



Universidad
Nacional
de Córdoba



FCC
Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Universidad Nacional de Córdoba
Repositorio Digital Universitario

Escuela, jóvenes y TIC: procesos de apropiación de tecnologías en experiencias de
producción multimedia de una escuela secundaria

Lautaro Gabriel Ávalos Verón

Juan Pablo Cafure

Franco Samuel Gómez

Cómo citar el trabajo:

Ávalos Verón, L. G.; Cafure, J. P. y Gómez, F. S. (2018). *Escuela, jóvenes y TIC: procesos de apropiación de tecnologías en experiencias de producción multimedia de una escuela secundaria*. Trabajo Final para optar al grado académico de Licenciatura en Comunicación Social, Universidad Nacional de Córdoba (inédita). Disponible en: <http://hdl.handle.net/11086/6465>

Licencia:

Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional



Agradecimientos

A nuestros familiares, por su presencia y ayuda incondicional para nuestro progreso en esta investigación.

A Mariana Palmero, por su vocación de servicio y acompañamiento durante los diferentes momentos de nuestra labor.

A los docentes y alumnos de la Escuela Presbitero Bonoris, y en especial a Julia, directora de este espacio educativo.

Índice

Abstract -----Pág. 4

Primera sección

Introducción-----Pág. 6

Justificación -----Pág. 6

Antecedentes----- Pág. 10

Segundo sección

Marco Metodológico -----Pag.15

Tipo de investigación----- Pág. 15

Perspectiva de investigación -----Pág. 16

Técnicas de Investigación -----Pág. 17

Marco Teórico -----Pág. 25.

Comunicación, ----- Pág. 25

El sujeto comunicado como constructor de cultura----- Pág. 27

Comunicación y educación, un terreno del “nos-otros” -----Pág. 30

TIC como artefactos del cambio social----- Pág. 35

La experiencia, precursora en usos de TIC ----- Pág.40

Tercer Capitulo

Marco Referencial ----- Pág.44

La escuela ----- Pág.44

Proyecto Institucional de la escuela-----Pág. 46.

Cuarto Capitulo

Desarrollo	Pág. 52
Nuestro primer día en el Bonoris	Pág.52
Estructura Edilicia	Pág. 53.
Análisis	Pág.60
Construcciones de sentidos.....	Pág. 60
Usos de jóvenes con TIC	Pág. 65
Interpelación, una práctica de seducción para el educando	Pág.92
Conclusión	Pág.112
Bibliografía	Pág.122

*** ABSTRACT**

Nos propusimos indagar acerca de la apropiación de Tecnologías de Información y Comunicación en el marco de las experiencias de producción multimedia en alumnos de la orientación “Arte y multimedia” de una escuela de Colonia Caroya.

Al respecto nos preguntamos por los procesos de apropiación de tecnología en experiencias de producción multimedia y los sentidos que los jóvenes construyen en estos procesos. Para la comprensión de dicha apropiación, decidimos tomar como referencia tres ejes centrales: el primero de ellos, comprende los sentidos construidos por los jóvenes en sus experiencias de producción; el segundo, involucra los contextos de uso de TIC en alumnos; el último, se vincula con la interpelación docente desde los modelos de comunicación y educación.

Para cumplir con lo señalado por esas directrices, recurrimos a ciertos informantes clave que nos facilitaron datos de contacto con las autoridades del establecimiento Prebistero Jose Bonoris. La perspectiva de investigación a la que recurrimos es de naturaleza cualitativa y las técnicas que consideramos más pertinente para recabar información fueron la revisión documental, observación, entrevistas y narrativa

A partir del trabajo de campo, nos interesó reflexionar sobre los sentidos que estos actores sociales construyen en el escenario escolar, considerando en este marco a las TIC como herramientas determinantes en las instancias de trabajo escolar de los jóvenes.

El presente trabajo se inscribe en el campo de la Comunicación y Educación, por ello se abordan sus respectivas aristas, es decir, la producción de sentidos, y la formación de sujetos, “en este sentido, sería posible sostener que el objeto de este campo es la articulación entre formación de sujetos y producción de sentidos” (Huergo:2006)

La línea de investigación en comunicación/educación en la que trabajamos se sitúa en la perspectiva de los estudios culturales, en cuanto pretendemos comprender la institución, las prácticas, y los significados presentes en el imaginario de sus actores.

La motivación para desplegar esta investigación se vincula con nuestra necesidad de interiorizarnos respecto a una realidad institucional puntual, indagando los fenómenos que mantienen ocurrencia dentro de ella, y que involucran a las tecnologías como principales precursoras de los mismos.

“La cultura es la sonrisa para todas las edades, puede estar en una madre, en un amigo o en la flor o quizás se refugie en las manos duras de un trabajador.” León Gieco

1- INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación

Nuestro interés por esta temática, se justifica en virtud de que los miembros de este equipo de trabajo guardamos predilección con la educación; aclaramos al respecto que cursamos los Seminarios de Comunicación y Educación, y Teorías Latinoamericanas de la Educación, ¹en los que se nos inculcaron un amplio abanico de nociones que pusimos en marcha durante nuestro trabajo de campo en el escenario institucional abordado. La complementación de la bibliografía correspondiente a dichos seminarios, nos agilizó la tarea de pre selección y abordaje del material existente.

El anclaje de este trabajo se corresponde con el campo de la Comunicación y Educación, dos dimensiones intrínsecamente vinculadas. A saber, la comunicación comprende la producción y circulación de sentidos, mientras que la educación - si bien se centra en la formación del sujeto- comprende un proceso de interpelación y reconocimiento, en donde también se generan e

¹ Hacia el año 2016, el equipo de tesis curso los seminarios de Comunicación y Educación y Teorías latinoamericanas de la educación

intercambian sentidos entre actores sociales.

Para orientar esta investigación entendemos a la comunicación como una dimensión constitutiva de lo social, como una dimensión imprescindible de lo cultural, pero, sobre todo, como una dimensión que ordena la vida los sujetos. A su vez, si partimos de la premisa de que los sujetos disponen de capacidad de esbozar discursos, entendemos que a partir de éstos producen e intercambian sentidos junto a otros, dando origen una red discursiva social.

Nuestra investigación se encuadra en la perspectiva teórica correspondiente a los estudios culturales, que mantienen una concepción de la cultura como una construcción compuesta de significados, valores y representaciones de ciertos grupos sociales, que se materializan en las prácticas sobre la realidad. En el caso del trabajo que nos ocupa se torna crucial abordar el objeto de estudio, atendiendo a dichos aspectos (significados, valores, representaciones y prácticas), propios de la cultura a la que sus actores pertenecen.

A partir de este estudio, aspiramos a reconocer la apropiación de las Tecnologías de Información y Comunicación² en el marco de las experiencias de producción multimedia de los alumnos pertenecientes a los dos últimos años del ciclo de especialización en “Arte y multimedia” de la Escuela IPEM N° 165 “José Bonoris” de la localidad Colonia Caroya. Estos jóvenes -que integran las generaciones modernas- se encuentran en sintonía directa con las innovaciones tecnológicas, que inciden sobre el plano sociocultural, y moldean sus modos de vida.

Este proceso de apropiación de las tecnologías es un fenómeno provisto de relevancia, en el sentido de que se halla en constante transformación. El progreso en materia tecnológica trae aparejado nuevos desafíos para el hombre. Desde su óptica de pensamiento, Schmucler sostiene que “rige una nueva sinergia hombre-máquina, en la que el hombre se define en relación a la máquina(...), la tecnología se vuelve el medio en el que -no con el que- los seres humanos se constituyen” (Schmucler:1995, 177)

La transformación antes expresada mantiene ocurrencia a lo largo de diferentes instancias o

² De aquí en adelante, aludiremos a las tecnologías de la información y comunicación bajo la denominación de TIC.

niveles: la sociedad es el primer nivel donde la misma sucede, luego se traslada hacia las instituciones- en donde la escuela y sus propuestas se ven condicionadas- y en último lugar, incide sobre las formaciones de sentidos de los sujetos que las integran. La autora Eva Da Porta, argumenta que “las TIC han tomado la posta de las transformaciones educativas, son parte del imaginario de lo que se cree como futuro educativo” (Da Porta:2015, 30)

Nos moviliza el hecho de poder interiorizarnos acerca de la forma en que ocurre la apropiación de las TIC en los jóvenes durante sus experiencias de producción multimedia, que por cierto son desplegadas en función de ciertas propuestas de trabajo, esbozadas por los educadores de la especialidad multimedia.

Mantenemos la idea de que la apropiación de las TIC es una temática de investigación trascendental y de marcada vigencia, en el sentido de que alude a un proceso constante y omnipresente en las diversas prácticas de los individuos (tanto en sus instituciones primarias como el hogar y la escuela), como así también en el marco de la interacción con el grupo de pares, en espacios de distinta naturaleza a los reseñados previamente.

Resulta desafiante para nuestro equipo de trabajo tomar conocimiento acerca de la incidencia transversal operada por las nuevas tecnologías en el plano escolar, y de la re-configuración que la misma supone en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esto quiere decir que las prácticas de aprendizaje de los alumnos en el cotidiano escolar y extraescolar presuponen el uso sostenido de las tecnologías, mientras que los formadores se ven en la necesidad de tener que acompañar las evoluciones, y adaptar sus criterios y consignas, para asegurar procesos de enseñanza más significativos.

En función del alcance de la investigación, este estudio es de tipo descriptivo, en el sentido de que dirigiremos nuestros esfuerzos al logro de una caracterización fidedigna de los fenómenos y dinámicas (tales como enseñanza, aprendizaje, interpelación, reconocimiento, experiencias de producción, producción e intercambio de sentidos, entre los más fundamentales), que involucran a los docentes y alumnos de la especialidad multimedia, en su carácter de protagonistas del escenario escolar. (Dorado, Ortúzar y Ulla, en Emanuelli y Egidos:2009).

Sostenemos que los datos que deriven de la presente investigación servirán como un

antecedente vinculado al estudio de la apropiación de TIC en adolescentes productores de discursos. De esta forma, potenciales investigaciones de áreas del saber cómo la antropología, sociología, semiótica psicología y psicopedagogía podrán referenciarse de estas bases para la concreción de estudios de similares características, que tengan como eje troncal a las TIC.

Simultáneamente, no perdemos de vista que los datos obtenidos -así como su correspondiente análisis- pueden servir a los fines prácticos de la planificación de las actividades curriculares de la especialidad multimedia. A partir del diagnóstico de ciertos indicadores y fenómenos, la escuela José Bonoris podrá encauzar nuevas estrategias o iniciativas que potencien los procesos de aprendizaje de sus futuros estudiantes.

1.2 Interrogantes y objetivos de la investigación

Como problema para la búsqueda del conocimiento, como grupo de trabajo nos preguntamos por los procesos de apropiación de tecnología en experiencias de producción multimedia y los sentidos construidos por los jóvenes de quinto y sexto año del IPEM José Bonoris de Colonia Caroya, en el ciclo lectivo 2017

Una vez planteado lo anterior, encontramos que los objetivos que hacen las veces de directrices son:

Objetivos Generales

- Reconstruir los procesos de apropiación de TIC desde las experiencias de producción multimedia de jóvenes de quinto y sexto año del IPEM N° 165 “José Bonoris”
- Indagar los sentidos construidos por los jóvenes durante sus experiencias de producción con las TIC

Objetivos Específicos

- Identificar y analizar los sentidos sobre acceso y producción construidos por los jóvenes en sus experiencias de producción multimedia con las TIC.
- Distinguir y examinar los contextos de uso en los que los jóvenes y docentes incorporan

las TIC

- Reconocer las estrategias de interpelación docente en el marco de las experiencias de producción

En otras palabras, para aproximarnos con dicha apropiación tomamos como ejes orientadores iniciales a los sentidos y usos correspondientes a los alumnos. A continuación, efectuamos un análisis de la interpelación, una práctica concretada desde diferentes modalidades de estructuración de la enseñanza (modelos de comunicación y educación); adicionalmente, indagamos sobre los usos de TIC que los educadores despliegan.

Para progresar en nuestra investigación, nuestros primeros pasos comprendieron la búsqueda sistemática y lectura minuciosa de bibliografía que se constituyó como un cimiento para la paulatina construcción de nuestro objeto de estudio, como para el trabajo de campo. Aclaremos que, al reflexionar en torno a nuestro posible objeto de estudio, intentamos configurarlo en base a nuestros propios intereses y posibilidades. De este modo, y tras una larga deliberación –en la que priorizamos que la orientación de la escuela guardara alguna clase de afinidad con la comunicación y TIC- determinamos que la orientación arte-multimedia era aquella que por sus características guardaba mayor sintonía con nuestras pretensiones. Nuestra preselección se redujo a cuatro escuelas con dicha especialidad, y tras la consideración de la proximidad geográfica conveniente a nivel grupal. Así fue que optamos por trabajar con estudiantes de la escuela ubicada en la localidad de Colonia Caroya, concebida como un espacio de formación modelo en la zona. El próximo paso fue entablar un contacto vía ma

il con la institución, que como respuesta nos suministró la casilla de correo de la directora, con la que nos comunicamos para manifestarle el interés por realizar nuestro trabajo final de grado en dicha escuela.

Tras la aprobación recibida por la encarga de la escuela, desplegamos sucesivas visitas, para captar nociones básicas acerca de la realidad institucional. A medida que el vínculo se fue consolidando, pudimos recabar información detallada mediante la implementación de técnicas como la observación y entrevista, tanto a docentes como alumnos.

1.3 Antecedentes

Nuestro tema de investigación tiene inscripción en el campo científico debido a que ya se ha tematizado con anterioridad. Reseñamos a continuación algunos antecedentes que funcionaron como referencia o apoyo en virtud de que su eje troncal se vincula con las TIC en el espacio educativo:

En primer lugar, encontramos un trabajo final de grado, titulado “*La integración de las TIC en el aula*”. Esta tesis se dirigió hacia la implementación de las nuevas tecnologías en las prácticas cotidianas del aula, proponiendo para ello una plataforma E- Learning para el uso específico en la materia artes visuales.

Para su incorporación efectiva, se plantea la necesidad de un trabajo colaborativo entre diversos actores sociales como padres, directivos, docentes y alumnos. Su argumento de base para fundamentar la propuesta se refirió al hecho de que en la mayoría de las instituciones contemporáneas ya se encuentran en vigencia diversos canales y dispositivos que agilizan los intercambios.

