herramientas no solo como un elemento de entretenimiento, sino que transgreda este uso y lo adopte como elemento complementario que le permitirá complementar su educación, tanto para la adquisición y producción de conocimiento, así como para una fluida comunicación que le permita la auto formación integral desde el aspecto socio-cultural y emocional.

Herramientas metodológicas:

- Observación participante.
- Observación no participante o externa.
- Transcripción de diálogos y acciones en el aula (audio y video)
- Grupos focalizados
- Diseño pedagógico de las clases
- Videografía
- Compilación de evidencias

Actores: Docente practicante, estudiantes (Grados 5to de primaria, séptimo y noveno de bachillerato), cuerpo administrativo del Colegio Sabio Caldas, docente titular y docente acompañante de la Universidad Pedagógica Nacional

Técnicas de recolección de datos:

- **Fotografía**

La captura fotográfica es fundamental para este trabajo investigativo ya que se requiere capturar fotográficamente varios aspectos de esta investigación, uno de ellos es el de registrar los dispositivos electrónicos con los que cuentan los estudiantes del colegio Gimnasio sabio Caldas, los usos que dan a estas herramientas para poder dar cuenta en la investigación y así poder realizar las respectivas descripciones.

- **Videografía**

El video servirá en principio para la misma labor de la captura fotográfica, solo que este medio permitirá ver en secuencia completa la complejidad de las relaciones electrónicas, mediáticas y socio-culturales de estos dispositivos dentro del colegio para así poder hacer un análisis más profundo que requiere de la fluidez y detalles que no pudieran ser registrados en el instante con un diario de campo o con la misma fotografía.

- **Diario de campo**

En este se registran las observaciones y reflexiones ocurridas dentro y fuera del aula, las actividades curriculares y extra curriculares alrededor del uso de los nuevos medios en los estudiantes del Gimnasio Sabio Caldas, las coyunturas y acciones culturales de los escolares al usar estas herramientas han de ser registradas en el diario con el fin de analizar lo ocurrido durante el proceso de observación y así poder realizar un análisis detallado tanto de los procesos así como el de la intervención de los nuevos medios en la vida del estudiante.

3.1. Implementación metodológica

Fase 1: Observación y diseño pedagógico de las clases

Al ser esta una investigación acción en educación, se propone el diseño de clases para no solo observar sino intervenir directamente en una realidad educativa que busca pensar el estado de la educación en lo referente a los nuevos medios, utilizando para esto el área de las artes visuales, propias para la mediación entre estos eventos tecnológicos y educativos.

Al diseñar las clases también se permitió aportar una visión sobre las convergencias pedagógicas entre las nuevas tecnologías y la educación, otorgando los espacios necesarios para poder observar, compilar, dialogar, proponer, diagnosticar, intervenir y proponer para la exitosa realización que se propone esta investigación.

Compilación de evidencias:

Dentro de los resultados, se evidenciarán los productos, tanto gráficos como audiovisuales (captura de pantalla), que realizaron los jóvenes estudiantes del C.G.S.C., cuyo proceso y conclusiones se podrán leer más adelante en esta investigación.

Recolección de datos: 1 año

Fase 2: Sistematización de datos

Organizar los datos recopilados inmediatamente después de finalizar su recolección

Fase 3: Análisis de datos

Etapa reflexiva en donde se analizan diversos tipos de causas que derivan en efectos que aún no comulgan entre la pedagogía tradicional y el impacto de los nuevos medios, en especial, las nuevas narrativas audiovisuales dentro del aula y en los espacios extra curriculares, como el recreo y otros eventos pedagógicos que no son necesariamente la clase dentro de un aula, pero que si se dan dentro de las instalaciones del colegio.

Tiempo: **2 meses**

2. RESULTADOS

Caracterización de la institución:

Colegio Gimnasio Sabio Caldas, ubicado en el barrio Arborizadora Alta en la localidad de Ciudad Bolívar, al servicio de la población circundante que se enmarca dentro del estrato 1, de jornada única, cuenta con las jornadas de primaria y bachillerato. Existen varios programas de convenios dentro de sus instalaciones, como el servicio técnico del SENA en formación para el

diseño de prendas de vestir, así como el programa gubernamental Batuta, encargado en una formación musical profunda en los estudiantes que pertenecen a este programa. EL PEI definitivo se diseñó en el año 2015.

Incursión de las nuevas tecnologías y sus respectivos productos audiovisuales en los estudiantes del C.G.S.C.

En el colegio Gimnasio Sabio Caldas, los estudiantes del grado séptimo A, han recopilado los instantes cotidianos que poseen un interés personal, esto lo hacen a través de sus dispositivos móviles o cámaras básicas con captura de video con el fin de socializar estos eventos con sus pares para diversos fines socioculturales, la difusión de estos productos se da de dos maneras: a través de la interface (pantalla) que permite no solo la captura sino la reproducción de la imagen y la otra forma es por medio de las redes sociales como son Facebook y Youtube.

Internet ha sido una herramienta clave para entender las dinámicas culturales que se dan en la Red mundial de información en los estudiantes del Gimnasio Sabio Caldas, ya que es en esta plataforma en donde estos jóvenes interactúan de diversas formas, entre estas maneras podemos ver como se intercomunican entre ellos, sobre todo en un contexto tan difícil como es Ciudad Bolívar, donde la delincuencia, la violencia intrafamiliar y la escasa intervención gubernamental han llevado a nuevos escenarios de interacción social, si bien otros sectores de la ciudad hacen estas dinámicas en escenarios públicos como los parques, bibliotecas, alamedas, ciclorutas, etc., en Ciudad Bolívar esto no ha sido posible ya que su origen como sector marginado no ha permitido el desarrollo social y urbanístico para que se den estos escenarios de conexión social, es entonces donde las redes sociales electrónicas y el colegio

pasan en buena medida a llenar en parte este vacío y es a su vez generador de estas nuevas maneras de interacción social, por ejemplo, gracias a Facebook los jóvenes estudiantes se intercambian material gráfico o audiovisual cuyo contenido gira en torno a sus intereses personales, pueden ser las fotografías tomadas en algún recreo, la imagen de la decoración de sus alcobas, sus gustos o pasiones por algún equipo de futbol, músicos del género urbano (propios de finales e inicios de este nuevo milenio), etc.

Además no basta con postear estos eventos en los perfiles de las redes sociales, existen nuevas maneras de presentar ese “yo”, es decir, estas redes sociales son una especie de hoja de presentación de su portador, haciendo de esta una hoja de vida pública y diario personal, álbum de fotos y todo lo relacionado con los eventos más íntimos del sujeto que decide abrir un perfil en las redes sociales. Esto permite explorar, desde la estética de la imagen, sobre cómo presentarse en la foto del perfil, haciendo autorretratos o *selfies* que es el término con el que se denomina este tipo de imágenes en la Internet, o bien manipulando la fotografía por medio de filtros o software que permiten retocar la imagen para exaltar, redimensionar o saturarla con el fin de dar una presentación que no es típica y que va más allá de los márgenes normales de presentación, dando paso a las estéticas propias de la era digital y sus nuevas maneras artísticas de intervención digital en la imagen.



En esta imagen podemos observar un perfil público en donde el estudiante se identifica en las redes sociales con un “avatar” o imagen que represente en arte, sus gustos personales.

Los estudiantes sujetos de ésta investigación una vez registran sus momentos cotidianos sociales con sus compañeros por medio de los dispositivos y las redes sociales, generan nuevas formas de interacción con alguna persona y con otros, esta comunicación no es exclusiva del círculo de amigos personales de quien difunde estos productos ya que en las redes sociales existe la posibilidad de comunicarse con personas extrañas que no necesariamente pertenecen al mismo contexto, edad o intereses particulares, esto hace que el producto que ha realizado esta persona pueda ser visto y divulgado en todo el mundo. No solo con conocidos sino con personas ajenas que tienen acceso inmediato a esta información.

Octavio Islas define muy bien este proceso:

“Antes de Internet cada medio de comunicación tenía funciones y mercados perfectamente definidos. Sin embargo, a consecuencia del formidable desarrollo de Internet y de las comunicaciones digitales, el mismo contenido hoy puede circular a través de distintos medios de comunicación. Esa es la convergencia cultural. El relato transmediático anticipa el advenimiento de nuevos mercados de consumo cultural”.

(Islas, 2009:25)

Este tipo de consumo ha puesto en las manos de cada persona una serie de aparatos que consta prácticamente de una serie de multifunciones en un solo instrumento; los estudiantes del colegio Gimnasio Sabio Caldas de grado séptimo no han sido ajenos a este fenómeno y se han apropiado de una tecnología que les es familiar desde sus primeros días de existencia, estos nativos digitales se mueven muy bien en cuanto a la manipulación instrumental de estos elementos multimedia, sin embargo, es poco o nada el criterio que invierten al consumir estas

imágenes, se saben receptores, crean nuevos productos audiovisuales con escaso margen de contenido ya que están influenciados por los eventos que perciben en la televisión que están permeados por violencia, valores culturales y comerciales, estereotipos sociales, entre otros. También permeados por el internet que les permite al mismo tiempo ver, producir y compartir sus producciones y por ultimo permeados con el contexto cultural.

Los nuevos medios permiten que los estudiantes del Gimnasio Sabio Caldas se muevan en diversos escenarios virtuales y que a su vez sean transmediáticos, es decir, que no solo se ubican en un solo entorno del medio digital sino que estos productos se mueven en diversos elementos que se conjugan para complementar la información compartida, en otras palabras, una imagen o un video es el resultado de la captura de este elemento por medio de un dispositivo móvil o con capacidad de captura de imagen o video, luego, es posteado en algún blog o grupo específico de las redes sociales para ser compartido, además suele ir acompañado por algún texto bien sea informativo, explicativo, de debate o que sugiera alguna duda o simplemente el deseo de iniciar una conversación virtual que inicia a partir de esta imagen o video en particular. A toda esta interacción y mediación digital (fotografía, video, texto, multimedia, audio, televisión por streaming, blogs, grupos virtuales, etc.) que es compartida por diversos medios digitales se le suele llamar Transmedia. Esta es una muestra de cómo los deberes académicos, son posteados en un grupo virtual, creado específicamente en la clase de artes visuales, para que los estudiantes puedan subir sus trabajos a este medio de soporte digital:



Este es el grupo virtual en Facebook, en donde los estudiantes suben sus trabajos en diversos formatos gráficos y audiovisuales, con la posibilidad de ser comentados y corregidos para volver a subir los archivos

Un ejemplo específico en el Gimnasio Sabio Caldas sobre el uso de estas herramientas multimediales se da por iniciativa del docente de artes, el docente Gabriel Forero, que implementó el uso de un grupo privado a través de la red social Facebook denominado “La Carreta SC” con el objetivo de que sus estudiantes pudieran subir los deberes académicos que tuviesen una manufactura relacionada a través de la tecnología digital. En este grupo los estudiantes suben fotografías, afiches manipulados digitalmente, videos y comentarios acerca de estas actividades académicas que se flexibilizan gracias a estos nuevos medios. (Ver imagen anterior: carreta sc)

Otra característica que se puede denotar es el uso de dispositivos de gama baja que sin embargo permiten la captura de video, estos aparatos cuentan con lentes de muy bajo rango en el plano de campo, esto quiere decir que su lente, además de la simplicidad en cuanto a captura fotográfica se refiere es muy básico, por lo que las tomas de los planos fotográficos no son de la amplitud deseada y la resolución es un tanto precaria. Todo esto hace que los

estudiantes se vean abocados a restringir el plano de manera estricta resultando en un plano cerrado o primer plano si es el caso de un video. Un primer plano solo ubica el rostro de quien filmado (su cabeza entera) más algún margen descriptivo que permite ver el entorno, esto se hace con el fin de poder capturar con cierta fidelidad los detalles de quien aparece en pantalla y sobre todo poder capturar el audio ya que estos dispositivos cuentan con un micrófono incorporado que sin embargo dado su comportamiento básico, solo son capaces de grabar audio a una distancia corta y son omnidireccionales (graban tanto el ruido exterior y la voz de la persona u objeto grabado al mismo tiempo).

Por lo tanto un nuevo medio que consta de nuevas características tecnológicas, grabará de acuerdo a su composición, rango y otras características físicas y electrónicas, esto afecta al producto audiovisual ya que las tomas de un video requerirán ser primeros planos en el caso de querer capturar el audio de una persona que se encuentra hablando frente a la cámara. Entonces tendremos esta constante durante buena parte del audiovisual siendo esta característica algo habitual en esta época de los dispositivos electrónicos. Entonces se puede decir que una nueva tecnología genera nuevas estéticas ya que estas se piensan y acomodan de acuerdo a lo que la tecnología le permite trabajar.

Son varias las producciones audiovisuales que se han podido observar en el colegio Gimnasio Sabio Caldas, desde estudiantes montando tabla (término con el que definen al ejercicio del dominio de la patineta), una conversación sobre cualquier tema, un juego de futbol en pleno recreo, una entrevista para labores académicas, un documental sobre algún tema que les haya

asignado el docente, etc., todo esto con varios fines pero que sobre todo abarcan sus intereses personales o encargos escolares dejados por los profesores.



En esta captura de pantalla, observamos un fragmento de un video en el que el estudiante realiza un corto documental, como parte de un trabajo académico en el área de artes visuales del C.G.S.C

Este tipo de producciones se han visto relegadas en el currículo escolar, estos nuevos productos pueden generar nuevos tipos de conocimientos e influir en el proceso de enseñanza aprendizaje, aspectos que la institución educativa no tiene en cuenta y puede perder la oportunidad de convertir al estudiante en un sujeto activo en el proceso pedagógico; y cambiar

el rol del docente tradicional a ser un interlocutor, además la escuela no ha estado aún acorde a estos tiempos cambiantes, no logra aún una sintonía ni conceptual, ni emocional, ni técnica por lo tanto es importante indagar: ¿Cuáles son las nuevas estéticas audiovisuales que generan los estudiantes del colegio Gimnasio Sabio Caldas de grado séptimo a través de los nuevos medios y su influencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Durante las clases de artes visuales en el Gimnasio Sabio Caldas, se pudo observar varias dinámicas artísticas que comulgaron con las plataformas digitales, de cómo los jóvenes estudiantes utilizaron sus saberes empíricos junto a los conocimientos adquiridos por parte del docente, así como la estimulación para poder crear nuevo material, nuevo conocimiento por medio del diálogo y así empezar a empoderarse de una tecnología que crea nuevas estéticas, nuevos lenguajes por medio de la tecnología digital que les permite la construcción de su “nuevo” yo, un alter ego digital, la nueva concepción de sujeto-ciudadano que también participa de las tecnologías digitales para expresarse de múltiples maneras, bien sea “texteando”, creando imágenes, videos caseros e interactuando con sus los contactos personales en las redes sociales que cada estudiante empieza a configurar en sus perfiles personales. La escuela apenas está empezando a entender que estas tecnologías pueden ser una herramienta que les permite un *modus operandi* mucho más flexible al momento de crear contenidos (específicamente sus deberes escolares vs intereses propios), en donde la concepción de tiempo va acorde a una nueva sociedad que se mueve frenética, inmediata y entrega información en tiempo real.



CRONOGRAMA DE OBSERVACIÓN Y ACCIÓN PEDAGÓGICA

La práctica pedagógica y la sistematización empezaron con el habitual ejercicio de observación *in situ*, para luego dar paso a las experiencias pedagógicas propias, permitiendo el desenvolvimiento del rol docente del practicante, así como el diseño de las clases que a su vez fueron una estrategia de análisis que permitió vislumbrar en qué estado se encontraban los estudiantes en relación a las tecnologías de comunicación que tenían disponibles.

El proceso de la sistematización empezó con el ejercicio de observación en el lugar de la práctica, el Colegio Gimnasio Sabio Caldas, como ya se había comentado anteriormente, este proceso comprendía la contextualización de la institución, incluyendo el estrato socio-económico, el contacto con el rector y el cuerpo docente del colegio, reconocimiento de las instalaciones, historia de la institución, una primera interacción con los estudiantes y el conocimiento del plan de estudios institucional.

Con el docente encargado del área de artes en el colegio (el primer docente encargado que tuvo la institución), se nos informó a los docentes-practicantes sobre qué áreas específicas del arte se aplicaban en el colegio, las cuales en un principio eran: artes visuales y plásticas, música y artes escénicas.

Debido a la naturaleza holística de esta sistematización en particular, se optó por seguir la práctica en las clases de artes visuales y plásticas. Ha de recordarse que esta investigación realizó intervenciones pedagógicas y artísticas debido a que esta se llevó al unísono con la práctica pedagógica. Su proceso fue ininterrumpido, aplicándose durante los cuatro semestres que duraba la materia de práctica pedagógica y los tres del trabajo de grado.

AÑO	MATERIAS	PROCESO DE PRÁCTICA Y SISTEMATIZACIÓN
2012	Práctica Pedagógica I	Inicio de la práctica pedagógica, este trabajo irá a la par con el proceso de sistematización (monografía)
2013	Práctica pedagógica II - III	Consolidación de la observación.
	Trabajo de grado I - II	
2014	Práctica pedagógica IV	Diseño de clases con el objetivo de implementar nuevas metodologías en educación artística con base en tecnologías digitales, que a su vez servirían para el análisis de la relación: estudiante-tecnología-institución educativa.
	Trabajo de grado II (Repitiendo materia)	
	Trabajo de grado III	

Los semestres de práctica tuvieron las siguientes características operacionales:

1. Inicio de las prácticas pedagógicas
 2. Observación y registro
- Recopilación de evidencias
 - Infografías
 - Conclusiones

1. Inicio de las prácticas pedagógicas

Este proceso de sistematización se llevó de la mano de la práctica pedagógica, para así poder tener congruencia entre la pregunta de investigación, el rol docente y el inicio de la investigación.

Desde el primer día de las prácticas, se estableció una serie de encuentros con el fin de establecer varios asuntos, entre estos, se empezó por dialogar con el rector, se dejó en claro quiénes haríamos la práctica en conjunto con el trabajo de grado (proceso de investigación).

2. Observación y registro

Para la observación se llevó a cabo una serie de registros que se plasmaron por varios mecanismos:

1. Diario de campo (digital)
2. Registro videográfico

3. Registro fotográfico

En el diario de campo se registró cómo se desenvolvían las clases de artes, esto con el fin de empezar a indagar cómo era la relación de los estudiantes con sus dispositivos móviles y digitales, para qué fines lo utilizaban y que rol desempeñan estos dispositivos en el ámbito pedagógico.

La observación como inicio de la investigación

El primer paso fue el de la observación, (observación no participante) en las clases de artes plásticas y visuales sobre la interacción de los estudiantes con sus dispositivos móviles y cómo incidía esta dinámica en el desarrollo de la clase.

Debido a la extensión del periodo académico y el proceso adjunto de observación, se mostrarán solamente algunos días que dan cuenta de estos hechos, también se hace de esta forma, ya que muchos de estos registros arrojaron datos similares o simplemente no arrojaban algún tipo de resultados, debido a coyunturas pedagógicas como: bazares, simulacros de terremoto, eventos culturales o pedagógicos, entre otros.

El grado séptimo (1er curso en ser analizado para esta observación) no posee un aula específica para sus actividades, debido al alto número de estudiantes inscritos en la institución, por lo que las clases se harán en la biblioteca del Colegio.

La temática de la clase, según la docente encargada de artes plásticas, será el de desarrollar un producto audiovisual muy básico que consta de un proceso que se aplicará en el transcurso de lo que resta del periodo académico.

La mayoría de los estudiantes cuentan con dispositivos tecnológicos móviles como son: Celulares (de baja gama y alta gama o smartphones), reproductores de archivos de audio (MP3) y cámaras fotográficas.

Propuestas de trabajo de la docente titular en la primera etapa de investigación

La docente titular ha propuesto una dinámica que se divide en tres etapas, un trabajo procesual que iniciará a sus estudiantes en el arte del audiovisual:

1. Creación de un flipbook o folioscopio
2. Elaboración de un diorama
3. Registro fotográfico de la historia

Primer paso: Creación de un flipbook o folioscopio:

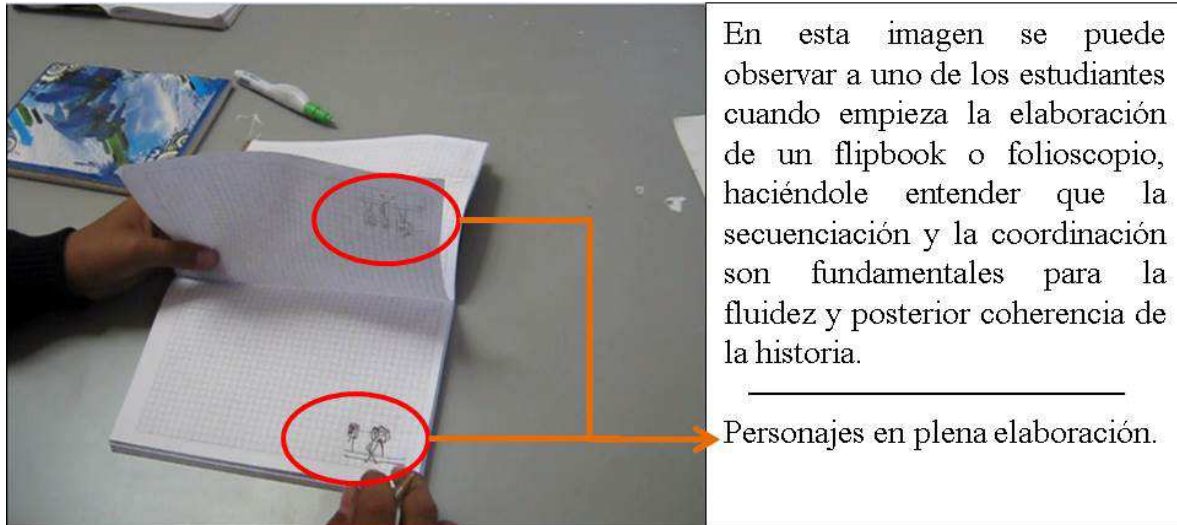
Un flipbook o folioscopio es un conjunto de hojas dispuestas en serie (como un libro o cuaderno) de tamaño pequeño cuya función es la de plasmar cierta cantidad de dibujos que van en secuencia y dan la ilusión de movimiento.