A continuación, nos apoyamos de un segundo trabajo final: “*TIC en procesos de enseñanza y aprendizaje: interacción entre profesores y alumnos*”. La misma se origina a partir del interrogante vinculado al modo en que se despliega la interacción entre profesores y alumnos a partir de la introducción de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La idea fundamental de esta investigación es que en nuestros días rige una mediatización de la cultura –que induce a una indispensable adaptación- en el sentido de que las prácticas sociales se estructuran por la presencia de los medios, que no solo conllevan a que las interacciones prescindan de la presencia física de los sujetos, sino también a la redefinición de los procesos de producción de sentidos.

En tercer término, nos orientamos recuperando otra investigación de grado titulada: “*Jóvenes y TIC: procesos de apropiación en el ámbito de la escuela*”. La misma desarrolla su contenido trabajando sobre los procesos de apropiación de TIC en jóvenes (focalizando sobre las prácticas y

sentidos de estos) de una escuela secundaria de la provincia de Córdoba, durante la vigencia del plan Conectar Igualdad, declarando sus autores que su trabajo se enmarca en el campo de la Comunicación y Educación, al que califican de “problemático”. Sus autores son conscientes de que con el advenimiento de las TIC dentro del espacio escolar se abren nuevos caminos para repensar este campo.

Tras abordar los tres trabajos finales de Licenciatura precedentes, adjuntamos una labor de análisis desarrollada por Verónica Plaza Schaefer³, sintetizada bajo el título: “*La producción de medios audiovisuales en contextos escolares: ¿nuevas experiencias para la construcción de nuevos sentidos en la educación?*”. El interrogante inicial que orienta su reflexión radica en saber de qué modo se utiliza la imagen durante las experiencias de producción de los jóvenes (ya sea bajo el formato de revistas, sitios web, o de productos audiovisuales, sobre los cuales centraliza su atención, señalando un amplio abanico de variantes, y analizando las estéticas, representaciones, prácticas culturales y sentidos incorporados en ellos). Al respecto, la autora sostiene que la respuesta, permitirá corroborar que por medio de estas propuestas se abre paso a una conjugación de diferentes culturas como la mediática, escolar, juvenil y cotidiana.

A su vez, Plaza concibe que, ante la ejecución de este tipo de propuestas, ciertas estructuras hegemónicas quedan en jaque, habilitando otras formas de estar, ser, transitar y aprender en la escuela, que derivan en una irremediable reconfiguración de los educandos, y de los educadores, quienes también deben adaptarse a nuevas perspectivas de trabajo.

Otro antecedente lo hallamos en un estudio de Eva Da porta, denominado: “*La apropiación tecno-mediática como un proceso de sujeción/subjetivación. Notas teóricas y metodológicas*” El mismo apunta a una reconstrucción de las experiencias de recepción mediática de jóvenes, y conocer la incidencia operada por los medios y nuevas tecnologías en la estructuración de subjetividades. En el mismo, se explicita la necesidad de dar protagonismo a los sujetos, sus prácticas y trayectorias, dejando de lado la concepción lineal o instrumental acerca del uso o consumo de los artefactos antes dichos.

³ La autora a en cuestión fue una de las profesoras del Seminario de Comunicación y Educación que cursáramos hacia quinto año de la Licenciatura

Desde su lugar, argumenta que, si se estudian los usos de los medios y tecnologías desde las transformaciones a nivel de la subjetividad, no solo deben considerarse las modelaciones impuestas o hegemónicas, sino también aquellas por las que los propios sujetos son capaces de proponer otros modos, desnaturalizando o impugnando lo establecido.

En último lugar, traemos a colación un informe de Ana Gabriela Yeremian, titulado “Aproximaciones a la apropiación docente de tic, algunas dimensiones para su abordaje”. Este informe aspira a la comprensión de la apropiación de TIC en educadores, en el marco de las políticas educativas impulsadas desde el ejecutivo nacional. La noción trascendental mediante la que se estructura - y desde la cual la autora entiende que se configura la relación entre la educación y las TIC - es la de mediatización social, un proceso en función del cual, los medios y las TIC atraviesan diferentes escenarios institucionales, oficiando de artefactos para la producción y circulación de sentidos. Asimismo, expresa que, desde una perspectiva sociocultural, el propósito central que orienta su trabajo es el de diferenciar aquellas dimensiones que hacen a la apropiación, en miras a la construcción de una mirada integral para el abordaje del objeto de estudio.

1.4 Estructuración del escrito

Una vez resuelta la revisión de antecedentes, proponemos un trabajo cuyo cuerpo se estructura a partir de los bloques que a continuación detallamos:

En un primer nivel, incluimos de manera conjunta el marco teórico y metodológico, en donde consignamos los desarrollos de autores que nos sirvieron a los fines prácticos de nuestra investigación, tanto para el trabajo de campo, como para el análisis de los datos allí relevados.

Para el próximo capítulo, desarrollamos -. a modo de contextualización- un marco referencial, en donde aludimos a diferentes cuestiones que giran en torno a la institución educativa en la que se forman nuestros jóvenes objeto de estudio. Damos cuenta de la localización geográfica y de algunas consideraciones sobre la comunidad de pertenencia, luego incluimos un breve repaso de la trayectoria histórica de la escuela, y como último apartado, nos referimos a la escuela como proyecto institucional (ocupándonos de aristas tales como marco legal, aspectos de la identidad y áreas institucionales).

La sección subsiguiente, abarca el cuerpo de la investigación, el cual se configura en algunas subcategorías: la primera de ellas, trata sobre el primer acercamiento al espacio institucional en donde relatamos sobre nuestras primeras vivencias; la segunda, el análisis de los datos percibidos en función de los objetivos de investigación

La sección que completa el escrito son las conclusiones finales a las que arribamos tras culminar nuestro proceso de investigación. Dejamos por sentado las reflexiones correspondientes al análisis de datos, y algunas apreciaciones consensuadas como equipo de tesis.

“Estudiar no es un acto de consumir ideas sino de crearlas y recrearlas” Paulo Freire

2- MARCO METODOLÓGICO Y TEÓRICO

2.1 Marco Metodológico

▪ Tipo de investigación

De acuerdo con el amplio abanico de variantes que existen - teóricas, metodológicas, prácticas y empíricas- vale aclarar que la desplegada por este grupo de trabajo se inscribe en la última variante. Una **investigación de tipo empírico**, en resumidas cuentas, presupone un contacto con la realidad empírica para la interpretación de los fenómenos que allí tienen ocurrencia, poniendo en juego un abanico de nociones teóricas (Dorado, Ortuzar y Ulla, en Emanuelli y Egidos:2009).

El equipo de tesis, tras efectuar una revisión y estudio de material teórico, llevó adelante una puesta en diálogo de los lineamientos de ciertos autores con la realidad puntual que comprendía a los actores de una institución educativa.

Nuestra investigación, a su vez se inscribe dentro de lo que Stake define como un estudio **de caso**:

un estudio de casos se espera que abarque la complejidad de un caso particular (...). El estudio de casos es el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias importantes(...).el investigador cualitativo destaca las diferencias sutiles, la secuencia de los acontecimientos en su contexto, la globalidad de las situaciones personales (...)lo característico de los estudios cualitativos es que dirigen las preguntas de la investigación a casos o fenómenos, y buscan modelos de

relaciones inesperadas o previstas (Stake:1998, 11-45)

En nuestro caso particular, como primera medida, decidimos concentrar nuestra atención sobre una de las cuatro escuelas con orientación arte-multimedia existentes en la provincia de Córdoba (Ipem N°165 José Bonoris). A continuación - y tras confirmar que en dicho espacio existían variados grupos de trabajo en los que las TIC estaban presentes- delimitamos nuestro objeto de estudio, abordando los dos últimos cursos que componen la orientación arte-multimedia. Tras dicha delimitación, focalizamos la atención sobre ciertas nociones (significados, valores, representaciones y prácticas), que en conjunto dan cuenta de la particularidad propia de los actores centrales que integran ese grupo de trabajo (docentes y jóvenes).

Desde otro nivel de tipificación, y tomando como parámetro el alcance, surgen investigaciones de naturaleza exploratoria, descriptiva, correlacional y explicativa. En virtud de que nuestro estudio sucede en el escenario escolar, es de índole **descriptivo**, en el sentido de nos centramos en lograr una caracterización fidedigna de los fenómenos y dinámicas que involucran a los actores en cuestión (enseñanza, aprendizaje, interpelación, reconocimiento, experiencias de producción, producción e intercambio de sentidos, entre los más fundamentales). Tomando como referencia dichos ejes o categorías de análisis, disponemos de directrices claras para poder efectuar un desglose del amplio caudal de datos recabados, y posteriormente, efectuar una tarea de descripción densa, con el propósito de ofrecer una interpretación fiel de la realidad imperante en la especialidad multimedia. (Dorado, Ortúzar y Ulla, en Emanuelli y Egidos:2009).

Durante nuestro recorrido académico, conformamos nuestro intelecto en virtud de un mayor bagaje de fundamentos teóricos vinculados directamente a la perspectiva cualitativa, y en menor medida con lo alusivo a lo netamente cuantitativo, motivo por el que apostamos por la primera.

▪ **Perspectiva de investigación**

En función de que nuestra investigación se vincula con la apropiación de TIC en las experiencias de producción de jóvenes, la perspectiva en la que nos enmarcamos es cualitativa. Entendemos que trabajamos con sujetos con capacidades discursivas, que construyen e intercambian sentidos constantemente.

Una investigación de naturaleza **cualitativa** comprende los siguientes rasgos:

supone que el rigor de una investigación pasa por estudiar in situ, considerando la producción de sentido por parte de la gente(...)se intenta encontrar sentido a los fenómenos, o interpretarlos, en término de los significados que la gente les da a los mismos(...)es apropiada cuando el investigador se propone investigar la construcción social de significados, las perspectivas de los actores sociales, los condicionantes de la vida cotidiana o brindar descripción detallada de la realidad. (Von Sprecher en Emanuelli y Egididos.2009, 35-37).

Somos conscientes de que la combinación de la perspectiva cualitativa con la cuantitativa (triangulación), permitirían el arribo a una investigación de mayor calidad, pero por cuestiones de tiempo optamos por la aplicación aislada de una de ellas (cualitativa), por el convencimiento de que es la más pertinente a los fines de nuestra investigación. Como grupo pensamos que apostar por compenetrarnos más con nuestro objeto de estudio nos permite relevar una mayor calidad y profundidad de los datos, a diferencia de lo que sucede con lo cuantitativo, en donde se limita la capacidad de expresión de los actores, y emergen datos estadísticos.

▪ **Técnicas de investigación**

Secundarias

Al momento de efectuar nuestros primeros pasos, nos apoyamos en técnicas de carácter secundario tales como la revisión documental, en función de la cual recolectamos datos desde diferentes materiales como obras literarias, documentos digitales, informes, publicaciones, entre otros.

Para dar nociones generales de lo que implica esta técnica, retomamos lineamientos teóricos de la autora Emanuelli:

se constituye casi en una estrategia básica de investigación para iniciar nuestro trabajo(...) si no buscamos información sobre el tema no podemos avanzar en la formulación del problema y las hipótesis(...)la selección de documentos depende del objetivo de la investigación, la habilidad del investigador para encontrarlos y la accesibilidad que se tenga(Emanuelli en Emanuelli y Egididos:2012, 19-21)

Decidimos sacar provecho de esta información ya existente para alcanzar un mayor grado de interiorización con la temática que nos ocupa, y lograr trabajar desde una base más sólida con nuestro objeto de estudio en nuestra labor de campo.

Nuestro equipo de trabajo acudió por un lado a la revisión documental en formato impreso, para los antecedentes del tema (trabajos finales de grado de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, bibliografía afín al tema de investigación a la accedimos desde la biblioteca y obras suministradas por la directora de tesis), y artículos periodísticos históricos acerca de la escuela Bonoris, facilitados por la directora de ese espacio educativo. Por otra parte, nos dedicamos a explorar por la web, y sacar provecho de archivos digitales (libros, blogs, páginas web y antecedentes de la temática, ya sea por exploración grupal o por sugerencias de la directora).

En lo referido a la revisión de documentos, la elección de los mismos se ajustó en un primer momento a la bibliografía ya vista a lo largo de los seminarios de educación, así como de las demás asignaturas. Toda vez finalizada la lectura de dicho material, y en miras a profundizar más sobre el tema específico de nuestra investigación, seleccionamos otras obras cuyo contenido tratase puntualmente sobre TIC y educación.

Es válido resaltar que al momento de efectuar la lectura y estudio del material tuvimos acceso al mismo desde archivos en formato pdf, lo que nos ofreció facilidades como mayor inmediatez y dinamismo. Como grupo consensuamos que, durante la lectura, cada miembro debía extraer algunos ejes troncales que serían precursores del diálogo y debate en posteriores encuentros. Con este criterio consensuado, evitamos la división del contenido de una obra, lo que suele traer aparejado una comprensión parcial de las bases de pensamiento de los autores en cuestión.

Nuestra tarea de revisión documental se aplicó incluso durante instancias avanzadas de nuestra investigación, ya que la realidad diagnosticada nos inducía a concretar nuevas lecturas, para un mejor análisis de los datos relevados.

Primarias

Una vez que consolidamos nuestras bases teóricas desde la revisión documental, estuvimos en

condiciones de utilizar técnicas primarias para el trabajo con el objeto de estudio dentro del campo. Según Paulina Emanuelli, a través de ellas el investigador obtiene la información a partir de la interacción con el fenómeno bajo estudio. (Emanuelli:2012).

Las técnicas que en líneas subsiguientes presentaremos se implementaron en repetidas oportunidades, ya que nuestro equipo de trabajo asistió al establecimiento una vez por semana en el término de cinco meses. En algunas circunstancias, las mismas se aplicaron por separado, mientras que, en otras de forma simultánea, para lograr un uso productivo del tiempo disponible en cada visita. Para concretarlas, nos comunicamos con la directora vía mail o telefónica (WhatsApp), para conocer la disponibilidad y factibilidad de la participación de los alumnos y/o docentes.

Las técnicas primarias utilizados fueron la observación, entrevista y narrativas.

Observación

Dentro de las técnicas primarias, consideramos a la observación como una herramienta fundamental para poder afrontar las aproximaciones al objeto en el campo. En nuestra calidad de agentes externos de la institución educativa a la que arribamos por primera vez, la técnica resultó ser provechosa para el reconocimiento del escenario escolar, y a igual tiempo, para marcar presencia con los actores del mismo, para que se familiaricen de algún modo con la figura de los miembros del equipo de tesis.

En términos de Cecilia Ulla, la observación se define en líneas generales como:

la acción de percibir y registrar fenómenos, expresiones y manifestaciones que ocurren en un lugar y un tiempo determinado, con el propósito de construir datos para la producción de conocimiento científico (...)en líneas generales, esta técnica sirve para captar datos de la realidad socio cultural de una comunidad o grupo.(Ulla en Emanuelli y Egidos: 2012,37-43).

- Observación global

En miras a una mejor aproximación al escenario educativo, llevamos adelante una **observación**

global, conceptualizada por Cecilia Ulla como:

el primer contacto general con el área donde se piensa desarrollar una investigación para obtener conocimiento básico de la misma en sus aspectos fundamentales (...)su empleo es para profundizar conocimiento, o detectar características generales del campo al que se referirá.(Ulla en Emanuelli y Egidos: 2012,41).

Al arribar por primera vez al espacio institucional, nos abocamos a la visualización panorámica de los comportamientos de sus actores (actividades de los preceptores, interacciones de alumnos durante los recreos, usos de la tecnología, utilización de espacios comunes, así como la entrada y salida de profesores a su correspondiente sala, etc.). En dicha ocasión, mientras nos permanecíamos en la sección principal del edificio, pusimos atención en todo lo vinculado a la identidad visual (existencia de carteleras, isologotipos, fotografías de referentes históricos, etc.).

- *Observación simple*

A continuación, y luego de aplicar la observación global, dispusimos de un vínculo más consolidado con la escuela, y en ese momento nos encontramos en condiciones de avanzar hacia una observación de tipo simple, que nos permitió recuperar expresiones y manifestaciones de las unidades de análisis, en el marco de sus instancias reales de producción.

Para registrar nuestras reflexiones grupales y sentimientos individuales, así como aquellos aspectos por relevar (modalidades en el uso de TIC, comportamientos de los jóvenes -como indicios para el reconocimiento de líderes- estrategias de interpelación del docente), utilizamos cuadernos de campo, para no perder descuidar ningún dato.

Esta variante de observación pudo aplicarse de manera puntual dentro de las instancias de clase, analizando la disposición espacial de los actores, gestos, actitudes, comportamientos e interacciones de los jóvenes entre sí, y para con sus docentes.

Esta observación fue **no participante**, ya que como grupo adoptamos una postura de espectadores atentos y ajenos a la situación del escenario, es decir, procuramos no interrumpir o

influir el normal desenvolvimiento de las dinámicas de clase. (Ulla en Emanuelli y Egidos:2012)
En el marco de dicha labor, percibimos que los jóvenes, en un primer momento adoptaron actitudes de recelo y de precaución, debido a que nos consideraban como una especie de agentes de control de cada uno de sus movimientos. Paulatinamente, advertimos que accedieron a la relajación, la cual vino acompañada con una observación constante hacia nuestros quehaceres, solo por mera curiosidad.

En última medida, valoramos que fue a partir de esta técnica que pudimos corroborar la correspondencia o contradicción de lo manifestado por los agentes- docentes y alumnos- durante las entrevistas.

Entrevista

Consideramos a la entrevista como una técnica sumamente adecuada para recolectar datos intrínsecos de los objetos de estudio, que ni la observación u otro tipo de técnicas puede suministrar.

A los fines de expresar algunas claves sobre esta técnica, rescatamos los aportes de Isabel Ortúzar, quien expone:

es una técnica cualitativa útil para profundizar algunos aspectos como creencias, sentimientos, motivaciones, valores y posibles modos de actuar, permitiendo la explicación de las mismas (...) es una relación mediada por la información, ya que es un diálogo entre una persona que busca la información y otra persona o grupo de personas (Ortúzar,:2012,73-74)

Al momento de entablar el intercambio dialógico con nuestros entrevistados, apelamos a generar un buen clima, para que se sientan cómodos de explayarse con total libertad.

Para su puesta en marcha, la técnica no presentó mayores dificultades, ya que a lo largo de nuestro recorrido académico tuvimos la oportunidad de aplicarla en sucesivas ocasiones, acumulando por tanto una considerable experiencia para la interacción con entrevistados.

- *Entrevista semiestructurada*

Como grupo optamos por un modelo de **entrevista semiestructurada**, ya que creemos que, si el encuentro asume un carácter informal, y estructura en base de preguntas de estilo abierto, es mucho más factible que los entrevistados se desenvuelvan abiertamente. En alusión directa, Roxana Guber sostiene que las preguntas con estilo abierto que se incluyen en esta clase de entrevista permite captar la perspectiva de los actores, siempre y cuando el investigador no interfiera; esto facilita la obtención de conceptos confiables y significativos, de carácter experiencial que reflejan el modo en que las personas piensan, viven e imprimen sentidos: “sus temas y cuestionarios más o menos explicitados son sólo nexos provisorios, guías entre paréntesis que serán dejadas de lado o reformuladas en el curso del trabajo...” (Guber:2001,82).

Al implementarla con los docentes, dichas entrevistas fueron de carácter **individual**. Con anticipación, consultamos a Julia (directora de la escuela) cuáles eran aquellos profesores que enfatizaban más en el uso de las nuevas tecnologías. Toda vez provistos de dicha información, decidimos entablar en primer término el contacto con los docentes a cargo de las asignaturas de la especialidad multimedia (Lenguaje y Producción multimedia), a los fines de captar la información pertinente. Los mismos accedieron a colaborar de manera activa y predispuesta, brindando datos muy precisos que no podrían haberse obtenido por otra vía (tales como estrategias de enseñanza, planificaciones de clase, plazos para la realización de trabajos, criterios de evaluación, afinidad personal con la tecnología, entre otros). Una situación que surgió antes de dar comienzo a las mismas, fue una suerte de inversión de roles, ya que resultamos ser nosotros los interrogados acerca de la temática y aspiraciones de nuestro trabajo.

A su vez, y a partir de las indicaciones recibidas por la directora, tuvimos acceso a la palabra de docentes de asignaturas no vinculadas con la especialidad, quienes terminaron aportando datos de sustancial importancia, para ser complementados con los ofrecidos por los primeros. Así fue que emergieron datos novedosos tales como modalidades de enseñanza innovadoras (por la inclusión del celular y netbook como mediadoras indispensables) y nuevos programas destinados a la resolución de las consignas de trabajo planteadas (classroom management, audacity, entre otros).

Decidimos invertir tiempo en entrevistas con estos actores ya que junto a los jóvenes son

protagonistas del escenario escolar, pero, sobre todo, porque no perdemos de vista que se conforman como promotores en la apropiación de las TIC.

Por su parte, a la hora de trabajar con los alumnos, como equipo de trabajo consensuamos que las entrevistas debían asumir un estilo **grupal**, ya que con anticipación estimábamos que los jóvenes podrían llegar a inhibirse al entablar de contacto de manera individual con nuestro equipo de tesis. Para contrarrestar sentimientos de timidez y vergüenza – y apuntando al intercambio y complementación de ideas- propusimos a los docentes a cargo realizar entrevistas en la que participaran un mínimo de dos alumnos. A partir de diálogos informales previos, simultáneos o posteriores a la entrevista, generamos la horizontalidad con los jóvenes.

Para el despliegue de las primeras entrevistas, una iniciativa de la directora fue conducirnos hacia las aulas, para presentarnos con nuestros potenciales entrevistados. Por motivos personales, en reiteradas ocasiones debió ausentarse, por lo que, para gestionar la salida de clase de los jóvenes, tuvimos que recurrir a otros referentes institucionales tales como la vicedirectora, preceptores y secretarios, quienes siempre procedieron a prestar su colaboración.

Dependiendo de los ejes que comprendieron nuestras entrevistas, por momentos demandamos la presencia de los referentes de cada grupo de trabajo (por el hecho de que nos otorgarían un rico y extenso caudal de datos), mientras que en otros, se volvió indispensable la participación de la mayor cantidad posible de integrantes del equipo de producción de transmedia (para conocer cómo se gestó el proceso de trabajo desde la división de roles, dificultades y aciertos, sentidos y consumos culturales implícitos en sus producciones, objetivos involucrados en cada formato de la transmedia).

En el curso de las entrevistas, pudimos rastrear desde la aplicación simultánea de la observación algunos gestos y actitudes de los jóvenes: algunos denotaron indiferencia o falta de compromiso por colaborar (muchos se distrajeron con el celular, otros no hicieron uso de la palabra, mientras que el resto revelaba que su presencia se debía a la necesidad de ausentarse de la actividad escolar). En contrapartida, se destacaban alumnos que proyectaron un interés por aportar a nuestra tarea, apelando a sus propias competencias discursivas o potencialidades en el uso de la tecnología. Esta instancia nos fue provechosa para poder estimar algunos rasgos constitutivos de sus perfiles, que funcionaron como referencia para esbozar análisis posteriores.

Cabe destacar que durante la puesta marcha de nuestras primeras entrevistas, las mismas contuvieron preguntas puntuales con vocabulario técnico, que obstaculizaron la comprensión, y afectaron la horizontalidad del encuentro, una de las claves para la continuidad de un diálogo. A raíz de dicho inconveniente, y para no reincidir en el error en ocasiones posteriores, decidimos “no ir al grano” de forma directa con preguntas técnicas, sino más bien avanzar paulatinamente a partir de preguntas más coloquiales. El cambio de perspectiva resultó positivo, ya que fomentó la fluidez, y nos permitió improvisar algunas repreguntas.

Narrativas

Con la pretensión de profundizar en el relevamiento de más datos, recurrimos a esta técnica, para captar a partir de escritos en primera persona, los testimonios de los jóvenes productores de sexto año, quienes, al contar con un recorrido extenso en la especialidad multimedia, disponen de un cúmulo de experiencias. Desde la perspectiva de Conelly y Clandinin: “la razón principal para el uso de la narrativa en la investigación educativa es que los seres humanos somos organismos contadores de historias, organismos que, individual o socialmente vivimos vidas relatadas. (Connelly y Clandinin en Larrosa:1995,11)

Consideramos que esta técnica fue de marcada utilidad en el sentido de que nos permitió una aproximación más profunda sobre las vivencias escolares de estos actores, y captar a través de su propia voz algunos aspectos como experiencias agradables y negativas, sentimientos y cosmovisiones en torno a la orientación multimedia, y un breve compendio del trayecto académico realizado. Tal como lo exponen estos autores, desde la reflexión de los sujetos es posible mirar el recorrido o trayecto acumulado en el tiempo, logrando la explicitación de las vivencias que los atravesaron. (Connelly y Clandinin:1995)

Al igual que en las entrevistas, se evidenció un contraste en el discurso emitido por cada joven. Los referentes de cada equipo de producción denotaron ser portadores de un universo vocabular desarrollado que les permitió expresarse abiertamente a través de dicho relato. En menor medida, se sumaron algunos casos aislados de alumnos que en la entrevista no se mostraron locuaces, pero a partir de la escritura hallaron una vía para contrarrestar su timidez. El resto de los estudiantes no se explayaron, y esbozaron algunas pocas líneas solo para cumplir con la obligación.

Esta técnica fue propuesta por la directora de tesis, con el propósito de que los jóvenes, a través de un ejercicio de retrospectiva plasmaran bajo la forma de un relato, sus vivencias bajo el rol de productores multimedia. Esta iniciativa recibió el visto bueno de la directora de la escuela, quien con anticipación tuvo en mente la idea de documentar las experiencias de los jóvenes en un archivo histórico, pero no había conseguido materializarla. A partir de esto, nuestra iniciativa se estructuró bajo la forma de una consigna de trabajo que los jóvenes debieron resolver con igual grado de responsabilidad que sus demás actividades curriculares. Vale aclarar que la propuesta de trabajo al alumnado, en primera instancia fue encabezada por una de las docentes de la especialidad, sin embargo, la directora nos solicitó que hiciéramos acto de presencia en el aula, a los fines de despejar cualquier duda sobre la consigna.

2.2 Marco Teórico

▪ La comunicación y los sentidos que vehiculiza

Como nos interesa trabajar sobre los procesos de apropiación y los sentidos que los jóvenes construyen en el marco de sus experiencias de producción, es que consideramos importante en primera instancia, consignar que a la **comunicación** la entendemos, comulgando con la perspectiva de Washington Uranga. Éste la plantea como una dimensión constitutiva de lo social, como dimensión imprescindible de lo cultural. En este sentido, concibe a los sujetos como seres relacionales, resaltando que, para la interacción en todo ámbito y momento de su existencia, emiten discursos dirigidos a otros, pero a igual tiempo manteniendo diálogo consigo mismos (Uranga: 2010).

Profundizando nuestro abordaje de la noción de comunicación – y considerando que el hombre es un sujeto discursivo- adherimos a los postulados teóricos propuestos por el autor Roberto Von Sprecher, quien teoriza siguiendo la línea de pensamiento de Pierre Bourdieu:

la comunicación es el conjunto de intercambios de sentidos entre agentes sociales, que se suceden en el tiempo y que constituyen la red discursiva de una sociedad(...)esta red se halla tejida por las practicas productoras de sentido de los agentes sociales que ocupan posiciones -que implican capitales y poderes

diferenciales- en el espacio social-” (Von Sprecher:2008,19)

Apelamos a este enfoque en función de que los actores de la institución se involucran constantemente en un proceso de producción e intercambio de sentidos, conforme a sus respectivas competencias, perspectivas, intereses, propósitos, que marcan un posicionamiento en el vínculo con otros actores.

Tras lo expresado anteriormente, entra en juego la noción de **semiosis social**, en virtud de la cual Verón expresa que “toda producción de sentido es necesariamente social no se puede describir ni explicar satisfactoriamente un proceso significativo, sin explicar sus condiciones sociales productivas “(Verón: 1993,125).

El sujeto en sociedad, un agente discursivo

Tomando como referencia estos señalamientos estaremos en condiciones de analizar las producciones de los jóvenes objeto de estudio. Considerando que un discurso puede plasmarse no solo formatos tradicionales (como el oral o escrito) sino que también puede adoptar la forma de imágenes, videos etc., tendremos en vista cual es la estructuración otorgada a los mismos.

Por este motivo, recuperamos los aportes de Roman Jakobson quien describe las funciones del lenguaje (Jakobson:1985):

>**Función referencial/denotativa/cognoscitiva:** suele aparecer en textos informativos o narrativos.

> **Función emotiva/expresiva:** se centra en el destinador y suele incluir alguna expresión directa del hablante (puede tratarse de una emoción verdadera o fingida, o por ejemplo de sentimientos como la cólera e ironía o de estados de ánimo).

>**Función conductual/conativa:** se focaliza en el destinatario, y se torna visible mediante expresiones en imperativo (órdenes, ruegos y preguntas). Suele abarcar mensajes para: establecer- prolongar- interrumpir la comunicación, cerciorarse de que el canal funcione, llamar

la atención del interlocutor para mantener su atención o comprobar si su atención se mantiene.