Este ejercicio permitió a los estudiantes pensar sobre las dinámicas del audiovisual en su momento más básico, haciendo que los jóvenes reflexionen sobre un principio óptico, para luego ser concebido como un medio para expresar una historia de manera gráfica.

Los estudiantes opinaron sobre cómo el dibujo puede ser algo más que una obra pictórica que queda en un solo formato, es decir, en una sola hoja o cualquier otro soporte, para entonces convertirse en una animación en la que se puede plasmar una historia.

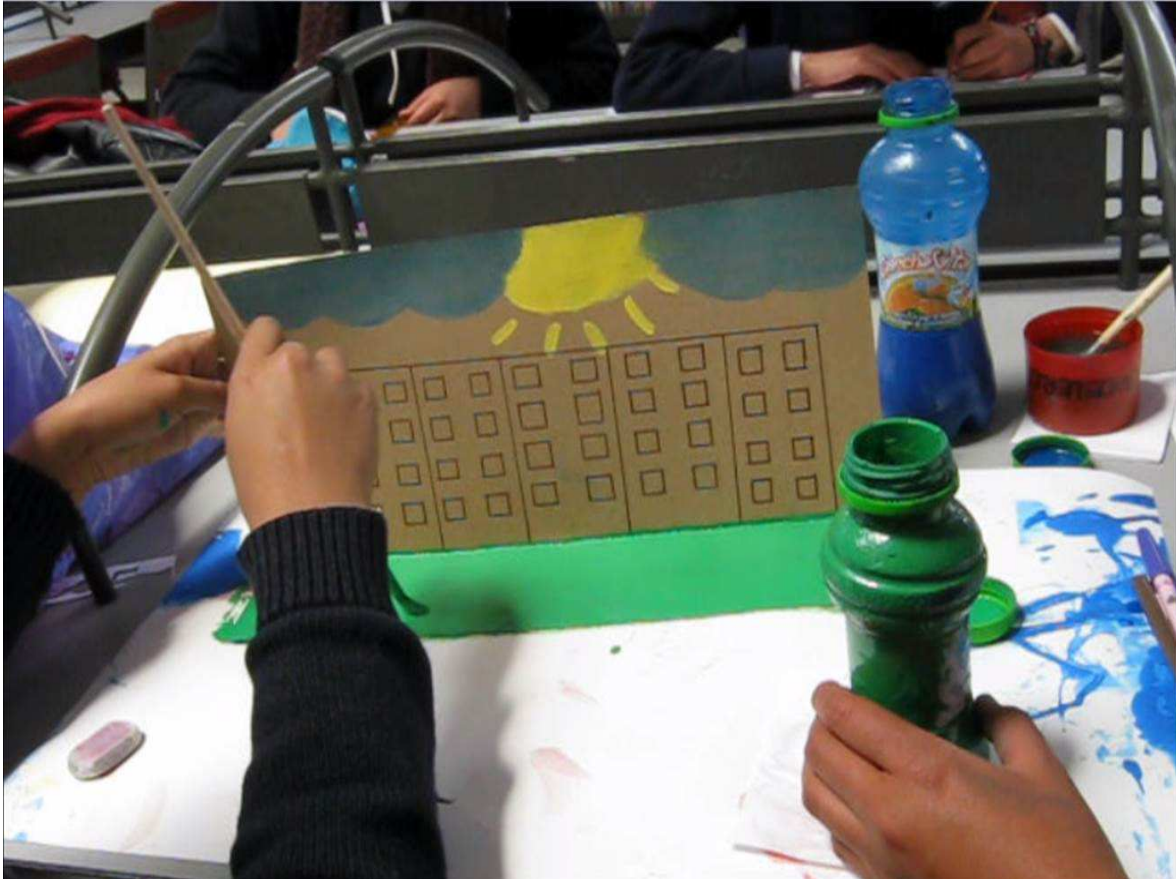
La conciencia de la imagen en movimiento les ha permitido pensar sobre cómo un evento de ilusión óptica puede ser un generador de pensamientos, sentimientos o expresión subjetiva que va expresado en un papel.

Sabiendo entonces que este es el principio básico de lo que hoy en día son los productos audiovisuales, empiezan los jóvenes a entender que hay una dinámica física primordial que genera este efecto, a su vez reflexionan que este principio permite ser un medio para expresar una idea o pensamiento con base en el movimiento de las imágenes.



Segundo paso: el diorama.

Una segunda propuesta que surgió en la clase de artes fue el de la elaboración de un diorama, esto es una forma muy básica de una maqueta donde el fondo escenográfico suele pintarse o recrearse sobre una superficie bidimensional.



Después del folioscopio los estudiantes participaron en la elaboración de los dioramas, un paso más complejo que requería la conceptualización de un escenario acorde a la trama o historia que estaban estructurando, estos dioramas les dieron la posibilidad de jugar con estructuras arquitectónicas (fachadas), jugar con las tonalidades y gamas que el color les permitía, así como poder interactuar con personajes animados por medio de siluetas, esto último también hace parte de la estructura del diorama.

TÉCNICA	OBJETIVOS	ALCANCES
Diorama	<ul style="list-style-type: none"> Lograr que el estudiante materialice en una superficie bidimensional una escenografía acorde a su guión gráfico (folioscopio) 	La trascendencia de una historia gráfica al estructurar una escenografía, les permitió enriquecer su concepción sobre el lenguaje audiovisual, ya que este fue un primer paso para elaborar un producto que ya se acerca a lo que es el concepto de lenguaje audiovisual
	<ul style="list-style-type: none"> Crear una relación entre la trama de la historia plasmada en una escenografía bidimensional 	Permite que los elementos dramáticos o de acción sean acordes a un solo escenario, ya que no se contaba con más fondos escénicos, el estudiante tenía que permitir que su fondo fuese lo más ecléctico en función a las varias escenas, secuencias o tramas de su historia

Otros alcances del ejercicio del diorama

Durante el proceso se pudo observar los beneficios de empoderamiento a un nivel básico de lo que sería el lenguaje audiovisual, aunque esto no podría catalogarse como un ejercicio completo al audiovisual, sí funciona para que los jóvenes entablen relaciones de lectura múltiple, es decir, no solo la literatura es la que requiere ser leída, el audiovisual también maneja múltiples niveles de lectura, aunque sin la minuciosidad de la literatura (por lo menos

en un concepto estándar), para desglosar mejor este concepto, se explicará de la siguiente manera:

Tipos de lectura, explicación y alcances	
Lectura secuencial	Lectura de carácter lineal, es el tipo de lectura clásica que se ha enseñado en las escuelas y de uso cotidiano en la cultura, ya que requiere una continuidad que sigue una línea estructural para poder tener coherencia con lo referenciado en su expresión tanto escrita como pictórica o audiovisual. En el audiovisual es sencillamente la continuidad de una imagen tras otra, logrando dar una coherencia gramatical o argumentativa que da estructura a una historia, por lo general va compuesta por un inicio, nudo y desenlace.
Lectura argumentativa	Con este tipo de lectura, los estudiantes logran dar cuerpo a un argumento que van construyendo a partir de una serie de elementos que se van ensamblando para lograr dar coherencia a la elaboración de una historia, bien sea de carácter ficcional o basada en hechos de la realidad (parcial o total), aprendiendo a estructurar personajes, circunstancias, contextos, tiempo espacial y tiempo subjetivo.
Lectura semiótica	Es quizá la más compleja y la que menos se explica o trabaja en el aula, sin embargo, se dan elementos por parte del docente para su instrucción, pero cabe anotar que los estudiantes también tienen algunos elementos básicos de la semiótica audiovisual ¿Por qué? Sencillamente porque han crecido con una pantalla al frente desde temprana edad, esa pantalla es la televisión y sus códigos se dan de forma intuitiva. La semiótica audiovisual consiste en una serie de símbolos y códigos propios que son inherentes de un lenguaje que se basa en la combinación de imagen con sonido. ¿Qué tipo de códigos manejan los estudiantes? Uno de estos son el manejo de los planos, entendiendo que un primer plano sirve a unos elementos descriptivos muy diferentes a lo que haría un plano general. El racord o continuidad, es aquella que da conexión a los planos, logrando dar una lógica entendible a un argumento por medio de una secuencia ordenada de las imágenes.

Empoderamiento, trabajo en equipo, almacenamiento y difusión.

Cuando los estudiantes empezaron a elaborar el folioscopio, se dio inicio no solo al dominio técnico de un arte manual, también se dieron las primeras puntadas de lo que es hoy en día la revolución de los medios, ya que estos jóvenes, desde su aula, fueron avanzando progresivamente entre lo que es un medio analógico (graficar en papel para manufacturar el folioscopio) y la estructuración de un acontecimiento argumentativo que sería plasmado por medio de sus dispositivos móviles. La convergencia entre las artes tradicionales y los nuevos medios generan una nueva riqueza, aquellos considerados los nuevos consumos culturales que implican una nueva dialéctica que se compone de imagen, texto, hipertexto, sonido, video, entre otras, haciendo que esta nueva generación se comunique en áreas mucho más amplias de lo que lo harían las generaciones anteriores a la revolución digital, ya que hoy en día cuentan desde el aula, en sus hogares y en las ciudades con medios como el Internet, los teléfonos inteligentes y otros dispositivos multimedia que complementan la diversidad de la comunicación. En el colegio Sabio Caldas se pudo observar este fenómeno, aunque los instrumentos electrónicos son de una tecnología básica, son por ahora suficiente para dar cuenta de estos hechos.

Cuando los estudiantes se encontraban en plena actividad de estructuración de su proceso (folioscopio + diorama + registro visual), contaban con la facilidad de poder comparar sus trabajos con los de sus compañeros, ya que estos se realizaban en el espacio de la clase de artes, al interactuar con sus pares, podían enriquecer sus propios productos académicos, ya que el diálogo e intercambio de ideas permitían reconfigurar o complementar sus ideas que de paso

afectaban sus destrezas manuales, argumentación de las historias, enriquecimiento estético de sus obras y manejo adecuado de los dispositivos móviles que se hacía en colaboración entre los compañeros de clase y los docentes (docente principal y practicante).