>**Función fáctica:** se patentiza a partir del interés por iniciar y mantener un diálogo, es decir, responder a la función lógica del lenguaje.

>**Función metalingüística** existe cuando tanto el emisor como el receptor quieren confirmar que se están comunicando a través de un mismo código compartido y puede visibilizarse bajo la forma de definiciones o aclaraciones.

>**Función Poética**, en donde el propósito gira en torno a ocasionar en el lector del mensaje un efecto de goce, emoción o entusiasmo

Es innegable que la comunicación es un fenómeno de índole transversal, partiendo de la base de que se vuelve omnipresente en los diferentes órdenes de la vida, estructurando la interacción que los sujetos desenvuelven en los diversos ámbitos de su existencia. Se deja a entrever de este modo que, para los sujetos, toda acción o conducta lleva implícita la intención de comunicar.

- **El sujeto comunicado como constructor de cultura**

Con motivo de que nuestra investigación se enmarca dentro de los estudios culturales, en los cuales se imprime centralidad a las creencias, valores, representaciones y significaciones de los que los actores son portadores por herencia o por interacción con el mundo social, es indispensable traer a colación una de las nociones fundamentales esbozadas por uno de los padres fundadores de esta corriente de pensamiento.

El autor Raymond Williams entiende a la **Cultura** como a un sistema signifiante en función del cual, una sociedad orienta sus formas de comunicación, reproducción e investigación (Williams:1981). Es por ello que esta noción nos servirá como “faro” en el reconocimiento de cuales creencias, significaciones, intereses y valores manejan los agentes bajo estudio.

Desde estas premisas, entendemos que existen matrices globales que van fijando pautas de pensamiento y de conducta que se tornan parte constitutiva de los sujetos que conforman la sociedad.

En continuidad con las ideas antes desarrolladas, es pertinente dar lugar a una noción más puntualizada acerca de la cultura, sobre la cual Núñez Urbina manifiesta siguiendo las ideas de

Schroder como “una construcción que describe el cuerpo total de creencias, comportamientos o conductas, saberes, sanciones, valores y objetivos que señalan el modo de vida” (Núñez Urbina, 2013, 7).

Para vivir en sociedad, construimos cultura a partir de nuestros sentidos, que, de algún modo, permiten reconstruir nuestras condiciones de existencia, y disputar la definición sobre lo que hacemos de la vida. En referencia directa, Washington Uranga supone que “el ser humano comunicado es constructor de cultura, es decir, del tejido de relaciones que genera modos de entender y entenderse, de expresarse, de manifestar un sentir y un modo de vivir” (Uranga: 2010)

A la luz de estos planteamientos, se deja a entrever que es a través de la comunicación que los actores originan la cultura, lo que supone ciertas formas pensar, expresar y configurar la vida.

- **Apropiación, matriz en la producción de sentidos**

Todas estas cuestiones que hacen a la concepción cultural de los agentes se ponen en juego durante un proceso denominado apropiación, a partir del cual se originan los sentidos: “la apropiación es una producción inventiva, una forma de construcción conflictiva de sentido” (Chartier, 1999, 19). Para dar cuenta de ese proceso, citamos también a Mijail Bakhtin quien afirma que se trata de “una respuesta del sujeto a la interacción social y no una reproducción mecánica de ella, el producto de una mente activa que reconstruye y significa los eventos desde la posición y la historia subjetiva” (Bakhtin en Kallman:2003, 46).

En nuestra investigación será de vital importancia la noción de apropiación, ya que estudiaremos la producción de sentidos de los jóvenes en sus experiencias de producción con las TIC.

- **Cultura mediática, directriz en la producción de nuevos sentidos**

En los tiempos actuales, asistimos a una reconfiguración, tanto de las subjetividades como de los vínculos interpersonales, debido a la evolución en materia tecnológica que trasciende los límites de la existencia humana. De aquí entra en juego la noción de cultura mediática., que desde la perspectiva de Maria Mata “constituye un nuevo modo en el diseño de las interacciones, una nueva forma de estructuración de las prácticas sociales, marcada por la existencia de los medios” (Mata:2009,84).

Recuperando lo antes dicho, la tecnología incide sobre la cultura, y sus dispositivos ya no son simples instrumentos, sino un conjunto de formas simbólicas que contienen nuevos lenguajes y formas de vincularse.

Los jóvenes son protagonistas ineludibles de este fenómeno, y por ello creemos pertinente comprender nuestro objeto de estudio sin perder de vista esta noción. No podemos obviar el hecho de que, al pertenecer a la orientación multimedia, sus prácticas se estructuran bajo el ritmo e influencia omnipresente de los medios y la tecnología.

Exponiendo algunos rasgos específicos de la cultura actual, David Buckingham entiende que “la llegada de la tecnología digital ha conducido a una proliferación masiva de canales y conductos mediáticos, y a una evidente ampliación del acceso a los medios con que cuentan los jóvenes...” (Buckingham:2008, 106)

A raíz de la evolución en materia tecnológica, se produce una suerte de hibridación entre los diferentes medios modernos, que inciden sobre las inclinaciones y conductas de los sujetos. Se trata del **marketing integrado**, sobre el que Buckingham- referenciándose de Marsha Kinder- hace estos pronunciamientos:

Hoy la infancia se encuentra atravesada y definida por los medios modernos – televisión, el video, los videojuegos, internet, teléfonos celulares, música popular- así como por la inmensa variedad de mercancías vinculadas a los medios que constituyen la cultura contemporánea del consumo (...) en la forma del marketing integrado cada medio ha quedado estrechamente ligado a otro, formando una intertextualidad transmedia (Buckingham:2008,105-111)

Este concepto es de suma importancia para nuestra investigación, ya que dentro de la orientación multimedia nuestro objeto de estudio tiene como eje troncal de su formación académica una propuesta de trabajo bajo la modalidad transmedia, en la que distintos medios deben articularse entre sí teniendo como hilo conductor una misma temática.

En el marco de la actual evolución tecnológica, los jóvenes cuentan con la ventaja de poder consolidarse como agentes activos, haciendo emerger sus propios sentidos. Al respecto, Inés Dussel explica que “los nuevos medios tienen como una de sus características el de ser

tecnologías que permiten la autoría o la creación de los usuarios o receptores” (Dussel:2010, 23)

Se vislumbra de esta manera que la escuela debe cumplir un rol fundamental en el fomento al uso de las TIC.

- **Comunicación y educación, un terreno del “nos-otros”**

Como mencionamos en la introducción, este trabajo se enmarca dentro de los estudios del campo de la de comunicación-educación, lo que nos impulsa a recuperar los desarrollos de Jorge Huergo. El autor argumenta que el mismo remite a la articulación entre la producción de sentidos (comunicación) y la formación de sujetos (educación). El proceso educativo pensado desde esta óptica no implica unilateralidad, sino más bien complementación entre actores que se perciben de manera inclusiva bajo la etiqueta de un “nosotros” (Huergo:2006).

Interpelación, piedra angular de los educadores

Profundizando en sus reflexiones, explicita la existencia de dos caras: la primera alude al modo en que los equipamientos (medios, nuevas tecnologías e instituciones educativas) inciden en las subjetividades, sus prácticas, competencias y percepciones; sobre la otra comprende la vinculación entre **interpelación y reconocimiento** afirma que “existen invitaciones a ser de determinadas maneras que funcionan como interpelaciones o modelos de identificación, frente a los cuales los sujetos nos reconocemos o no” (Huergo:2006)

Toda vez expuesta la segunda cara del campo de comunicación y educación de Huergo, creemos pertinente incorporar el concepto de **educación**, al que la autora Rosa Nidia Buenfil Burgos comprende como una práctica equivalente a la interpelación:

lo que concierne precisamente a un proceso educativo consiste en que, a partir de una práctica de interpelación, un agente se constituye como un sujeto de educación activo incorporando de dicha interpelación algún nuevo contenido valorativo, conductual, conceptual, etc., que modifica su práctica cotidiana en términos de una transformación o reafirmación más fundamentada (Buenfil Burgos:1993, 20).

Al referirnos al campo de la comunicación y educación, la interpelación es una práctica

indisociable del reconocimiento. Es decir, que la “invitación a ser de cierta forma” de parte del docente tendrá algún impacto, siempre y cuando los destinatarios (alumnos) asuman una participación activa.

Este concepto de la educación es coherente con nuestra manera de entender la labor de formar, debido a que los docentes tienen por delante el desafío de concientizar a sus educandos acerca de las potencialidades con que cuentan, y de ese modo transformar sus prácticas para el logro de resultados eficientes.

“Invitando a ser”, desde diferentes estrategias

Una vez definidas las especificaciones del campo, resulta atinado presentar tres variantes de **modelos de comunicación y educación**, diferenciados por Mario Kaplún. Ellos son el de los contenidos, el de los efectos y el de los procesos.

Tomando como referencia las peculiaridades de cada tipología, tendremos una base orientadora para reconocer desde que enfoque estructuran la enseñanza los docentes de la especialidad multimedia. Debido a que nuestro trabajo trata sobre la apropiación de TIC en las experiencias de producción de los jóvenes, nos interesará reconocer cuál es el abanico de estrategias que los educadores ponen en juego para que sus educandos tengan un papel activo en relación a tareas de índole práctico.

El autor distingue por un lado los **modelos exógenos** (en los que el educando se concibe objeto) y el **modelo endógeno** (el educando como sujeto). Dentro del primer grupo, se encuentra el modelo que enfatiza en los contenidos y aquél que focaliza en los efectos, y del lado de los endógenos, existe la variante del modelo de los procesos (Kaplún:2002).

- El alumno como “tábula rasa” de la educación

Consideramos que este modelo perdura a través del tiempo, ya que sus principales premisas buscan limitar el margen de actuación de los jóvenes, quienes deben acoplarse a la estructura institucional.

Para ilustrar algunas de sus peculiaridades, retomamos lineamientos de Kaplún:

corresponde a la educación tradicional, basada en la transmisión de

conocimientos. El profesor, el instruido, el que sabe, acude a enseñar al ignorante, al que no sabe. (...) este tipo de educación es vertical y autoritaria” (...) los ejes del método son el profesor y el texto” (...) se da poca importancia al diálogo y participación (...) se premia la retención de contenidos por memorización (...) los educandos adquieren una mente cerrada o dogmática (Kaplún: 2002, 20-21)

Presumimos que este modelo – debido a su legitimación histórica- se torna ineludiblemente necesario en toda institución educativa, más allá de la potencial implementación de las restantes variantes.

- El docente propone, el alumno dispone

En contrapartida al anterior, damos lugar al **modelo de los efectos** que se caracteriza por:

da mucha importancia a la motivación, propone acciones, el cambio de actitudes. (...) se orienta a la persuasión y a condicionar al educando para que adopte las conductas y las ideas previamente definidas por el planificador (...) se induce a la población a adoptar determinadas formas de pensar, sentir y actuar que le permitan aumentar sus producciones y productividad (Kaplún: 2002, 28-30)

Este modelo guarda una correspondencia directa con la tradición del pensamiento de la Escuela Nueva. Su referente principal, John Dewey, sostiene que el punto de partida para la educación es conocer los instintos, poderes, hábitos e intereses, los cuales son síntomas de capacidades de crecimiento, y a su vez representan capacidades en germen. Desde su visión, hay que “educar la capacidad de imaginar, procurando que los educandos estén continuamente formando imágenes con las que se ponen en contacto en su experiencia”. (Dewey: 1977)

En este escenario, el docente debe conocer las influencias que afectan a los jóvenes en el marco de sus experiencias cotidianas, ya que estos actores no se constituyen como una “tabula rasa”, sino más bien como portadores de un bagaje de conocimientos previos.

- El alumno, sujeto protagonista de la educación

Desarrollamos aquí el **modelo de los procesos**, cuyo principal impulsor es Paulo Freire. En consonancia con él, Kaplún sostiene que el educando ocupa un lugar central en su proceso de

aprendizaje:

El eje aquí no es el profesor sino el grupo educando (...) hay una participación activa del sujeto en el proceso educativo (...) se busca formar a las personas con un perfil crítico sobre la realidad (...) no es una educación individual, sino siempre grupal (...) el docente es un facilitador (...) exalta valores comunitarios, la solidaridad, asimismo la creatividad, el valor y la capacidad potencial de todo individuo (...) esta pedagogía también puede emplear recursos audiovisuales para estimular el debate, la discusión, el diálogo, la reflexión y la participación (Kaplún:2002)

Por vía de este modelo, el alumno puede apelar al aprendizaje autodidacta en donde pone en juego su creatividad y potencialidades, puede aprender junto a sus pares y desarrollar capacidades como la reflexión, escucha y participación activa.

Antes de seguir avanzando sobre otros rasgos del modelo en cuestión - y con el propósito de dar tratamiento sobre algunas nociones señaladas por Freire -incluimos los aportes de los autores Piette y Marqués Graells.

La primera noción es la de **pensamiento crítico**, desarrollada por el autor Jackes Piette, que guarda relación con la idea del perfil crítico con que deben formarse los educandos, ya que desde su óptica, el alumno debe concretar una serie de operaciones mentales que le permitan controlar y evaluar sus propias ideas(Piette:1998).

Esta noción nos servirá para analizar si dentro de los procesos de producción multimedia de los jóvenes rige o no un proceso de autorreflexión sobre los resultados parciales o definitivos de sus actividades.

En segundo lugar, hacemos hincapié en el papel del educador como facilitador, y en torno a lo cual, Pere Marqués Graells afirma:

hoy en día el papel de los formadores no es tanto "enseñar" conocimientos que tendrán vigencia limitada (...) la clave estará en ayudar a los estudiantes a **"aprender a aprender"** de manera autónoma en esta cultura del cambio y

promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades críticas (Pere Marqués Graells: 2004, 2)

A través de estas reflexiones, el autor deja a entrever que el modelo de los contenidos no se conforma como una alternativa efectiva para impartir la enseñanza en estos tiempos, proponiendo en su lugar que el docente sólo despliegue la tarea de acompañamiento básico, y que el alumno asuma un rol activo en lo que refiere a su propio aprendizaje.

Tras haber finalizado con este breve “paréntesis”, continuamos avanzando con los postulados de Freire alusivos al modelo.

**La tecnología, un tópico de agenda de este modelo*

Es válido resaltar que emite un posicionamiento proclive hacia la tecnología, resaltando la necesidad de que el hombre apueste a su desarrollo personal inmiscuyéndola en su propia existencia. Plantea en primera medida que “humanismo y tecnología no se excluyen. No perciben que el primero implica la segunda y viceversa (...) no puedo por ello mismo prescindir de la ciencia ni de la tecnología” (Freire:2002,6).

En segundo término, argumenta, “no tengo duda del enorme potencial de estímulos y desafíos a la curiosidad que la tecnología coloca al servicio de los niños y adolescente” (Freire:2004,40)

Mediante estas reflexiones, Freire no deja de lado que la tecnología es un bien determinante para el progreso del hombre, trazando entre ambos una relación de interdependencia. Esta idea es troncal a los fines de nuestra investigación, si se considera que los jóvenes están en contacto permanente con la tecnología en el marco de sus tareas educativas.

Desde una óptica de pensamiento análoga, Dussel y Quevedo denotan una postura favorable hacia las TIC, emitiendo simultáneamente un juicio negativo a la educación tradicional:

la escuela es una institución basada en el conocimiento disciplina y en una configuración del saber y de la autoridad previa a las nuevas tecnologías, más estructuradas, menos exploratorias, y sometida a criterios de evaluación comunes y estandarizados. Las nuevas tecnologías parecen funcionar sobre la base de la personalización, la seducción y el compromiso personal y emocional, y lo hacen

siempre con una dinámica y velocidad que entra en colisión con los tiempos en la enseñanza- aprendizaje de la escuela (Dussel y Quevedo:2010, 11)

Este contraste entre la educación tradicional y la sustentada en tecnología, nos facilitará enmarcar el tipo de educación impartida desde la escuela, pero también, las preferencias de los jóvenes, reflejadas en sus manifestaciones discursivas.

Desde nuestro punto de vista, consideramos que la actualización en materia tecnológica es un aspecto prioritario para impartir la enseñanza. En efecto, es relevante interiorizarnos en relación al hecho de si los docentes a cargo de la especialidad multimedia apuestan al perfeccionamiento de sus conocimientos. En respuesta a nuestra inquietud, Freire señala que “el profesor que no lleve en serio su formación, que no estudie, que no se esfuerce por estar a la altura de su tarea no tiene fuerza moral para coordinar las actividades de su clase” (Freire: 2004, 42).

Cabe aclarar que los modelos desarrollados previamente, son difíciles de encontrar de manera aislada, es decir, siempre aparecen diferentes matices que marcan su presencia (Kaplún:2002). Partiendo de estas bases, podremos dilucidar el posicionamiento de la escuela y sus educadores al momento de impartir la enseñanza.

En base a lo señalado por el autor, disponemos de un respaldo para comprender las características y modalidades de las prácticas de enseñanza y aprendizaje correspondientes a la orientación multimedia.

▪ **TIC como artefactos del cambio social**

A raíz de que nuestro tema de investigación posee como eje troncal la apropiación tecnologías, nos apoyamos en Sunkel para definir a las **TIC** como “herramientas y procesos para acceder, recuperar, guardar, organizar, manipular, producir, intercambiar y presentar información por medios electrónicos” (Sunkel en Carneiro, Toscano y Díaz:2009,30)

Lo explicitado anteriormente entra en correspondencia con el perfil de los jóvenes de hoy en día, ya que estos orientan sus actividades cotidianas y escolares con la mediación de un amplio abanico de dispositivos como computadoras, tablets, smartphones, etc.

A su vez, César Coll sostiene que las TIC “amplían hasta límites insospechados la capacidad

humana para (re)presentar, procesar, transmitir y compartir grandes cantidades de información con cada vez menos limitaciones de espacio y de tiempo, de forma casi instantánea y con un coste económico cada vez menor” (Coll en Carnero, Toscano y Diaz: 2009,118).

En vista de las facilidades otorgadas por estas herramientas, se explica la razón por la que las actuales generaciones se acoplan al ritmo de la evolución tecnológica.

A la luz de la incidencia de las TIC, rige una tendencia que atraviesa las prácticas de los sujetos en los diferentes órdenes de la vida, ocasionando transformaciones sustanciales. Por vía de dicha tendencia, las personas entran en sintonía con un mundo virtual, y por ende dejan de lado las experiencias reales. Edward Thompson explica lo anterior asignándole la etiqueta de **experiencia o interacción mediática**.

permite a los individuos distanciarse de los contextos diarios. Al recibir materiales que implican un grado sustancial de distanciamiento espacial (y quizá también temporal), los individuos pueden escaparse de su propio contexto y, por un momento, perderse en otro mundo. (Thompson:1998,63)

En esta línea de pensamiento, Echeverría remite a la configuración de un nuevo espacio social –distinto al entorno natural y urbano- para albergar las interrelaciones humanas. Define entonces al **tercer entorno** como, un espacio artificial que está sujeto a los avances tecnológicos que emergen en nuestra sociedad (Echeverría:1999)

Este concepto es de utilidad para explicar una tendencia predominante a nivel social, que la comunicación cara a cara pierde cada día más terreno ante la virtual, que actualmente se constituye como moneda corriente para las jóvenes generaciones.

TIC en la escuela, un destino insoslayable

Como consecuencia del avance tecnológico - y en respuesta a las nuevas necesidades manifestadas por los jóvenes - la penetración de las TIC al espacio educativo ya es un hecho. Sin embargo, esta intromisión supone un proceso de adaptación por parte de la escuela, a la que se le dificulta separarse de lo tradicional. Dussel y Quevedo conciben a la escuela como “una institución estratégica para la recepción de las TIC, ya que es allí donde se concentran los procesos de creación

y transmisión de conocimientos” (Dussel y Quevedo:2010,10)

En este escenario de cambio, Eva Da Porta sostiene que por causa de las nuevas tecnologías ya rigen modalidades novedosas de trabajo en el ámbito escolar, afirmando que “la incorporación tecnológica exige un conjunto de transformaciones educativas que se traducen en exigencias pedagógicas e institucionales tales como: el aprendizaje por proyectos, la resolución de problemas, el trabajo mancomunado, la construcción de conocimientos” (Da Porta:2015, 48)

Sin perder de vista los razonamientos de estos autores, podremos dilucidar como sucedió el emparejamiento de la escuela para con las nuevas tecnologías, a sabiendas de que esta escuela cuenta con la orientación multimedia.

La tecnología, el “nuevo maestro particular”

Retornando con los desarrollos teóricos de Barbero y Coll – y trazando conexiones entre la tecnología y el ámbito escolar- es válido incorporar tres fenómenos resultantes de dicho encuentro: **descentramiento, deslocalización y capacidad mediadora.**

El **descentramiento** refiere puntualmente a la idea de que el libro - escritura tradicional han perdido terreno dentro del nuevo modelo de aprendizaje, en donde el texto **electrónico o hipertexto** tiene predominio (Barbero:2002)

El concepto de texto electrónico es presentado por Roxana Reguillo del siguiente modo:

el hipertexto, más que una reescritura supone la combinación infinita y los constantes links que reintroducen permanentemente un cambio de sentido tanto en su acepción de dirección como de significación. Se puede ir hacia adelante o hacia atrás, hacia un lado o hacia el otro, arriba o abajo y en otro plan (Reguillo: 2000,68)

Una vez finalizado este breve paréntesis aclaratorio, Barbero alude a la **deslocalización**, donde “la tecnología deslocaliza los saberes modificando el estatuto cognitivo como institucional de las condiciones del saber” (Barbero:2002,2). El conocimiento ya no se encuentra de manera exclusiva en el aula, sino más bien de manera fragmentada y sin un lugar propio.

Dentro del imaginario de la cultura actual comienza a resonar la idea de que el aula no es el

lugar exclusivo para dotarse de saber acerca de diferentes disciplinas, sino que se puede disponer del mismo orientándose por las vías que sugieren las TIC. En este contexto de omnipresencia de las TIC, traemos a colación las ideas de Inés Dussel quien describe:

.las nuevas tecnologías permiten a los niños y jóvenes aprender auto-didácticamente. Librados a sí mismos, probablemente vayan allí donde las industrias culturales los dirijan (...) hay una asociación fuerte entre habilidad y aspectos actitudinales: a menos temor, más exploración de otras posibilidades de uso, y por lo tanto mayor habilidad para adquirir más competencias...” (Dussel y Quevedo:2010, 27- 56).

A continuación, la categoría de **capacidad mediadora** de César Coll, remite al rol de las TIC como artefactos mediadores de los vínculos interpersonales, en el sentido de que cumplen con el ideal de transmitir información y mensajes, regulando los intercambios entre docentes y alumnos (Coll:2002)

Todas las nociones incluidas en este apartado nos permitirán entender la incidencia operada por las tecnologías en las prácticas de los jóvenes, quienes ocupan el centro de la escena estas evoluciones contemporáneas. A la luz de que nos ocupa comprender la apropiación de TIC durante las instancias de producción de los jóvenes, reconocemos que estos conceptos nos permitirán ingresar al campo con un panorama teórico para estudiar las modalidades de trabajo de los jóvenes.

TIC, puentes para la enseñanza y el aprendizaje

Calificando a las TIC como herramientas que pueden colaborar en la transformación de la educación, Coll define la idea de **contextos de uso** (que se corresponden con las diferentes circunstancias de utilización de estos artefactos), manifestado “son pues los contextos de uso, y en el marco de estos contextos la finalidad que se persigue con la incorporación de las TIC, los que determinan su capacidad para transformar la enseñanza y mejorar el aprendizaje” (Coll en Carnero, Toscano y Diaz:2009, 113)

Con el propósito de profundizar sus pronunciamientos sobre los contextos de uso, el autor los clasifica en dos niveles: usos de docentes y usos de alumnos.

A continuación, presentamos los correspondientes a los educadores, quedando postergado el de los segundos para las líneas subsiguientes:

> “*TIC como mediadoras de las relaciones entre docentes y los contenidos*”: comprende búsqueda, selección y organización de material para trabajo áulico; registro de actividades de enseñanza y aprendizaje, como de los rendimientos, auxiliar y amplificador de los contenidos.

> “*TIC como mediadoras de las relaciones entre docentes y alumnos*”: incluye a TIC como mediadoras entre docentes y alumnos, y de docentes entre sí.

Las variantes presentadas en las líneas previas, guardan sintonía con las **tres fases de trabajo del docente con las TIC** (Pere Marqués Graells:2004):

> **Pre-activa** que incluye una preparación para la intervención, y requiere de la búsqueda de información, actualización de contenidos de programas de estudio, programas formativos.

> **Activa** para la cual, en instancias áulicas se usa material didáctico digitalizado apoyándose de dispositivos como proyectores y netbooks, celulares, que sirvan como precursores del intercambio de ideas.

A propósito de esta fase, es indispensable pensar a la **imagen** como una noción troncal, tal como lo indica Inés Dussel: “las imágenes no deberían ser un recurso para enseñar lo mismo de siempre, sino que habría que considerarlas un objeto y condición misma de nuestra existencia, que atraviesan y configuran nuestras formas de saber.” (Dussel en Dussel y Gutiérrez: 2006, 284)

En nuestros días la imagen es un elemento que cohabita en todas las TIC, es decir, se vuelve omnipresente en las prácticas desenvueltas por los actores en diferentes órdenes.

Una pedagogía de la mirada que apunte a una relación distinta con la imagen, una relación no anoréxica, una relación política y ética más plena, debería ofrecer otras propuestas(...) Proponer otros modos de trabajo con las imágenes, analizando la carga que contienen, “abriéndolas” en su especificidad, y poniéndolas en relación con otras imágenes, relatos, discursos e interpretaciones de esa realidad, es una tarea educativa de primer orden. (Dussel y Gutierrez: 2006, 12)

> **Post-activa** donde las TIC sirven para complementar actividades curriculares como recepción

de trabajos, envío de comentarios, correcciones online, atención de nuevas consultas, realización de gestiones administrativas del formador, así como entrada de notas, etc.

Tanto los contextos de uso como las fases de trabajos con las TIC serán cuestiones que podremos vincular con la interpelación mediante TIC, propiciada desde el modelo de comunicación y educación que enfatiza en los procesos.

- **La experiencia, precursora de usos de TIC en jóvenes**

En virtud de que nuestro tema de investigación gira en torno a las experiencias de producción multimedia de los alumnos, es adecuado ofrecer una definición acerca de la noción de **experiencia**, a la que Jorge Larrosa define como:

La experiencia es un movimiento de ida y vuelta. Un movimiento de ida porque la experiencia supone un movimiento de exteriorización, de salida de mí mismo, de salida hacia fuera, un movimiento que va al encuentro con eso que pasa, al encuentro con el acontecimiento. Y un movimiento de vuelta porque la experiencia supone que el acontecimiento me afecta a mí, que tiene efectos en mí, en lo que yo soy, en lo que yo pienso, en lo que yo siento, en lo que yo sé, en lo que yo quiero. (Larrosa:2006,45)

Sin embargo, amplía sus desarrollos sobre dichos movimientos. Sobre el primero (ida) - que supone a la experiencia como **algo que me pasa a mí** expone: “el lugar de la experiencia es el sujeto, o dicho de otro modo, la experiencia es subjetiva. Pero se trata de un sujeto que es capaz de dejar que algo le pase a sus palabras, a sus ideas, sentimientos, representaciones, etc” (Larrosa:2006,45)

En relación al segundo movimiento (vuelta)- donde la experiencia es "**eso que me pasa**" - manifiesta:

La experiencia supone que algo pasa desde el acontecimiento hacia mí, que algo viene así mí, que algo me viene o me adviene. Ese paso, además, es una aventura, y por tanto tiene algo de incertidumbre, supone un riesgo, un peligro (...) no se puede saber de antemano cual va a ser el resultado de una experiencia. (...) la experiencia

no tiene que ver con el tiempo lineal de la planificación, predicción, previsión, prescripción, sino con el tiempo de la apertura (...) la experiencia no se hace, sino que la padece” (Larrosa:2006, 91-108)

Luego de haber dado el respectivo tratamiento a la noción de experiencia, es válido aclarar que ambos movimientos se inscriben en el marco de un **colectivo** de trabajo. A los fines de clarificar especificaciones sobre esta categoría, seguimos la propuesta de Roxana Reguillo quien argumenta que se trata de una “reunión de varios jóvenes que exige cierta organicidad y cuyo sentido prioritariamente está dado por un proyecto o actividad compartida” (Reguillo :2000,54)

A sabiendas de que nuestro tema de investigación comprende el estudio de las experiencias de producción de los jóvenes, las claves aportadas por cada uno de los movimientos serán de utilidad para analizar los procesos de trabajo encabezados por los jóvenes.

En vista de lo desarrollado sobre la experiencia, entendemos que la misma se constituye como una fuente de origen para los usos de las TIC. A su vez, dichos usos resultan determinados por las trayectorias con que los actores cuentan en materia de tecnología.