Algunos estudiantes trabajaron en grupos conformados por tres o cuatro personas, mientras que otros decidieron trabajar de manera individual, aunque no por ello de manera aislada, ya que como se mencionaba anteriormente, la interacción directa con sus compañeros les permitía hacer aportes a los suyos, y si bien en algunas ocasiones esto generaba tensiones entre ellos como algunas rencillas por envidia, matoneo o simple desorden, es de esperarse en un contexto escolar en donde los estudiantes están en una edad que les es propia la rebeldía y la configuración de persona, de niño a adolescente, más esto no afectaba el proceso de la elaboración de sus productos, ya que estas dinámicas son inherentes dentro del aula de clase y son parte del proceso de autoconocimiento, no solo individual sino que a su vez grupal.

Y parte de ese conocimiento se dio cuando las historias ya estaban estructuradas, ya que los estudiantes que presentaban su argumental visual plasmaban en estas historias algunos de sus intereses, bien sea sobre aventuras bélicas que resultaban en imitar los programas televisivos que consumen a diario por medio de la televisión, sobre hechos que acontecían en la institución educativa, sobre temas fantásticos o sobre asuntos más particulares como una acción argumentativa de carácter sencillo pero que se enmarcaba en una ciudad que servía como telón de fondo, haciéndolos consientes de una realidad en la que están inmersos.

Segunda etapa del proceso: Los Memes

Desde la masificación de Internet a la población civil en todo el mundo, empezaron a gestarse diversos tipos de nuevas manifestaciones artísticas, culturales y sociales, una de estas han sido los Memes, que no son sino la utilización de unas imágenes prediseñadas o de fotografías previamente publicadas, que son manipuladas digitalmente, por lo general acompañadas de un texto, que buscan generar un comentario de tipo sarcástico o humorístico en cuanto a temas de política, sociedad o cualquier otro tema viral que ronde la red mundial de datos.

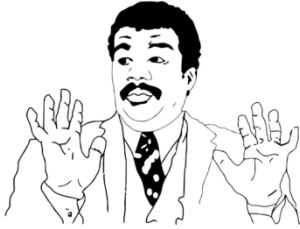
Como docente practicante, y como parte de la investigación-acción de la cual parte este proceso, se propone un plan de estudios que sea pertinente a la materia, de paso, se diseñó un eje temático que buscaba confrontar los imaginarios de los estudiantes y su relación con el mundo del diseño básico que se elaboran a partir de herramientas de fácil acceso, como la suite ofimática de office, ya que esta se encuentra instalada en todos los computadores del Colegio Sabio Caldas.

Los jóvenes del colegio, hasta antes del ejercicio de elaboración de memes propuesto por el docente-practicante, utilizaban los memes como la mayoría de personas lo harían en el entorno de una red social: para compartir un elemento gráfico de carácter humorístico o sarcástico que por lo general era de perfil viral gracias a la Internet.

Los memes que circulan por Internet por lo general no poseen autoría, o una firma o alguna referencia que haga alusión al autor del mismo, el anonimato es parte de este nuevo ritual que se difunde en las redes sociales o en algún otro medio virtual.

Proceso de difusión de los memes desde su publicación en Internet por parte de los estudiantes:

¡AY SÍ, SÉ PROFESIONAL, DECÍAN, EL PAÍS REQUIERE PROFESIONALES, DECÍAN



AHORA LAS EMPRESAS Y HASTA LOS COLEGIOS REQUIEREN MÁS TÉCNICOS QUE PROFESIONALES

tes

La propuesta a seguir en clase es analizar a estos memes, haciendo caer en cuenta a los estudiantes sobre un contenido que aparentemente utiliza el humor solo por diversión, que estos gráficos prediseñados y manipulados son una forma de empoderamiento mediático que ahora cada usuario de Internet está en capacidad no solo de consumir sino también de producir, difundir y compartir.

A continuación se presenta un primer acercamiento por parte de los estudiantes para elaborar un meme (imagen 1), en este ejemplo, uno de los estudiantes explora el concepto de la ironía, que es uno de los factores que se manejan en los memes.

Trata de citar un evento bíblico



Su mente solo piensa en penes..

Meme realizado por un estudiante (Figura 1)

Para poder realizar un montaje desde el diseño gráfico es necesario poder contar con una computadora, un programa de diseño y tener ciertos conocimientos sobre el manejo de software especializado en estos ambientes gráficos. Sin embargo, estos jóvenes rara vez cuentan con una computadora que sirva para poder instalar estos programas, si acaso tienen un pc en casa, que es de carácter básico, es decir, a duras penas sirve para enviar correos electrónicos, trabajar con la suite de office y navegar por Internet, además no poseen los conocimientos técnicos para manipular software con las características antes mencionadas. ¿Por qué entonces son capaces de realizar conceptos gráficos en la computadora?

Aunque sus productos gráficos, como se vio en el meme anterior, son muy sencillos y nada pretenciosos, ya se puede evidenciar cierto carácter compositivo como: elementos centrados en la cuadrícula, selección de fondos, adicción de textos irónicos y un tema central. Esto es posible por varios factores que hacen que el estudiante del colegio Sabio Caldas tenga que utilizar la creatividad y una exploración empírica para poder realizar estos gráficos en su computadora sin una experiencia previa.

Aunque también cabe resaltar que en su proceso de aprendizaje escolar han recibido ciertas instrucciones para poder manipular la suite de Office, entre otros programas, son los estudiantes quienes transgreden estos saberes y los manipulan para ir más allá de los procesos escolares para su propio beneficio o diversión.



(meme realizado por un estudiante del C.G.S.C)

¿Pero además de la destreza técnica, que más ganan los estudiantes con estas expresiones gráficas?

Un aporte fundamental de estos memes es que les permite a los jóvenes desarrollar canales de discusión vía redes electrónicas para poder iniciar un debate bien sea de política, religioso o cualquier otro tema que por lo general no se trata en sus hogares o en el colegio. Pero no se trata de subestimar estas dos plazas, en efecto, solo que en los diálogos emprendidos con los estudiantes manifestaron que en sus hogares no se debatían temas como la actualidad nacional, salvo cuando veían el noticiero en familia, aunque de manera muy ocasional, siendo otros programas televisivos, contenidos en Internet o por otro medio, que acaparan sus intereses, es por eso que la propuesta diseñada para la clase “Diseño de memes” enmarcada

dentro de la investigación-acción propone un espacio en donde los jóvenes puedan trascender sus pensamientos, sentimientos y talentos para que exploren su potencial en temas que por lo general les suelen ser ajenos, por lo menos desde la propuesta pedagógica, o solamente abordados en otras áreas de la educación como las ciencias sociales o la filosofía, pero jamás exploradas desde las posibilidades plásticas, estéticas, políticas y sociales que ofrece el arte.

Un momento de reflexión, debate y ejercicio de convivencia en el aula.

La pedagogía y las artes trascienden esos sospechosos postulados sobre la sola inmersión de contenidos y saberes técnicos en los jóvenes, un ejemplo de esto partió en la última clase sobre la elaboración de memes con los alumnos de noveno grado, cuando una estudiante reflejó sus convicciones religiosas mezclándolas con un tema altamente mediatizado por los medios tradicionales de comunicación, en este caso, es una crítica entre su convicción religiosa y la política de un país latinoamericano:

Trata de citar un evento bíblico



Su mente solo piensa en penes..

Este meme muestra como una estudiante empieza a adentrarse en temas de carácter político, en este ejemplo particular habla sobre una desafortunada intervención del presidente

venezolano “Nicolas Maduro” cuando en cierta ocasión, sufrió un lapso al citar erróneamente una cita bíblica y en su lugar dijo: “la multiplicación de los penes” en lugar de mencionar la parábola de la multiplicación de los panes y peces. Más allá de si la joven fue radical o no, lo interesante fueron dos acontecimientos que ocurrieron en el aula debido a este meme, uno de estos fue que a raíz de esta intervención muchos jóvenes siguieron la línea de esta estudiante y profundizaron en temas sobre la libertad de la sexualidad, la política, religión, entre otros, y fue este espacio de elaboración de memes que les permitió expresarse sobre temas que antes no habían explorado en las redes sociales y en cierta manera, dentro del colegio.

El segundo evento fue cuando un compañero de clase le reprochó a su compañera la crítica que hacía por medio del meme, no por el asunto político, sino por el tema religioso, ya que él decía que no todos eran religiosos o creyentes y no a todos les llegaba el mensaje con la misma intención, fue cuando se tomaron muy a pecho esta discusión, un evento afortunado, ya que esto permitió que los estudiantes y el docente practicante entablaran un diálogo sobre la convivencia y el respeto por las convicciones religiosas y filosóficas de cada persona, dando paso a una interacción de convivencia, de muestra de madurez para resolver dilemas entre ellos e ir más allá en el respeto por el espacio del otro.

Una oportunidad pedagógica que muestra como los productos gráficos digitales, el colegio y los imaginarios son complementarios entre estos, dando un rango de acción amplio a los eventos pedagógicos y socio-culturales, y todo esto gracias a un proceso de elaboración de memes que trascendió más allá de las aulas pero que fue en estos mismos espacios del colegio, donde se

dio el primer paso para tratar temas que aparentemente no dialogan entre los jóvenes y les permitió estructurar un pensamiento que demuestra criticidad gracias a la confrontación amigable, además le otorgó otro valor a las redes sociales electrónicas más allá del mero entretenimiento o la comunicación efímera que caracterizan a las redes sociales.

3er paso: el registro fotográfico.

Este es el último paso que conjuga todo el proceso descrito anteriormente, es decir, la creación de un flipbook, la creación de una historia argumentativa y luego, la elaboración de un diorama, que no solo es la parte escenográfica, también cumple el rol de un espacio físico, temporal y contextual de la historia elaborada por los estudiantes del Gimnasio Sabio Caldas.

La intención del registro fotográfico es el de crear una “ilusión” o el de entablar un primer acercamiento a la imagen en movimiento, igual a lo que los jóvenes han visto, de manera coyuntural, autodidacta e intuitiva, mayoritariamente por medio de la televisión, aunque también altamente influenciados por los productos multimedia audiovisuales que yacen en Internet y por último, y no menos importante, lo que han podido apreciar en las pantallas de cine.

Esta nueva forma de narrativa audiovisual mezcla un conjunto de elementos que hacen que tanto su elaboración, así como su lectura a través del visionado, posean una complejidad que se soporta en las plataformas digitales, afectando las lecturas propias de estos productos, que ya no son suficientes para abordarse desde el punto de vista del tradicional lenguaje audiovisual.

Primero, porque los estudiantes partieron desde un soporte análogo, hasta ahí, todo sigue las estructuras clásicas de manufactura y narración clásica de una historia o crónica, lo diferente radica en cuanto a las formas de registro o captura, edición, montaje y divulgación, ya que las plataformas digitales añaden múltiples elementos a los productos audiovisuales, estos son:

- De carácter informativo o publicitario (banners emergentes): estos aparecen en cualquier lugar del cuadro o plano audiovisual, si así lo requiere tanto el usuario o el sitio web de apoyo, estos se usan principalmente para la publicidad, que puede servir incluso en algunas ocasiones como autogestión, o como apoyo informativo sobre el producto audiovisual.
- Hipervínculos: (que remiten a otros sitios web, enlaces de apoyo al material, archivos o algún otro recurso hipermedial).
- Filtros digitales: Estos alteran la composición y estética de la imagen, permitiendo manipular diversos elementos de la captura fotográfica o audiovisual. En otras épocas, cuando este proceso era de carácter análogo, resultaba muy costoso y solo estaba disponible para unos cuantos especialistas de la imagen. Para este caso en particular, los estudiantes del C.G.S.C., utilizaron varias aplicaciones gratuitas que se pueden descargar y utilizar desde sus smartphones o tablets, permitiéndoles elaborar todo tipo de composiciones gráficas y audiovisuales.
- El montaje y la edición digital: Los estudiantes del C.G.S.C. cuentan con diversas herramientas para poder realizar este proceso de concepción de coherencia entre una imagen y otra (montaje) por medio de varios programas, así como sitios web online que les facilitan este proceso (edición). Los programas offline utilizados para tales fines fueron: Power Point, de la suite ofimática de office, y el programa Windows Movie Maker, gratuito,

de interfaz básica y sencillo de manejar, cuya finalidad es la de manipular y elaborar de manera sencilla y simple, productos audiovisuales que cuentan con los elementos necesarios para tal fin.

Los portales de edición online, sobre todo para retoque fotográfico que más utilizan los jóvenes son: Instagram (desde Facebook) y el portal *pixlr o matic*, cuya interfaz permite manipular las fotografías de manera muy intuitiva, logrando resultados bastante llamativos y muy propios de esta era de las redes sociales (ver imagen a continuación):



Proceso de captura: Del diorama al registro fotográfico

8. RESULTADOS

Son bastantes los aspectos por destacar en esta instancia, se mostrarán entonces los diversos tipos de convergencias observadas entre los modelos pedagógicos tradicionales en la clase de artes visuales y las nuevas tecnologías cuyas influencias en el aula y sus respectivos productos (visuales y audiovisuales), se discuten, divulgan y comparten a través de los nuevos medios.

1) La tarea escolar, una antes y un después

El modelo tradicional de la elaboración y entrega de la tarea, ha sido el de una labor específica impuesta por el docente, por lo general en cada clase, con el compromiso de entregarla a la siguiente jornada de la clase respectiva, de no ser llevada a tiempo, sopesaba en el estudiante el castigo de una mala nota por el incumplimiento de estas normas.

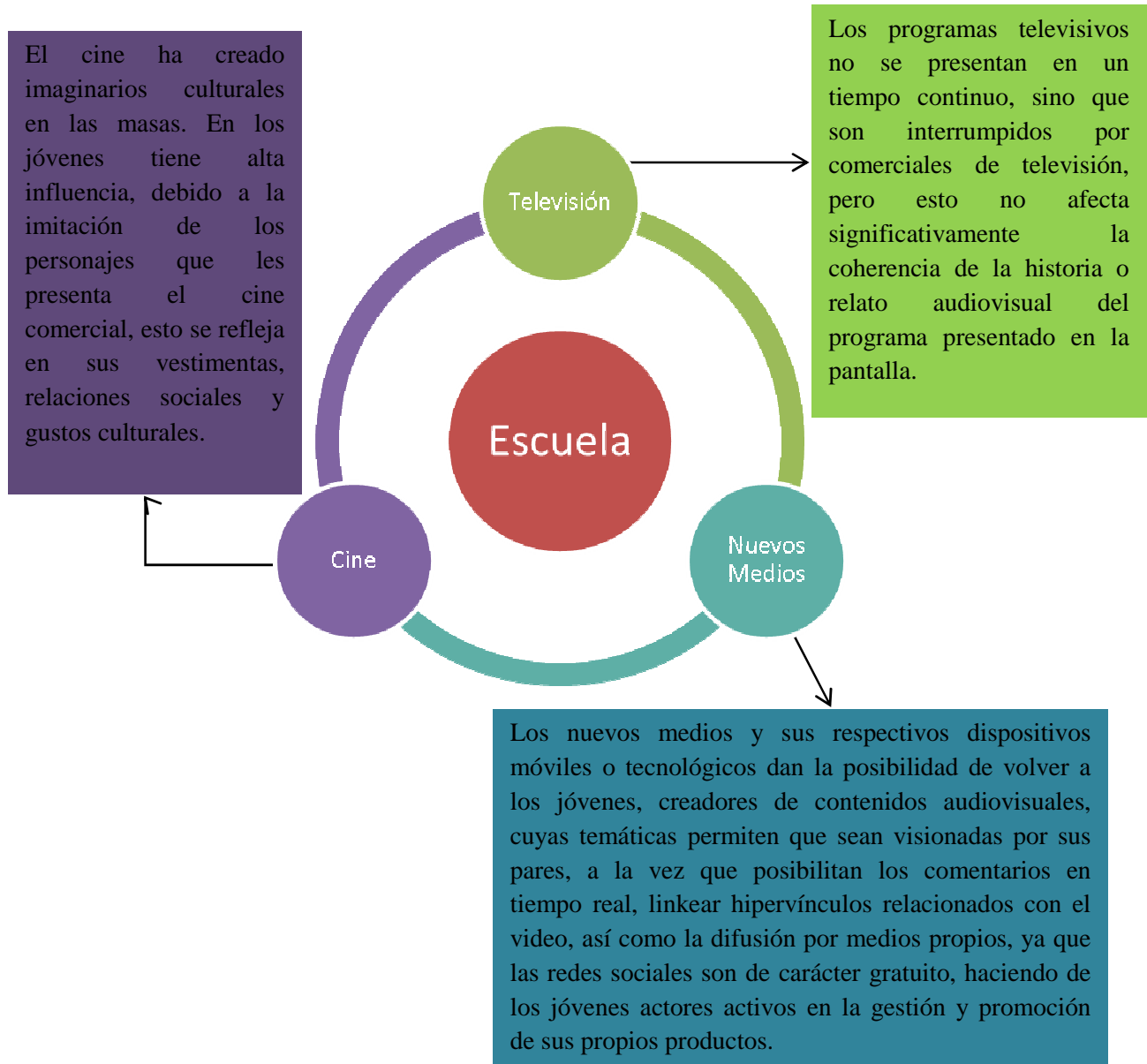
En la clase de artes visuales del C.G.S.C. se implementó la creación de un grupo virtual en Facebook llamado *la carreta SC*, mencionado con anterioridad en este proceso investigativo, el objetivo de este grupo es permitirle a los estudiantes una entrega de procesos y tiempos flexibles, en un entorno gráfico o audiovisual bajo una plataforma digital y por medio de la red social Facebook, un entorno que resulta bastante atractivo, así como manejable, para los jóvenes estudiantes.



Grupo en Facebook de: la carreta SC

En este grupo, las nuevas narrativas audiovisuales son lo que se propone como una nueva forma de realizar la tarea, contando con la plusvalía de la flexibilidad mencionada

anteriormente. Los jóvenes hoy en día leen el audiovisual de una manera más ecléctica, de tiempos muy complejos, con muchas posibilidades de interconexión gracias a la posibilidad de comentar en tiempo real el producto audiovisual.

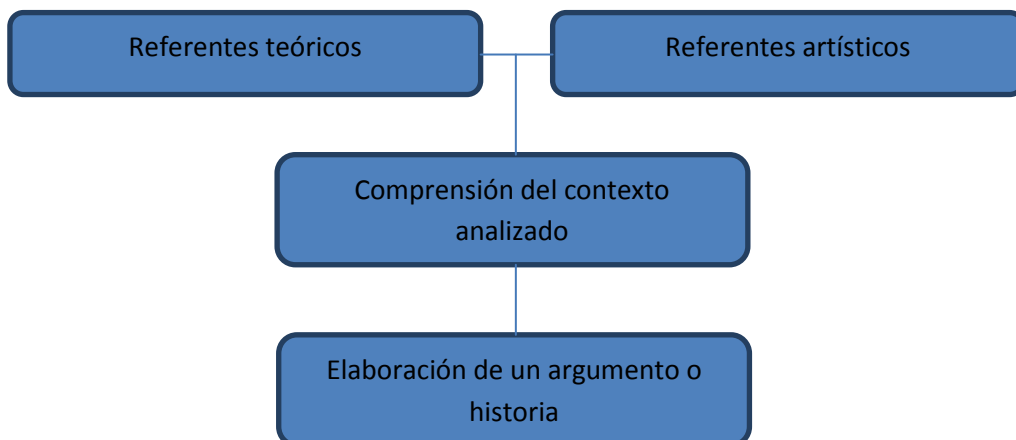


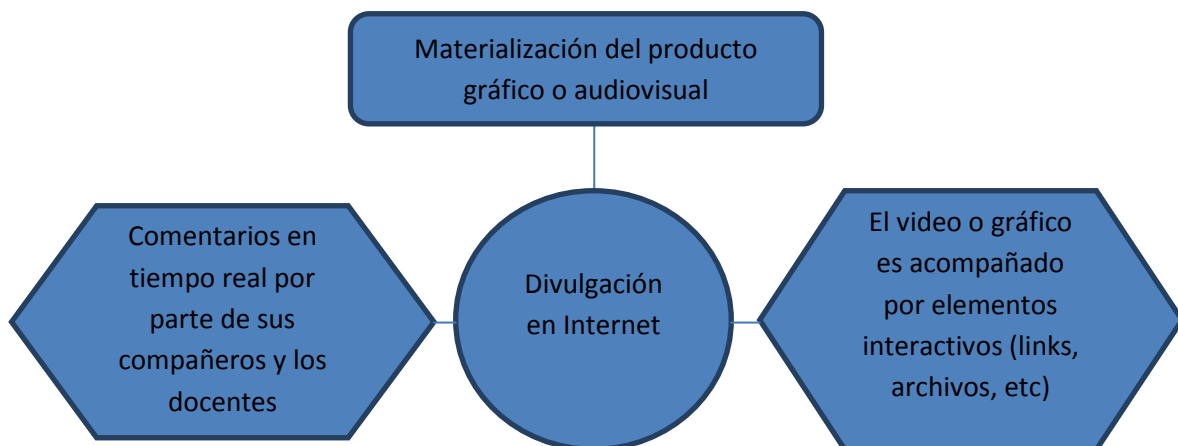
2) Creadores y críticos

Aquí es donde la escuela, en especial las clases de artes visuales en el C.G.S.C, estimula a sus estudiantes para que sean productores y creadores de contenidos audiovisuales, esto les implica a los jóvenes enlazar su gusto por la tecnología comunicativa, con los deberes académicos, estableciendo una casi que inédita convergencia entre los nuevos medios, sus dispositivos digitales y la escuela, trasgrediendo la clásica visión del manejo o destreza técnica de los aparatos tecnológicos, por una mucho más compleja y diversa como es la comprensión de la herramienta tecnológica y las múltiples posibilidades de uso cultural, artístico y social que estos dispositivos les permiten.