De este modo, en primer lugar, definimos **capital informático** desde la posición adoptada por Núñez Urbina, quien siguiendo a Covi, entiende que si los individuos buscan apropiarse de un modo conveniente de los artefactos tecnológicos deberán adquirir una serie de competencias indispensables (Núñez Urbina:2013)

En segundo término, retomamos la propuesta de contextos de uso (Coll en Carneiro, Toscano y Diaz: 2009). focalizando en esta oportunidad sobre los usos desplegados por jóvenes con TIC:

> *“TIC como mediadoras entre los alumnos y los contenidos”*: comprende realización de tareas y actividades de aprendizaje.

> *“TIC como mediadores de las actividades de enseñanza-aprendizaje”*: se corresponde con la función de auxiliar/amplificador de los contenidos dictados por el docente-

A raíz de que nuestros objetos de estudio son jóvenes, y de que nos centraremos en sus instancias de apropiación de TIC, presumimos que será factible encontrar una heterogeneidad de

perfiles, determinados por el margen y proporción de competencias con que cada uno dispone.

La experiencia, en tiempo y espacio

En función de que la tarea que nos ocupa es comprender la apropiación de TIC en las experiencias de producción de los jóvenes, no podemos pasar por alto la noción de **cotidiano escolar**. En términos de Rockwell, su comprensión requiere pensar las actividades del aula como prácticas culturales, en las que no sólo intervienen los saberes construidos en la escuela, sino también los derivados de otros ámbitos sociales (Rockwell: 2005).

Simultáneamente, especifica que las costumbres y prácticas propias de la escuela se tornan extensivas a las vidas personales de los jóvenes: “las pautas, relaciones y costumbres características de la escuela se proyectan hacia el entorno social inmediato, ampliando así el ámbito formativo de la institución hacia los contextos de familia, trabajo y vida civil” (Rockwell:1995,20)

De lo manifestado por el autor, se da a entender la idea de un movimiento de retroalimentación entre la escuela y el hogar que determina las experiencias de los jóvenes.

Al referirse al cotidiano, es ineludible abordar dos nociones centrales. Ellas son la variable **tiempo y espacio**

En relación al espacio, Marc y Picard consignan la siguiente clasificación perteneciente a Erving Goffman (Goffman en Marc y Picard:1992):

> *Región anterior*: es el escenario de las acciones públicas, en la que los actores hacen representaciones y simultáneamente controlan sus comportamientos.

> *Región posterior*: allí se inscriben las acciones privadas, en las que los individuos se relajan y escapan a la atención del público).

Con respecto a la variable tiempo, Marc y Picard se apoyan en Stuart Hall, quien esboza dos variantes de cultura que suponen modos de organizar las actividades (Hall en Marc y Picard:1992):

> *Culturas monócronas*: en la que los individuos compartimentan el tiempo en función de la variedad de tareas.

> *Culturas polícronas*: según la cual los individuos tienen tendencia a realizar varias actividades

a la vez.

Todos estos conceptos serán cruciales al momento de interiorizarnos en torno a las modalidades con que los jóvenes se organizan en miras a la resolución de sus actividades curriculares. A su vez, colaborarán en nuestra tarea de análisis acerca de la incidencia ocasionada por las TIC sobre el cotidiano escolar, que como ya explicáramos previamente, se integra por las experiencias áulicas y cotidianas.

“Uno de los principales objetivos de la educación debe ser ampliar las ventanas por las cuales vemos al mundo”.Arnold H. Glasow

3- MARCO REFERENCIAL

3.1 La escuela

Luego de una deliberación conjunta entre los miembros del equipo de tesis y nuestra directora, decidimos optar por llevar adelante una investigación en el espacio educativo “*Ipem N° 165, Presbitero José Bonoris*”, ubicado en la localidad cordobesa de Colonia Caroya. La orientación de base del mismo es Gestión de las Organizaciones y Economía, sin embargo, se encuentra vigente desde hace cuatro años, la especialidad alternativa de Arte-Multimedia instaurada por la directora de este espacio institucional.

- **La escuela y su ubicación**

El espacio educativo se encuentra sobre la Avenida Principal San Martín, entre las calles Bonoris (n°36) y Roggio (n°37), a pocos metros de la Iglesia Jesuítica Nuestra Señora de Monserrat.

Se encuentra situada en la localidad de Colonia Caroya (Departamento Colón), a 50 km al noroeste de Córdoba Capital. Esta “ciudad campo” tiene una densidad demográfica cercana a los 20.000 habitantes, que se concentran predominantemente en la sección urbana, la cual asume una distribución tipo “damero”, considerando que la misma se asemeja a los cuadrantes del tablero del reconocido juego de mesa.

Un aspecto relevante es que las calles que van trazándolo, asumen denominación doble, a partir de un número que va acompañado de nombres de familias o ciertos referentes históricos de la comunidad.

Avanzando sobre el plano étnico, cabe destacar que su base se compone fundamentalmente por descendientes de inmigrantes italianos, los cuales, aún se encuentran muy ligados aún a sus costumbres y tradiciones de base.

Entre la gran variedad de actividades económicas que se desarrollan, las más difundidas son la producción frutihortícola, elaboración y comercialización de chacinados y el cultivo de soja, aunque en menor medida, se observan algunos emprendimientos familiares de menor envergadura también vinculados al sector alimentario.

En torno a la oferta educativa de la región, se advierte la presencia de ocho escuelas de nivel primario, cuatro de secundario, una de enseñanza para personas con capacidades especiales y de

algunos centros de enseñanza para adultos (CENMA).

- **La escuela y su historia**

El Ipem 165 José Bonoris posee una relevancia histórica y cultural para la localidad de Colonia Caroya, al ser la primera escuela secundaria fundada en la zona. Al respecto, durante una entrevista que mantuvimos con la directora, ella nos comentó que, “es la primera escuela que se fundó en la Colonia, el primer espacio educativo de nivel secundario y con la mayor cantidad de alumnos en planta” (**Julia**, directora y docente de tecnología).

Su recorrido histórico se remonta hacia el año el año 1966, cuando un conglomerado de vecinos de la comunidad tomo la decisión de conformar una comisión pro-escuela con la necesidad primordial de dar origen a un espacio de formación secundaria propio para la ciudad de Colonia Caroya. Para ese entonces, resultaba que sus familiares no tenían más alternativa que inscribirse en escuelas de zonas aledañas como Jesús María.

Tres años después, el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba reglamentó la creación de una escuela para los habitantes de esa zona. Para marzo de 1969, se aspiraba a la inauguración de la misma, pero la inexistencia de un espacio físico fue un impedimento, que el Bochas Sport Club soluciono cediendo sus instalaciones para la realización de este propósito. Para el 24 de marzo de ese mismo año, setenta jóvenes ya cursaban sus estudios. La buena intención de esta institución deportiva no fue suficiente, ya que las dificultades en materia de infraestructura impulsaban a un cambio de aires.

La respuesta a esta carencia provino de la ex escuela San Martín, que colocó su edificio a disposición. Llegado el 31 de mayo de 1975, y con la idea de hacer honor al primer cura párroco de esta ciudad, se lo rebautizó bajo el nombre IPEM N°165 “Pbro Jose Bonoris”.

Con motivos de las refacciones efectuadas durante los primeros años de la década del ochenta, los actores de esta institución se vieron obligados a trasladar su ubicación a la Casona Municipal ubicada en la vereda del frente. En el año 1985 se inaugura el nuevo edificio, que para el año 2012, experimentó sus últimas adaptaciones con la finalización de la planta alta.

Desde sus comienzos, la orientación troncal a nivel institucional, y legitimada por la comunidad

local, fue Gestión y Administración. No obstante, la directora a cargo desde el año 2010, consideró oportuna la apertura de una especialidad innovadora que permitiera la ampliación del horizonte de formación disponible (ya que los cambios culturales y sociales lo justificaban); pero su iniciativa, apuntaba sobre todo a no excluir de matrícula a numerosos jóvenes. La líder de este espacio educativo expuso ambos argumentos tomando como referencia el artículo 15 vigente en la ley 26206, y al inciso b) presente en el artículo 13 de la ley de Educación Provincial N° 9870, cuyos nodos centrales establecen el derecho a un acceso escolar próximo a la residencia, así como la elección de una formación acorde a la propia convicción. Hacia el año 2013, la especialidad de Arte-Multimedia ya se encontraba en vigencia.

- **La escuela como proyecto institucional**

Marco normativo

Debido a que nuestra investigación se vincula con la apropiación de tecnologías, resulta pertinente referirnos a los instrumentos legales que regulan el campo de actuación de la institución educativa bajo análisis: **la ley de Educación Nacional N° 26.206** -sancionada en el año 2006- y el **diseño curricular de la especialidad multimedia**, propuesto por el Ministerio de Educación de la Provincia.

La **primera** establece como meta prioritaria de la política de educación nacional el desarrollo de las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación, a cuyo fin el Poder Ejecutivo Nacional - a través de la cartera de Educación- fija la política y desarrolla opciones educativas basadas en el uso de tales herramientas⁴. Esto significa que el Estado ha adoptado un rol activo en aras de reducir cualquier tipo de brecha que se pueda generar entre los jóvenes -a raíz de factores socioeconómicos o de otra índole- y asegurar así la equidad en el acceso a la capacitación, para propender al dominio de las TIC como dispositivos fundamentales de la nueva era educativa.

Es por ello que la normativa aludida preceptúa en su art. 88 que el uso de estos elementos ha de formar parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del

⁴ Cfr Ley 26.206. Título VII. Art. 100 - inciso m) del capítulo II

conocimiento.

Ya en el ámbito local, el **Diseño curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba para la orientación multimedia**, reconoce que en los tiempos que corren los jóvenes construyen sus horizontes simbólicos mediados por la tecnología, tomando como referencia la relación fluida que estos mantienen con herramientas y dispositivos digitales. En otras palabras, quienes diseñan estos lineamientos son conscientes de que los dispositivos y plataformas tecnológicas asumen un carácter netamente transversal, toda vez que su utilización tiene lugar en ámbitos extraescolares de la vida cotidiana, pero más puntualmente en las inmediaciones del espacio áulico, en donde fomentan la mejor asimilación del conocimiento en los jóvenes, y dinamizan el vínculo docente-alumno.

Concretamente, se contempla que el mundo actual de los adolescentes y jóvenes está atravesado por lenguajes verbales y no verbales, que comprometen la imagen, texto, audio, animación, el movimiento y las nuevas tecnologías. En efecto, dichos actores proceden a la construcción de significados y dan sentido a un modo particular de comprender y participar en el mundo actual. En este sentido, se advierte una suerte de convivencia entre las formas de comunicación tradicional y las vanguardistas, aunque se reconoce la primacía de estas últimas puesto que la sociedad gira en torno a la imagen y el formato multimedia.

Otro de los aspectos relevantes de esta reglamentación consiste en el hecho de considerar que los soportes tecnológicos han generado nuevos modos de relacionarse con el quehacer artístico, sobre todo por la influencia desplegada por los medios masivos audiovisuales, la computadora, el acceso a Internet y los teléfonos móviles con cámara integrada. Rige de esta manera un fenómeno de hibridación entre el arte y la tecnología, que trajo aparejado una transformación radical de la disciplina. Sobre este proceso, se ha expresado Walter Benjamin, quien sostiene que lo largo de su evolución histórica el arte protagonizó sucesivas transformaciones a manos de las diferentes técnicas de reproducción, que no condujeron a retocar o renovar obras de arte, sino más bien a la pérdida de su condición de únicas e irrepetibles, por el fenómeno de la reproducción casi exacta y la necesidad de actualización constante (Benjamin:1936)

En consonancia con lo antes expuesto sobre la orientación, la directora del espacio educativo seleccionado expuso:

somos uno de los pocos colegios que realmente cumple con la orientación multimedia, porque proponemos un trabajo netamente multimedia en el que convergen varios medios al mismo tiempo, a diferencia de los otros colegios que por ejemplo hacen foco más en lo audiovisual (**Julia**, directora y docente de tecnología)

Esta iniciativa se refleja en los ejes dictados en la orientación multimedia: durante cuarto multimedia, los jóvenes son interiorizados con fundamentos básicos sobre planos y ángulos para la producción de videos y fotografías; en quinto año se los integra a un recorrido transversal por los diferentes formatos que constituyen la “trasmmedia” (libro, afiche publicitario, página web, webepisodio o video y videojuego); en el último año experimentan aproximaciones con el concepto de artes híbridas, y efectúan sus primeras producciones vinculadas a medios de comunicación tradicionales (radio, televisión y periódico).

Aspectos identitarios

Tal como se explicita en el proyecto educativo institucional del Ipem n°165 José Bonoris⁵, algunos de los valores que promociona este espacio son la responsabilidad, la solidaridad, el compromiso y el respeto por los derechos individuales y sociales. En líneas generales, dos son los pilares de los que se sostiene el modelo de conocimiento que promueven: el científico-tecnológico (considerando prioritaria la inclusión de las TIC en procesos de enseñanza-aprendizaje), y el de carácter humanístico, a los que conciben como determinantes para el futuro inmediato de sus egresados.

Desde la dirección de este espacio, se aspira a que predominen las acciones dirigidas a fomentar y sostener la convivencia armónica entre los actores institucionales. Para ilustrar esta cuestión consignamos palabras de la directora:

con los chicos de la escuela, siempre trato de mantener el diálogo, y hacerles saber que en mí no van a encontrar tanto una autoridad, sino más bien una amiga (...) siempre me pongo en el lugar de los más revoltosos, entablando mucha más empatía con ellos (**Julia**, directora y docente de tecnología)

⁵ La totalidad del Proyecto Institucional del establecimiento podrá consultarse en los Anexos

De igual modo, puede reconocerse una clara intención de la directora para que primen las decisiones democráticas en relación a la convivencia, “. desde que estoy en colegio, mi idea fue combatir las estructuras conservadoras que caracterizaban al colegio, y para ello se me ocurrió que el régimen de convivencia se debatiera entre directivos, docentes, preceptores, los alumnos y sus familiares” (**Julia**, directora y docente de tecnología)

Complementariamente, el perfil de docente que predomina en esta escuela se encuentra alineado a estas características, ya que, a la luz de lo previsto desde el proyecto educativo institucional, se explicita la intención de contar con un perfil de docente capaz de escuchar, respetar, conciliar opiniones diversas y no manifestar conductas autoritarias. Esta idea de apertura se refuerza a partir de la participación activa a la que se alienta al alumnado: para dar cuenta de esto, puede reseñarse el momento en el cual, se debatió en torno a la instauración de la orientación paralela a gestión, en la que, a través de una encuesta, pudieron vislumbrarse cuáles eran los intereses y necesidades de formación reales que experimentaban los jóvenes.