Las etapas de este proceso son sutiles pero complejas, que requieren de un tiempo con posibilidades de interacción y conjunción pedagógicas flexibles, acordes a estos tiempos de momentos álgidos, comunicación inmediata y en tiempo real, nuevas relaciones sociales que entran en crisis a la interactividad de las redes sociales y la masiva difusión de elementos comunicativos que bombardean a los jóvenes en edad escolar.

El proceso de interacción y aprendizaje entre los nuevos medios y las artes visuales:





Varios elementos dan cuenta de estos procesos, cabe mencionar la iniciativa desde el área de artes visuales sobre el iniciar a los estudiantes en el proceso de ser personas activas en la producción audiovisual, dejar de ser consumidores y pasar a una etapa de prosumidor.

Las etapas que se observaron fueron:

5to de primaria

Inician con el clásico visionado de un producto audiovisual, se discute a modo de cine foro y luego se sacan las conclusiones de las intervenciones. Después en las siguientes clases, se propone al grupo estudiantil que reflexionen sobre alguna situación en particular para luego crear una historia, cuando ya se tiene un argumento-ficción, se comparte entre los compañeros, se establecen grupos de cinco a seis personas para empezar un pequeño ejercicio de pre producción para el futuro producto audiovisual.

Así empiezan estos jóvenes a entender como un audiovisual no es algo que emerja de manera espontánea o que solo puede ser realizado por especialistas, entienden además que sus

vivencias, intereses y anécdotas pueden ser plasmados en un video para trascender el concepto de entretenimiento al que se liga por lo general al cine y otros audiovisuales.

Otro punto clave de plusvalía y que emerge en una clara coyuntura entre el audiovisual y las pedagogías establecidas, es que gracias a estas etapas de producción de la imagen en movimiento, se llega a un punto en donde es claro que los tiempos de trabajo y los espacios comunes de la escuela han de ser re interpretados, ya que estas dinámicas manejan instantes muy distintos al de los estándares clásicos de la educación, por ejemplo, y retomando la línea anterior de los estudiantes de 5 de primaria, es claro que hay que establecer las potencialidades específicas de cada estudiante, específicamente, los roles puntuales que han de jugar cada uno desde sus talentos propios.

¿Cómo se logró esto? Dado que la preproducción vislumbró los diferentes tipos de trabajos que se requieren para materializar un audiovisual, como el de una persona que sepa dibujar para crear un storyboard, quien se encargue de la creación de los personajes, quien haga de camarógrafo, quien diseña la escenografía, quien dirige a todo el grupo y por último, quien se encarga de socializar el producto final ante sus compañeros, fue necesario crear estrategias de trabajo común en donde se explotaban los talentos individuales para la creación de un producto en común. Se desliga entonces el audiovisual de esos modelos tradicionales en donde la educación homogénea, media a todos por igual y implementaba las mismas estrategias para todos los estudiantes.

Es gracias a los procedimientos propios del audiovisual, que las dinámicas pedagógicas se transforman en procedimientos más abiertos, estratégicos y comunales.

De tantos puntos a favor que se podrían sacar de esta etapa, se destacan los dos más relevantes:

- Apropiación del audiovisual para crear y compartir experiencias propias por medio del audiovisual, estableciendo diálogos críticos entre sus pares y a muy temprana edad, separando pero no fracturando los espacios y conceptos que se tienen del video como esparcimiento y el video como identidad y fortalecimiento de las sociales.
- Exploración de talentos personales y el diseño de trabajo mancomunado, con el objetivo de pensarse como individuos con talentos específicos, propios, diferentes, pero que por sí solos no son útiles si no se aprende a valorar y explotar los talentos diferentes de sus compañeros y a conjugarlos para lograr un bien común. Casi que el ejercicio de hacer un producto audiovisual se convierte en una metáfora de las plusvalías del valor del trabajo en equipo, para lograr beneficio mutuo, así como el de lograr pensamiento crítico para contar historias, que a la larga, son los elementos que sirven para forjar sólidos cimientos de criterio de un sujeto y una sociedad.

3) Influencias y contenidos

Se pudo observar además que los productos audiovisuales que consumen los jóvenes del C.G.S.C., tienen cierta influencia en su comportamiento tanto dentro, como fuera del aula, aunque todo enmarcado dentro del espacio físico y pedagógico del colegio.

Los productos culturales audiovisuales muestran una tendencia bastante marcada en cuanto al género se refiere, aunque no es muy dramática la diferenciación, si se pueden notar que los varones prefieren ciertos productos específicos, así como las jóvenes adolescentes que prefieren otro tipo de productos e interacciones con los audiovisuales que consumen, esto se asume con ciertos roles, que se expresan de la siguiente manera.

Estos son:

	Género	Productos audiovisuales y plataformas	Influencia en sus comportamientos
Jóvenes adolescentes	Mujeres	Gráficas, texto, hipertextos y fotografías (selfies) Redes sociales	Más cercanas a la interacción comunicativa por medio de las redes sociales, en especial el chat y los comentarios sobre las fotografías o imágenes compartidas.
	Hombres	Video juegos con contenido bélico,	La procrastinación es enfocada hacia el

		<p>Ánime (dibujos animados japoneses) de contenido bélico</p>	<p>juego en conjunto de estos video juegos que permiten interconectarse entre sus compañeros en tiempo real, asumiendo incluso el lenguaje osco y posturas violentas cuando están inmersos en estos ambientes.</p>
--	--	---	--

Hay que aclarar que no se trata de prejuzgar a las redes sociales, ni mucho menos a los video juegos, ya que ambos ofrecen múltiples posibilidades en cuanto a los procesos de enseñanza-aprendizaje se refiere, entonces lo que se demostraba en la tabla anterior es simplemente el proceso de observación y registro de los comportamientos de los jóvenes frente a la tecnología que les entrega un sinnúmero de elementos que la escuela aún no ha visto como fenómeno social, perdiendo de vista todo el potencial que pudiese sacar de estas herramientas aún sin explorar dentro del currículo.

En las clases en donde se contaba con la sala de informática, se pudo observar otra coyuntura entre estas nuevas narrativas, las TIC y la pedagogía convencional.

Y es que el comportamiento tradicional del docente es dar su clase de manera magistral, obligando a sus estudiantes a apagar las pantallas mientras el docente impartía ciertas instrucciones. Lo cierto es que los estudiantes se aburren rápidamente y apresuran con ciertas trampas a encender las pantallas.

En la propuesta del docente practicante, era la mediar entre lo que este les compartía sobre las temáticas a tratar, mientras los estudiantes estaban en las pantallas, entonces lo que se pacta es que cada momento, entre los intereses personales y la clase, tiene su espacio vital, había que ejercer una labor de diplomacia y generar pactos de convivencia, para que ellos respetasen a lo que el docente les impartía, pero no atropellarles su empatía “natural” hacia los computadores, entonces, en lugar de obligarles a apagar sus pantallas, se les incitaba no solo a encenderlas, sino que de manera estratégica, el contenido de la clase se impartía por medio de las mismas, dándoles a visitar sitios web sobre lo visto en clase, dándoles referentes para que ellos mismos buscasen en Internet y los compartieran en clase.

4) Estudiante del siglo XXI VS el docente y la escuela del siglo XX

Otro fenómeno que se pudo observar al momento de interactuar en la elaboración y comprensión (lectura gráfico-audiovisual) de los productos audiovisuales, utilizando las nuevas narrativas, es que los docentes se sienten o demuestran cierto relego generacional, tecnológico y estético con respecto a los que sus estudiantes reflejan en los nuevos medios, incluso en el

uso mismo de los dispositivos, en donde los conocimientos de manejo de estas herramientas suele tener más dominio entre los estudiantes que entre los docentes.

Los docentes tienen conocimientos básicos para el manejo de los dispositivos móviles, sobre todo al momento de realizar una captura fotográfica, audiovisual o de edición de estos dos elementos. Saben también utilizar su interfaz, que son los requerimientos básicos, sin embargo, carecen de conocimientos en cuanto a las tendencias sociales y temáticas que se manejan en los nuevos medios (redes sociales, blogs, etc), por el cual los estudiantes acceden, ven y comparten de acuerdo a sus gustos, que tipo de necesidad les imperan, que tipos de relaciones sociales buscan y como se identifican ante sus pares sociales con diversos productos culturales que circulan en la red mundial de información.

La escuela es una institución que no se debe pensar en llenar de contenidos técnicos o teóricos a las cabezas de los estudiantes, en el área de las artes, se debe instruir a los estudiantes para ser sujetos integrales, pero aún persisten los viejos paradigmas, donde las capacidades cognitivas están divorciadas de las socioafectivas.

Los nuevos medios son receptores de todo tipo de productos audiovisuales, en donde los jóvenes plasman con sus gustos musicales (música urbana, electrónica, rock n' roll, etc) sus deseos de un porvenir y anhelos de un sujeto que está en plena construcción para conformar lo que será más adelante el adulto que tendrá que enfrentarse a una realidad sumamente compleja, cosa que se puede ver en sus comentarios en las redes sociales.

Aquí se pudo observar como estos fenómenos comportamentales (como el de observar el perfil de Facebook mientras se está en clase o tomarse fotos con sus compañeros en plena actividad

escolar), divergen de lo que el docente tiene planeado como su metodología clásica de impartir una clase.

Por alguna razón los docentes no comulgan con estos nuevos comportamientos, y en lugar de redireccionar, complementar o proponer otra metodología para lidiar con estos comportamientos, se toman muy a pecho su rol e imponen su voz por sobre la de los estudiantes, haciendo que ellos, de manera irónica, se sumerjan mucho más en sus dispositivos electrónicos.

Es un momento en el que la escuela debería aprovechar para hacer de estas tecnologías sus aliadas y no sus enemigos, haciendo de estas una herramienta para el beneficio de sus estudiantes, para hacerles entender que no todo en la vida es la tecnología y que hay que saber otorgar un espacio temporal adecuado para el uso de la misma y dejar otros momentos para otros tipos de interacciones, como la social, familiar y la afectiva.

5) Diversas maneras de lecturas en el nuevo milenio

El antiguo paradigma dicta que la literatura es la única forma de lectura, cuya gramática y escritura conforman unos códigos que al ser interpretados crean una parte de lo que conocemos como lenguaje, que a su vez conforma una parte de la estructura de toda sociedad.

Sin embargo esto ya no es tan cierto en este nuevo milenio, ya que el lenguaje audiovisual es precisamente otro tipo de “literatura”, cuyas estructuras y gramáticas propias también requieren de una lectura minuciosa y compleja, se organiza de acuerdo a múltiples estructuras y es aquí donde la escuela debería intervenir, por ende también necesita de un tipo de

“escritura” que sea coherente con su lenguaje, que yace compuesto de una serie de códigos, signos, estructuras y narrativas que aún, en pleno siglo XXI, se siguen reinventando, para gestar diversas narrativas audiovisuales.

Si bien el programa de artes visuales del C.G.S.C. en la localidad de Ciudad Bolívar de la ciudad de Bogotá, tiene implementado en su plan de estudios diversos enfoques que acercan a los jóvenes a la cultura visual contemporánea, aún no existe un asomo de procesos de aprendizaje al lenguaje audiovisual, que en estas sociedades contemporáneas, son una nueva forma de crear memoria, vital para la cimentación de nuestras sociedades.

Irónicamente la imagen está sobrevalorada y sobre explotada en estos tiempos, pero es ese factor donde precisamente hay que ejercer la implementación de una cultura audiovisual en el aula, y el colegio Sabio Caldas tiene todo el potencial (humano y técnico) para llevar a cabo tan compleja tarea.

En este nuevo siglo, quien no sepa leer las imágenes en movimiento, será un analfabeta audiovisual, y es en las escuelas públicas donde se debería dar la pauta para romper esta brecha social.

6) Juventud tecnológicamente precoz

Al principio de la observación de esta investigación en el colegio, se pensó que por estar ubicado en un barrio de alta vulnerabilidad socio-económica , los jóvenes estudiantes no tendrían acceso a las herramientas y a los contenidos hipermediales que yacen en Internet, sin embargo otra fue la realidad en este colegio, y si bien no todos (la mayoría) no tiene acceso a

Internet desde sus casas, o poseen dispositivos móviles, si poseen los conocimientos y saberes para navegar por Internet, esto gracias a las salas de informática que cuentan con 40 computadores cada una (dos salas en total) y la mayoría de estos computadores cuentan con acceso a Internet, este número es variable debido a las coyunturas presentadas como por ejemplo, algunos fallos técnicos o por obsolescencia de algunos computadores, pero esto no es impedimento para que los estudiantes accedan a esta nueva tecnología de la información.

La posesión de dispositivos móviles también es alta y variada, anteriormente se mencionó que tipos de dispositivos se veían en las aulas de clase, propiedad de los estudiantes, así como también con que herramientas tecnológicas cuenta el colegio dentro de sus instalaciones.

Los instantes curriculares y extracurriculares

Aunque los dispositivos electrónicos disponibles en los estudiantes del Gimnasio Sabio Caldas son de baja gama o no son los más avanzados tecnológicamente hablando, permiten ver como estos penetran casi en su totalidad la vida de los estudiantes, a continuación se relataran algunas afectaciones en la vida escolar de los jóvenes del Sabio Caldas, así como también se hará mención de cómo los docentes se están apropiando de estos elementos y como los están aplicando en sus clases.

Podría decirse que hay dos instantes claves en la vida del estudiante dentro de las instalaciones del colegio, una es cuando se encuentra en el aula de clase, la otra es cuando yace en espacios extra curriculares como son: el recreo, eventos intercolegiales o la pausa para ir al restaurante al instante del almuerzo.

El aula de clase.

La convergencia que se da entre los métodos de recopilación de datos, creación de contenidos e interacción y divulgación de material académico (tareas, deberes escolares, etc), demuestran varios estados en los que la tecnología electrónica empieza a penetrar en el aula, más por iniciativa de los estudiantes que por parte de la misma entidad educativa.

Y es que anteriormente en esta investigación ya se había mencionado cuando los estudiantes acuden a escribir datos para una tarea, esto se da de la siguiente manera:

Cuando el docente deja instrucciones para desarrollar un ejercicio o cualquier otro deber escolar, este procede a anotar en el tablero sobre cuál es la tarea a desarrollarse para la próxima clase, entonces un número significativo de estudiantes procede a capturar en fotografía lo anotado por el docente en el tablero.

En tiempos donde no estaba desarrollada o extendida la tecnología digital en nuestro país, por lo general se procedía a hacer esta dinámica anotando en el cuaderno lo plasmado por el profesor, pero hoy en día, y según lo observado en las clases de artes del C.G.S.C., los estudiantes prefieren realizar capturas fotográficas del tablero, mediante sus dispositivos móviles, sobre todo el teléfono celular, o en algunas ocasiones, con las tablets.

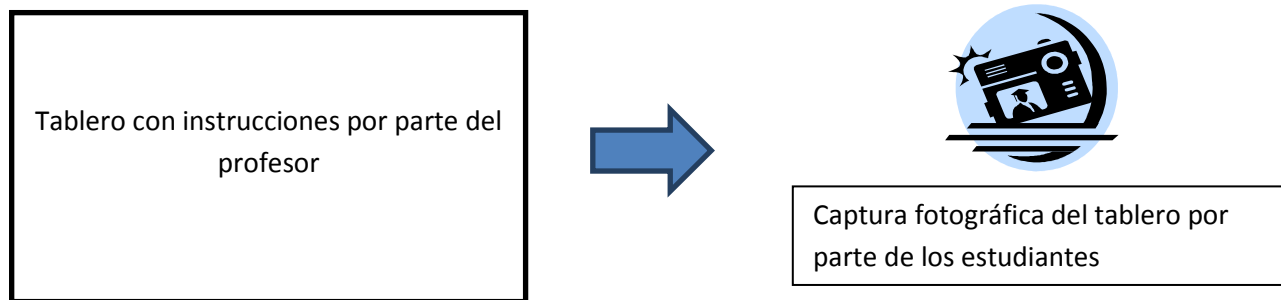
Aunque las condiciones socio económicas del sector donde se ubica el colegio son difíciles, sobre todo en el aspecto de adquisición económica, esto no impide que la tecnología penetre estas capas sociales y al contrario de lo que se podría pensar, la gran mayoría de estudiantes posee algún tipo de dispositivo electrónico.

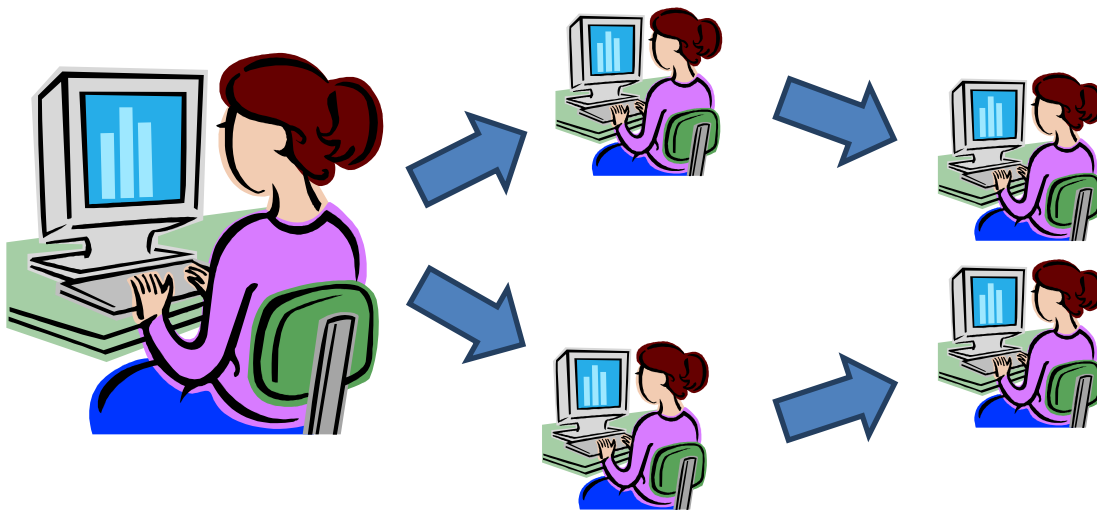
Por lo tanto, estas también afectan las dinámicas dentro del colegio, la experiencia anterior es solo uno de tantos fenómenos que se da entre la interacción entre las TICs y los eventos académicos.

Antes de la explosión de las TICs, los deberes se plasmaban en cuadernos sobre tinta y escritos a mano, pero hoy en día además de la captura fotográfica digital, se da otro fenómeno adjunto, el cómo se divulga esta información entre los estudiantes.

No todos poseen celulares con capacidad de captura de fotografía, o no todos poseen tablets con las mismas características, aun así, no registran las instrucciones que el profesor ha dejado de manera verbal ni mucho menos cuando las plasma en el tablero, ni siquiera acuden a su cuaderno, a no ser que el docente les obligue a hacerlo.

Entonces, si la tarea no es registrada de manera analógica ni digital por algunos estudiantes, ¿Cómo hacen para cumplir con sus deberes sin tener una referencia visual o escrita?, sencillo, se pudo observar que ellos y ellas, y bajo determinadas circunstancias, como en el recreo por ejemplo, les piden a los compañeros que tomaron la fotografía del tablero, que les envíen dicho archivo a la casilla o inbox de su perfil en las redes sociales, por lo general vía Facebook, o también piden hacerlo por medio de sus correos electrónicos.





Divulgación de la información. Se comparte entre los propios estudiantes

Otra dinámica dentro del aula en las clases de artes visuales, se daba cuando convergían la tecnología, el docente y los estudiantes cuando se abordaban ciertos temas en específico que requerían del uso in situ de Internet.

Específicamente sucedió así. Como docente practicante y además como investigador, se dio la oportunidad de diseñar las clases para instruir a los estudiantes, esto se aprovechó para esta investigación y ver cómo es posible combinar la clase magistral tradicional, junto con otro tipo de dinámicas pedagógicas, utilizando para este caso en particular el entorno digital que tanto atrae a los estudiantes y que muy bien saber manejar, ya que estos entornos son propios de esta generación denominada “nativos digitales”.



Algunas clases se impartían en el salón tradicional designado para esta clase, pero en algunas ocasiones, era posible asistir al salón de informática, cosa que permitía dar la clase con apoyo tecnológico, específicamente, con los computadores con los que está dotada esta sala, que además cuentan con conexión a Internet.

La didáctica entonces cambia dentro de esta aula, pero lo más interesante son los productos que realizaban los estudiantes, mostrando como las nuevas narrativas gráficas y audiovisuales se han apoderado de la forma en que se expresan estos jóvenes hoy en día, apoyados en gran parte por las TICs.