En relación a su **misión**, cuatro son las aristas que configuran la perspectiva que asume la escuela sobre la educación: inclusión, retención, equidad y calidad.

De entre tantas iniciativas que despliega en torno a ello, destacamos que la escuela demuestra contar con una mentalidad abierta, y hace foco en la integración de diferentes perfiles de alumnos: por un lado, cuenta con los programas PIT y PASES, en virtud de los cuales colabora en la reinserción académica de alumnos excluidos por el sistema educativo tradicional; por el otro, advertimos que al disponer de un “Proyecto de inclusión de alumnos con necesidades educativas especiales”, demuestra tener vocación para el acompañamiento personalizado de aquellos con capacidades diferentes, así como con aquellos que manifiestan dificultades disciplinarias. Su consigna central es garantizar una educación para todos.

En lo que respecta a las acciones destinadas para la comunidad, se destaca la iniciativa ecológica de clasificación de residuos, una práctica ya consolidada dentro del establecimiento, que alienta la formación de conciencia en estudiantes y docentes, para que estos asuman su rol de promotores de la cultura en sus entornos de pertenencia. Otra iniciativa que esta institución encabeza, tiene que ver con el “proyecto de hermanamiento con escuelas italianas”, impulsado en virtud de la gran afluencia de inmigrantes italianos en la Colonia. El propósito del mismo apunta

a la cooperación entre escuelas para un mejor conocimiento de la cultura, historia y la lengua.

La directora hizo alusión a características históricas y culturales de Colonia Caroya, señalando que la misma presentaba múltiples actividades artísticas, tales como grupos de baile de diferentes danzas y ritmos, talleres artísticos, espacios de radio y cine, así como de festividades vinculadas una de las actividades económicas centrales (producción de vino y chacinados). En relación a este punto, la directora afirmó su interés por la interrelación entre estas tradiciones típicas, y la formación de los jóvenes estudiantes, expresando:

los chicos podrían, a partir de esta orientación, incorporar y ejercer nuevos aprendizajes y prácticas que pueden incluir desde las publicidades gráficas para las fiestas, hasta la creación de pequeños espacios de producciones impresas, visuales, televisivas o radiales, que informen y difundan (**Julia**, directora y docente de tecnología).

Complementariamente, entre algunos de los ítems que Julia plasmó en sus solicitud de apertura de la orientación multimedia⁶, sostuvo que la apropiación de herramientas teóricas-prácticas en multimedia, harían posible la creación de un diario y programa de televisión locales, aún inexistentes en la comunidad. Finalmente, planteó que la convergencia entre diferentes medios abre paso a una nueva perspectiva para ver el arte, cortando con su linealidad e instaurando la interactividad de la tecnología.

Áreas institucionales

En un primer momento, se encuentra el estrato directivo compuesto por una directora y vicedirectora. En el nivel subsiguiente, se desempeña de manera anexa la Asociación Cooperadora, abocada a cuestiones financieras. Luego, en un mismo nivel jerárquico que esta última, existen dos áreas: administrativa (dotada de una secretaria y una prosecretaria) y área pedagógica didáctica (en la que se encuentran profesores, preceptores, ayudantes técnicos y bibliotecarios). En la base de este organigrama, se desempeña el personal auxiliar (compuesto por el portero, personal de limpieza y auxiliares escolares).

⁶ La solicitud formal de apertura de la orientación, enviada por la directora a las entidades gubernamentales se encuentra disponible en los Anexos

“el educador ya no es solo el que educa sino aquel que, en tanto que educa, es educado a través del diálogo con el educando, quien, al ser educado, también educa.” Paulo Freire

4- DESARROLLO

4.1 “Nuestro primer día en el Bonoris”

En la tarde del martes 2 de mayo del 2017, arribamos por primera vez al Colegio Bonoris. Aquella jornada se caracterizó por acompañar con un buen clima, todo estaba en óptimas condiciones para que efectuemos una productiva visita. La Directora del espacio educativo nos había detallado a través de Whatsapp el itinerario exacto de pueblos y lugares que teníamos que atravesar para llegar a destino, en caso de viajar en colectivo inter-urbano.

Sin embargo, decidimos viajar en el vehículo de uno de los integrantes por la comodidad que implica, y para compartir todos juntos el primer viaje. Ninguno conocía con precisión como arribar a la Colonia. A raíz de esto, tuvimos que recurrir a la ayuda de un gps, dispositivo que solo resultó de ayuda durante una parte del viaje, debido a fallas técnicas que experimentó. Así fue que recurrimos a nuestra intuición, la cartelera de las rutas, y algún que otro habitante de zonas aledañas, que cordialmente estuviera dispuesto a ayudarnos. Un camino monótono en recta nos conducía poco a poco al destino, y en el transcurso, nuestra ansiedad estaba a flor de piel.

En la zona había desvíos por obras de tránsito, lo que dificultó la visualización del cartel que señalaba el ingreso a la ciudad. Uno de nosotros, apeló a su buena memoria, y recordó que un aspecto característico de la Colonia es estar provista de una innumerable cantidad de árboles en su avenida principal. Entonces presumimos que la misma postal sería su carta de presentación para referenciar al nuevo visitante. Ingresamos por dicha avenida, y en los primeros kilómetros, solo podían divisarse incontables cortinas de árboles y abundantes hectáreas de campo provistos de diferentes cultivos. No obstante, la urbanización se hizo presente, algunas estancias se iban abriendo a nuestro paso.

Transcurridos algunos metros más, nos encontramos cruzando un puente, en cuya parte inferior predominaba una llamativa sequía que contrastaba negativamente con el bello ecosistema natural que contemplamos previamente.

Continuamos nuestro camino, y paulatinamente fuimos ingresando en una zona más urbanizada, caracterizada por conservar antiguas construcciones edilicias, y un tránsito moderado de vehículos y bicicletas. Nuestra llegada era inminente debido a la proximidad de la avenida principal. A unos doscientos metros se veía la imponente plaza de la ciudad. Sabíamos que estábamos muy cerca de la escuela. Mientras buscábamos un lugar adecuado para estacionar, pudimos percibir la tranquilidad característica de la zona, pero por sobre todas las cosas, una

marcada pureza en el aire, así como calles y veredas en óptimas condiciones higiénicas.

La conciencia ecológica de la ciudad es evidente. Habíamos llegado antes de tiempo, y había que encontrar alguna distracción. Decidimos merendar antes de ingresar al lugar y presentarnos. Ya relajados, nos sentimos en condiciones de efectuar el primer acercamiento. En las inmediaciones de la escuela, apreciamos numerosos árboles que constituyen la clásica postal de la avenida principal. El perímetro del edificio está delimitado por rejas de color verde, y en su ingreso principal se divisan dos espacios verdes destinados a adornar la imponente construcción. En lo que refiere al diseño arquitectónico, cabe destacar que su entrada principal cuenta con un techo de diseño a dos aguas, y que, en sus zonas laterales, presenta dos construcciones con planta alta y baja, en las que se encuentran sus aulas.

Una vez ubicados en el interior de las instalaciones, nos llamó la atención la ausencia de los actores que conforman esta institución. Luego de algunos momentos, se aproximó amistosamente a nosotros un joven coordinador de uno de los departamentos. Nos presentamos de igual forma, y preguntamos directamente por la directora. Proactivamente, salió a buscarla para responder nuestro pedido, y a los pocos minutos, ella apareció intempestivamente frente a nosotros con una sonrisa. Nos presentamos mutuamente, y su primera acción fue disculparse por no habernos puesto al tanto de la suspensión de las actividades vespertinas, motivada por dificultades de infraestructura. Acto seguido, su iniciativa fue hacernos recorrer los diferentes espacios que integran el edificio:

En su planta baja, puede divisarse una mesa de entradas donde al mismo tiempo funciona una de las



preceptorías. De manera contigua, se encuentran la Dirección, Secretaría y prosecretaría, así como una sala de archivos. Asimismo, hay un salón dividido en dos partes: una de ellas sirve para el desarrollo de las actividades del Proyecto PIT y PASES, que nos dejaron a entrever una vocación por el servicio hacia los excluidos del sistema educativo; la restante sección está destinada para el servicio técnico de las netbooks del Programa Conectar Igualdad⁷, en donde advertimos cientos de esos dispositivos en desuso, aguardando para su reparación.

En esta captura se divisan el salón de usos múltiples, sala del técnico PCI, preceptoría y mesa de entrada

Continuando con esta descripción, encontramos la sala de profesores, provista de una estantería con variados libros, dos mesas equipadas con sus respectivas sillas, cinco computadoras para el uso exclusivo de docentes, un espacio living, dispenser de agua fría y caliente, una serie de comodidades con las cuales quedamos sorprendidos, si pensamos comparativamente con otras salas de profesores ya recorridas previamente. El espacio antes nombrado cuenta con un acceso directo a una cocina-comedor, en donde el personal auxiliar y docente puede cubrir algunas de sus

⁷ Los jóvenes pertenecientes a la promoción 2017 integraron una de las primeras generaciones (2011) beneficiadas con la entrega de netbooks, del programa Conectar Igualdad.

necesidades.



Comedor para uso del personal docente



Sala de profesores con equipamiento tecnológico

Por otra parte, se encuentra activa una sala de coordinación que es utilizada por docentes de la materia teatro, para planificar actividades y proyectos propias de esa disciplina. En sus proximidades, existen un laboratorio de química y otro de informática, tres aulas, y los correspondientes baños para hombre y mujer.

En materia de decoración interna, la planta baja contiene en una de sus paredes dos vidrios rectangulares estilo vitraux, en cuya parte superior yace una cruz de madera. Por otra parte- y con el propósito de hacer honor a su denominación “Presbitero Jose Bonoris”, se advierten dos recursos: por un lado, un cuadro con la figura del párroco en cuestión y algunas placas conmemoratorias, y por el otro, un estandarte con su escudo y una obra artística resuelta con tapitas de gaseosa, que representa de modo exacto la esencia de ese escudo.



Decoración interna del pasillo en planta baja

Un denominador común en materia de identidad visual del colegio, son las expresiones

artísticas de los estudiantes, plasmadas en las paredes del patio, aulas, sala de teatro, sala de coordinación y salón del programa PIT-PASES. Este sello característico entendemos que guarda correspondencia con la impronta artística de esta escuela.



Manifestaciones artísticas de los estudiantes



En la entrada al patio, nos encontramos con una galería que oficia de corredor para el ingreso al salón de usos múltiples destinado para las manifestaciones teatrales. Hacia el final del terreno de este establecimiento, yace una cantina deshabilitada transitoriamente.

Ya en el primer piso, se encuentran ubicadas las restantes cinco aulas acompañadas por dos baños, una preceptoría y una biblioteca provista de abundante material.



Postal de una de las aulas del primer piso



Biblioteca del establecimiento Bonoris

Para concluir, encontramos que, en materia de dotación física y técnica, el colegio Bonoris dispone de una conexión a red Wifi mediante dispositivos ap. La velocidad de la fibra óptica asciende a los 10 megas, y es implementada conjuntamente entre la cooperativa de servicios públicos de Jesús María y Colonia Caroya. La potente conexión se justifica en función de que, si bien todo el alumnado en planta requiere de internet para el uso de las netbooks y teléfonos celulares, aquellos que pertenecen a la orientación multimedia la requieren de manera indispensable para desplegar la gran mayoría de las actividades propuestas desde las materias Lenguaje y Producción multimedia. Un dato significativo es que de las 800 netbooks suministradas en el marco del Programa Conectar Igualdad, solo la mitad se encuentra en estado activo.

Otra herramienta primordial que la escuela suministra a los jóvenes de esta orientación, son dos cámaras fotográficas disponibles para actividades de producción. Por su parte, los docentes disponen de dos televisores (uno en planta baja y otro en primer piso), así como un proyector para el uso en aula o sala de videos. Finalmente, para la proyección del sonido, existen parlantes y un equipo de música.

Durante el reconocimiento de las instalaciones, fuimos rompiendo aún más el hielo con la directora, a través de algunas preguntas generales. Con posterioridad, le consultamos por la oportunidad de concretar una entrevista formal. De manera amable y predispuesta accedió a nuestra petición. Nos guio hacia la sala de profesores, en donde nos invitó entablar la charla con una merienda. Su cálida atención desató nuestra perplejidad. La confianza y empatía fueron los ingredientes del clima que allí primó. Ya en el curso de la entrevista, cada respuesta ofrecida fue dinámica, espontánea y venía acompañada de un sinfín de detalles, así como de un marcado sentido del humor.

Con el paso de los minutos, algunos docentes del establecimiento se hicieron presentes, y nuestra anfitriona no vaciló ni un solo momento en presentarnos de manera amistosa frente a ellos. De entre los formadores, también se patentizó un evidente interés en prestar colaboración con nuestra causa. Transcurrido un extenso lapso de tiempo, el intercambio dialógico llegó a su fin.

Antes de emprender nuestro retiro, Julia advirtió la presencia de algunos otros miembros del personal con quienes no habíamos interactuado previamente, dejando “la puerta abierta” a futuras entrevistas.

Una sonrisa de satisfacción se reflejó en el rostro de la directora en los momentos culmines de nuestra visita. Sin dudas estaba muy motivada con el hecho de que el espacio que coordinaba hubiera sido seleccionado para una investigación universitaria.

El tiempo apremiaba, y teníamos que retornar a sus respectivas obligaciones. Con marcada empatía comprendió la situación, y nos acompañó hasta la zona donde yacía estacionado nuestro vehículo. Allí nos invitó amistosamente a que en el próximo encuentro no dudemos en llevar nuestro equipo de mates para compartir.

Ya ubicados en el auto, hicimos el balance de la visita del día, y estábamos muy satisfechos de que todo marchase por buen camino.

4.2 Análisis

En virtud de que el propósito central de nuestra investigación comprende la reconstrucción de los procesos de apropiación de TIC en el marco de las experiencias de producción de jóvenes, consideramos pertinente llevar adelante el abordaje de tres nodos centrales.

En un primer nivel, nos ocupamos de las construcciones de sentido de los jóvenes relación al acceso y producción, durante sus experiencias de producción con TIC.

El segundo capítulo de nuestro escrito, comprende un análisis de los modos y espacios de construcción del saber, acompañado de un relevamiento de los contextos de uso de las TIC correspondientes a los alumnos objeto de estudio.

La última sección, incluye reconocimiento de las prácticas de interpelación docente desde los modelos de comunicación y educación, y un posterior abordaje de los contextos de uso de TIC de docentes.