La influencia del Net. Art en las clases de artes

Aunque no se trató específicamente este tema en clase, si se dio otros temas derivados del Net.art, como por ejemplo el arte digital, el mashup, la edición de sonido, de video y la manipulación digital de imágenes gráficas y fotográficas. Cuando el estudiante yace frente al



computador, el docente enfrenta varios dilemas, así como a algunas plusvalías con las que debe lidiar al momento de impartir su clase.



el aula de clase

Un inconveniente observado es cuando los jóvenes, al estar en plena clase de artes y frente al computador, acceden sin autorización del docente a la red mundial de datos, Internet, dando paso a la procrastinación y al ocio, evento que genera desorden pero que puede ser controlado si el docente actúa de manera oportuna y genera pactos de convivencia entre sus estudiantes, generando espacios de reflexión y haciendo entenderles, de manera paulatina, la importancia de otorgar espacios para el ocio y el estudio.

Como plusvalía, es la oportunidad de interactuar en múltiples acciones dentro del mismo espacio, es decir, mientras que el docente imparte su clase, les va dando las pautas sobre el tema abordado en ese instante (el arte urbano por ejemplo), entonces el docente se apoya con los siguientes elementos: El tablero tradicional de acrílico para impartir ciertos datos claves, un televisor de pantalla ancha para amplificar sus archivos electrónicos, que contienen elementos visuales que son coherentes y pertinentes sobre el tema tratado en clase.

también puede proyectar fragmentos de video, y el punto álgido de esta pedagogía convergente, es que los estudiantes, mientras reciben la información, pueden aportar con su

búsqueda de información en Internet sobre lo que se está viendo en clase, así por ejemplo, en cierto momento abordamos el tema del arte urbano, vimos ejemplos de graffiti, instalaciones urbanas, entre otras cosas, entonces un estudiante levantó la mano para compartir con sus compañeros una página con contenido de arte urbano, que le pareció muy llamativo por su contenido, el impacto fue tal que los demás preguntaron cómo se podía acceder a esta página, haciendo de esta clase, una convergencia entre los elementos tradicionales pedagógicos dentro del aula y la introducción dentro de esta gracias a los nuevos medios, que en este caso, fueron los web sites, blogs, redes sociales y fotoblogs.

El paso siguiente: la producción autónoma y los nuevos medios.

Cuando la pedagogía es atravesada por elementos que no han sido parte tradicional de sus procedimientos didácticos, se da una oportunidad para converger en dos instantes, uno, el tradicional, el otro, los nuevos instantes, sobre todo los tecnológicos, que pueden ser un apoyo importante, siempre y cuando el docente esté a la par de estas tecnologías y comprenda los fenómenos culturales que se dan por medio de los nuevos medios.

Por lo tanto, las narrativas se ven afectadas en los productos gráficos y audiovisuales, sobre todo por qué los estudiantes no cuentan con una formación profesional, mas sin embargo, gracias al software disponible en los computadores del colegio (por lo general los paquetes de office), junto con los programas gratuitos con licencia open source, permiten que estos jóvenes creen productos derivados del vastísimo material disponible en la red mundial de información.

Una característica del arte digital y del empoderamiento de las nuevas narrativas que hacen los estudiantes, gracias a los espacios otorgados en la escuela, es el de la remezcla, que consiste en

tomar un elemento, bien sea gráfico, o audiovisual, y reinterpretarlo de acuerdo a sus vivencias personales e imaginarios, muy propios del contexto que están viviendo.

A continuación, un ejemplo de cómo se dio este momento de empoderamiento en las clases de artes visuales:



Cesar Salazar



Otro billete intervenido por un estudiante, en esta ocasión, incluye un a personaje local político por otro de “relevancia” actual. La política

Billete intervenido por un estudiante, donde interpone un personaje de la cultura pop actual, por sobre el personaje histórico que viene originalmente en el billete.



Otro ejemplo más de este tipo de empoderamientos

Estos productos intervenidos, además de cumplir su función académica, fueron compartidos en el grupo virtual “La carreta SC”, permitiendo a sus compañeros y a los docentes, comentar

sobre los mismos y generar aportes en tiempos extra curriculares, desde la comodidad de su hogar o por fuera del colegio.

También dentro de la clase de arte urbano, se dio un evento particular, y es cuando lo digital influye en el mundo físico, y fue cuando algunos estudiantes mostraron interés por algunas expresiones artísticas que utilizan los nuevos medios para su difusión, pero con intervenciones espaciales en el mundo físico, es entonces que vemos que no toda producción de hace de digital a digital, sino que se muestran las posibilidades a los estudiantes de que aquellos fenómenos culturales, sociales y artísticos que ocurren en la ciudad, pueden ser difundidos a través de Internet, creando otra posibilidad de convergencia.

A continuación, otro ejemplo de esto pero ocurrido en el mismo colegio. Obra producida por una estudiante de séptimo grado:



Arte pixelado, inspirado por el artista urbano “Space invader” y cuya influencia sirvió para que la estudiante hiciese este mosaico pixelado y lo pegara en las instalaciones sanitarias del colegio.



La penetración de la tecnología en nuestras vidas es cada vez mayor, y la escuela no es la excepción, basta con ver como los jóvenes crecen ya en un entorno totalmente digital, muy natural y cotidiano para ellos, sin embargo, algunos docentes se están viendo relegados por el avance abismal de los dispositivos tecnológicos, el software y los nuevos medios, que cada cierto tiempo van adhiriendo nuevos procedimientos, transmutando en nuevas expresiones que tienen como hábitat la Internet y sus dispositivos electrónicos como herramienta para su producción y difusión.

Las remezclas hechas por los estudiantes van pensadas desde su concepción, a un mundo donde todo es reinterpretable, gracias en buena parte a la cultura digital, donde las posibilidades de acceder a casi todo tipo de información y material digital está disponible para quien lo necesite, ellos ahora son, además de consumidores de información, creadores de la misma, y es ahí que la escuela recién empieza a entender estos fenómenos como una oportunidad de interactuar en un mundo aún cambiante.

Aunque los retos son más grandes para la escuela y sus docentes, ya que son sus estudiantes quienes más dominan y entienden estos procesos tecnológicos, dejando a sus maestros en un serio dilema, algo que se debe resolver y no permitir agrandar la brecha tecnológica que se da entre sectores de la población privilegiados y los de sectores vulnerables como los estudiantes del C.G.S.C.

No existe divergencia alguna entre la pedagogía tradicional y los nuevos procesos culturales que se mueven en los nuevos medios, estos al fin y al cabo se están abriendo paso por si solos, ya que los jóvenes sienten la necesidad de expresarse no como en los tiempos de sus padres, sino que ahora sus escenarios son digitales, eclécticos, metatextuales y multimedia, todo un escenario en donde ya no basta apostarle al ejercicio de la lectura de la literatura, ya que el audiovisual también posee una gramática propia y es leída de acuerdo a sus propios tiempos y espacialidades, recordemos que ahora todo el mundo, es especial los jóvenes, acceden a este tipo de material cuando lo deseen, fracturando las viejas prácticas de visionado impuestos por la televisión o la misma escuela, quien imponía ciertos ritos al momento de ver y comentar un audiovisual.

Ahora gracias a las etiquetas, los hipertextos y la multimedia se ha generado lo que se conoce como un metalenguaje, en donde cada particularidad es su nada y leída como un todo, combinando diversas gramáticas y semióticas, dando por resultado, productos digitales complejos y diversos.

La escuela tiene ahora un panorama complejo que ha mutado gracias a la sociedad digital, y donde los campos de la cognición y la formación de relaciones socio afectivas juegan ahora en

espacios de redes sociales, blogs, chats y todo tipo de nuevos medios, que se hacen cada día más accequibles, gracias a la masificación de los dispositivos móviles.

BIBLIOGRAFIA

- Bazin André (2008). ¿Qué es el cine? Ediciones RIALP. España.
- Amount Jacques, varios (2005). Paidós comunicación. Argentina.
- López García Guillermo (ed). (2005) EL ECOSISTEMA DIGITAL: Modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet. Servei de Publicacions de la Universitat de València.
- Montiel Roig Gonzalo (2008). Políticas de juventud y comunicación en España. Juventud y sociedad digital. Universitat de València - Servei de Publicacions [En línea]
<http://www.tdx.cat/handle/10803/10324>
- Marín Ochoa Beatriz. (2009). La infografía digital, una nueva forma de comunicación [En línea] <http://hdl.handle.net/10803/48653>
- Wood Andrés (ed). (2009). Cine, cultura y nuevas tecnologías. Ediciones Pontón Caribe, S.A. Chile.
- Islas Octavio. (2009). La convergencia cultural a través de la ecología de medios. Comunicar, nº 33, v. XVII, 2009, Revista Científica de Educomunicación.
- Manovich Lev. (2005). El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Paidós comunicación. 1º edición. España.
- Mena José Candón. (2011). Internet en movimiento: nuevos movimientos sociales y nuevos medios en la sociedad de la información. Tesis doctoral. [En línea] <http://eprints.ucm.es/12085/1/T32702.pdf>
- Ballano Macias Sonia. (2010) ¿Una pantalla que educa? La pedagogía de los medios de comunicación en la ESO. Tesis Doctoral [En línea] <http://hdl.handle.net/10803/83863>

- Castellet Homet Andreu. (2012). El ecosistema del contenido móvil: actores, líneas de evolución y factores de disrupción. Tesis doctoral. [En línea] <http://hdl.handle.net/10803/96331>
- Manzano García Beatriz. (2012) Escuela TIC 2.0: Aprendizaje del alumnado de primaria en su contexto educativo y socio familiar. Tesis doctoral. [En línea] <http://hdl.handle.net/10481/24564>
- Rubio Alcover Agustín. (2006). La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos. Tesis doctoral [En línea] <http://hdl.handle.net/10803/10457>
- Torrealba Peraza Juan Carlos. (2004). Aplicación eficaz de la imagen en los entornos educativos basados en la web. Tesis doctoral. [En línea] <http://hdl.handle.net/10803/6828>
- Domínguez García Laura. (2008). La adolescencia y la juventud como etapas del desarrollo de la personalidad. Distintas concepciones en torno a la determinación de sus límites y regularidades. Artículo. [En línea] http://www.conductitlan.net/notas_boletin_investigacion/50_adolescencia_y_juventud.pdf
- Taguena Juan Antonio. (2009). El concepto de juventud. Revista mexicana de sociología. Artículo [En línea] <http://www.ejournal.unam.mx/rms/2009-1/RMS009000105.pdf>

- Luna José Antonio. (2015) Persistencia retiniana, el fenómeno sin el que podría ser imposible ver una película. Revista electrónica “Hipertextual”. Artículo [En línea]
<http://hipertextual.com/2015/04/persistencia-retiniana>