4.2.1 Construcciones de sentidos

- **Sentidos en función del acceso**

En razón de que nuestra investigación se centra en la reconstrucción de los procesos de

apropiación de las TIC, es indispensable identificar los sentidos que los jóvenes producen desde el momento en que concretan sus aproximaciones con dichos dispositivos. Para ello, en el apartado se recuperarán los testimonios de algunos jóvenes, en los que se visualizan perspectivas vinculadas a ciertas modificaciones instaladas tras la disponibilidad de estos instrumentos.

contar con la netbook me permitió entrar a internet, poder estudiar y hacer tareas de un modo distinto (**Martina**, quinto año)

desde que tengo la máquina, mi aprendizaje cambió en su totalidad, por ejemplo, antes tenía que buscar el significado de una palabra letra por letra en el diccionario, pero con el google te salta al toque (**Mario**, quinto año).

Por medio de estos testimonios, se visualiza que los jóvenes experimentaron cambios significativos, relacionados con modalidades novedosas y/o complementarias para concretar sus procesos de aprendizaje. La novedad comprende el hecho de poder estudiar en línea, con las ventajas que la red propone -tales como la libertad, velocidad e instantaneidad- que implican un atractivo determinante para estos jóvenes, que se han habituado a permanecer de manera sostenida en espacios virtuales (Dussel y Quevedo:2010)

es de gran utilidad para mí ya que en mi casa siempre fuimos muy antiguos, y siempre fuimos más amigos de los libros, ahora me apoyo de las dos cosas (**Macarena**, quinto año).

las netbooks se entregaron para reemplazar a las hojas, muchos compañeros no disponen de la plata para comprarlos (**Santiago**, sexto año)

las TIC sirven para contar con el material pdf que los profes suben a face, lo que nos abarata costos; sumado a esto, para que reforcemos el aprendizaje, nos suben junto a eso algún video o película. (**Natalí**, sexto año)

Hoy por hoy vivimos en una sociedad mediatizada, nos orientamos en función de las TIC; el acceso al conocimiento por vía web es prácticamente ilimitado e irrestricto debido a que sus propios productores u otras personas que lo hacen circular son conscientes del progreso imperante, y lo colocan en entornos virtuales.

en internet esta todo, cuando entras siempre en algún lado encuentras lo que te haga falta. Todo el mundo sube de todo (**Fabricio**, quinto año)

De este modo, se acentúa la sustitución del libro en formato papel, y consecuentemente, las respectivas erogaciones de dinero en los consumidores. Por los motivos previamente expuestos, es que las TIC se convierten en herramientas vitales y estratégicas para los jóvenes.

para los trabajos de la especialidad, son mejores las netbook de última generación que son una masa y andan a full (**Martina**, quinto año)

el cambio de las máquinas más viejas por las más nuevas fue un golazo para todos nosotros, la verdad que vuelan (**Celeste**, sexto año)

cuando no venía al Bonoris, tenía una netbook bastante lerda, y tenía que hacer todo de mi pc de escritorio que era más ágil; les cuento que a la vieja ahora la tengo metida en un cajón. (**Mateo**, sexto año)

en primer año nos dieron una netbook que era bastante básica, pero en cuarto nos dieron una de color negro que es de última generación. La viejita la tengo ahí en desuso (**Luis**, sexto año)

Los jóvenes son protagonistas de la cultura mediática, y las evoluciones que la misma va experimentando les repercute de manera directa. Con la intención de gozar mayor velocidad e interactividad, solo admiten tecnología de punta o vanguardista. De esta forma, los artefactos tecnológicos novedosos que presentan la moda y el mercado, se transforman rápidamente en algo obsoleto y desechable.

no puedo usar algo que ande lento, por necesito si o si algo que no se tilde, por eso siempre que hay algo nuevo, ahí nomás lo quiero comprar (**Mateo**, sexto año)

Se presupone que para los adolescentes que superan los dieciséis años, el disponer de telefonía móvil no es una necesidad de orden secundario, sino netamente primario.

si me sacas el celular ahora, me muerdo (**Amparo**, quinto año)

si tenés todo el tiempo el celu estas hueveando y vivís prendido en todo, no te querés perder de nada (**Milagros**, quinto año)

Reafirmamos esta idea referenciándonos de nuestras sucesivas visitas en el campo, ya que, en

primer término - durante los recreos- los jóvenes utilizaban constantemente sus teléfonos celulares, de forma aislada o bien estando con sus pares al lado. Esta tendencia se trasladó a las inmediaciones del aula, ya que a través de la observación simple constatamos que los estudiantes permanecieron inmersos en entornos virtuales, manteniéndose al margen de las explicaciones efectuadas por los educadores.

Concluyendo este fragmento, entendemos que, la disponibilidad de las nuevas tecnologías trajo como resultado: transformaciones en el aprendizaje, complementación o sustitución de soportes para estudio (papel y digital), flexibilización de los gastos monetarios y una urgencia por la actualización tecnológica.

▪ **Sentidos en función de la producción**

Partiendo de la base de que nuestra investigación trata sobre la apropiación de TIC en las experiencias de producción, consideramos relevante tener en cuenta los sentidos que circulan al momento en que los jóvenes resuelven sus tareas dentro de la especialidad.

En un primer momento, y presumiendo que estos jóvenes efectúan sus trabajos tomando como fuente de inspiración discursos anteriores (que conforman sus consumos culturales), es válido conocer cuáles son los sentidos bajo los que enmarcan sus producciones.

Para ahondar aún más en torno a los sentidos, focalizamos en otro factor de incidencia al momento en que los jóvenes realizan sus labores de índole práctico. Estamos refiriéndonos a los aspectos vinculados con la estructuración del tiempo y el espacio, considerando en este marco la mediación de las TIC.

a) Consumos culturales

En este segmento, centramos nuestra atención sobre los consumos culturales que ofician de referencia para las producciones de índole multimedia desarrolladas por los jóvenes de este espacio educativo. Considerando la incidencia que ejercen los mismos, analizaremos el modo en que estos actores resignifican dichas bases ideológicas, abriendo paso a nuevos sentidos.

En la aproximación de los jóvenes con sus consumos culturales, las TIC juegan un rol determinante, en el sentido de que vehiculizan y fomentan sucesivas prácticas de consumo,

deviniendo de este modo en artefactos omnipresentes en toda circunstancia. De esta manera, la televisión, celular y computadoras son los soportes a partir de los cuales los jóvenes moldean sus consumos al calor de lo sugerido por las modas, que en suma conforman el denominado “marketing integrado” (Kinder en Buckingham:1991).

Tras un análisis pormenorizado de las producciones realizadas por nuestros objetos de estudio (jóvenes de quinto y sexto año de la orientación multimedia) encontramos una variedad de formatos, tales como videos, videojuegos, páginas web y afiches publicitarios entre otros). En líneas generales percibimos que en la mayoría de los casos se retoman algunos aspectos plasmados en discursos provistos de legitimación.

nuestro trabajo nos salió dentro de todo muy bien, pasa que antes de armarlo nos fijamos en otros que ya se habían armado, entonces de ahí fuimos tomando ejemplos. (**Santiago**, quinto año)

nosotros habíamos armado una historia relacionada a un torneo de puntería; se jugaba con una hondera. Quisimos hacer algo diferente. Para armarlo nos fijamos en una página de internet que tenía algunos juegos, de ahí salió la idea para todo (**Facundo**, sexto año).

En muchas ocasiones, los jóvenes no encuentran la forma de dar impulso a su creatividad, y por ende su alternativa más viable es depositar confianza en producciones ya resueltas, captando de las mismas algunas aristas que puedan ser provechosas para sus propios trabajos. (Verón:1993).

Considerando a la totalidad de las producciones multimedia de los jóvenes, hallamos que el común denominador que comparten es su pertenencia al género fantasía. Durante nuestro recorrido de análisis, vimos que los jóvenes incluyen en sus prácticas cotidianas series, libros, películas y videojuegos tales como “Resident Evil”, “The Walking Dead”, “Hush Hush”, “Maze runner” y “Snowbros”, “Pacman” y “Angry Birds”.

Es válido aclarar que en todos los casos se denota una tarea de re significación de las versiones originales, apreciándose nuevas tramas, y otros elementos vinculados a lo estético.

cuando empezamos a hacer lo transmedia, no teníamos idea sobre qué carajo podía tratar. Ahí nomás pensé, The Walking Dead es un pedazo de serie, es muy realista, cada vez que

ví un capítulo, ahí nomás estaba apurado para ver el otro, siempre te sorprende con algo. Después de tanto cargosear, terminé convenciendo a los chicos para hacer algo relacionado con esto (**Julián**, sexto año)

mi historia trataba sobre una invasión de zombies, un tema que le gustó a todo el grupo, y en especial a mí que me encanta el juego Resident Evil y la serie The Walking Dead; todo lo que sea terror y ciencia ficción me re atrapa (**Julián**, sexto año)

el tema de la transmedia lo definimos charlando entre todos, pero pechó más lo que pensaban los chicos que más saben del tema (**Luis**, sexto año)

Como planteamos precedentemente, los jóvenes incorporan en sus relatos producciones de carácter vanguardista instaladas por los medios. Se aprecia al mismo tiempo que dentro de los equipos de trabajo, más allá de la deliberación en equipo, cobra primacía lo palabra de algunos integrantes.

“...desde que estoy en la cátedra, muchos trabajos que armaron los chicos tocaron el tema de los zombies, quizás porque les atrapa mucho lo sangriento y el terror; si mal no recuerdo siempre se basan en la serie The Walking Dead...” (**Celeste**, docente de producción multimedia)

Abordando de manera puntual la producción de estos jóvenes, advertimos en primera medida que comprende algunos rasgos clásicos del género terror, en lo referido a pistas musicales y efectos especiales (chirridos de bisagras en puertas, pasos, latidos acelerados en corazón, tic tac del reloj).

La temática de los zombies se inspira en función de la serie The Walking Dead y la película Resident Evil. En contraste con los zombies que existen en la serie original, los que aparecen en el video de los jóvenes cuentan con capacidad de razonamiento ya que, en lugar de comerse una persona, la secuestran. En relación con Resident Evil, se denota una continuidad en el uso del color rojo tanto para los efectos de iluminación como para el diseño de las letras que integran el isologotipo que aparece al comienzo de la producción audiovisual .



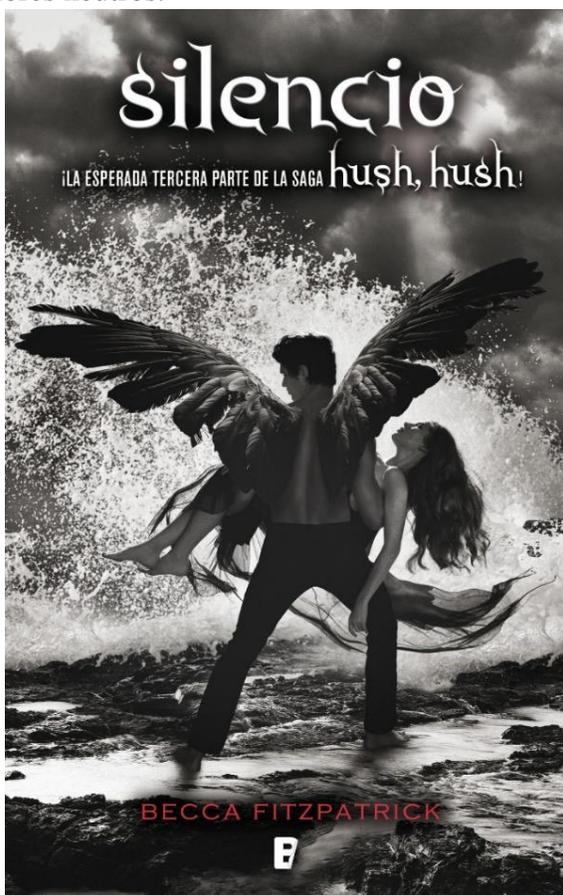
En segundo lugar, encontramos una producción transmedia que tomó como base la obra literaria “Hush Hush” y a la película “Maze runner”:

nuestra historia tuvo como personajes a los ángeles caídos, que nos gusta junto a una compañera (...) para darle un toque más de fantasía, se nos ocurrió meterle la idea de escapar de una dimensión paralela, atravesando laberintos, algo así como la onda de la pelí “Maze Runner (**Natali**, sexto año)

La trama de esta producción fue objeto de readaptación, ya que la historia original tiene como eje la relación amorosa entre un mortal y un ángel caído que se conocen en el ámbito escolar. Los jóvenes productores plantean una nueva historia en la que el amor es sustituido por el conflicto. Se cuenta sobre las vivencias de un ser humano que, tras tomar un trago a manos de un desconocido en el boliche, queda hechizado por un ángel caído rebelde, quedando atrapado en una dimensión paralela, en la cual debe entrenar, y atravesar laberintos para conseguir el escape. Lo acontecido al protagonista de esta historia (ingerir alcohol de un vaso con sustancias estupefacientes) se acopla con una idea ya instalada a nivel del imaginario social, que describe las consecuencias que puede sufrir una persona en caso de confiar en extraños.

En relación con Maze Runner, el entrenamiento dirigido al escape de laberintos es una cuestión directamente incorporada.

Por su parte, en materia de estética, se refleja una continuidad parcial entre la tapa del libro Hush Hush y el afiche publicitario elaborado por los jóvenes: la imagen de un ángel, así como los colores blanco y negro son elementos comunes, sin embargo, el título de la producción de los jóvenes se encuentra en color amarillo, con la intención de contrarrestar la monotonía de esos colores neutros.



Consignamos ahora otro trabajo multimedia, que tuvo como eje central la disputa entre dos renombrados futbolistas como Lionel Messi y Cristiano Ronaldo. A partir de la entrevista, descubrimos que uno de los dos integrantes del equipo de producción (**Brian**) demostraba un marcado interés por el fútbol, y que, a partir de su práctica de lectura de portales deportivos, vio la oportunidad de re-adaptar para su trabajo, una noticia de resonancia mundial.

Los creadores apelaron a su creatividad, aportándole a dicha noticia nuevos matices que se vieron plasmados tanto en el videojuego, como en la producción audiovisual. Por ejemplo:

mientras que, en la vida real, el motivo del acto impulsivo del jugador Ronaldo hacia el periodista nace de una pregunta aludiendo a su bajo rendimiento, en la versión propuesta por los jóvenes, se sustituye lo anterior por una interrogación provocativa que enaltecía la figura de Messi.



todas nuestras ideas fueron saliendo desde que con Mateo vimos una noticia en internet y en Twitter, en la que Cristiano se enojó con un periodista, y le tiró el micrófono al agua... con el lío que se armó, se nos ocurrió pensar que se emboló porque le preguntaban por Messi (**Brian**, sexto año)

Se refleja de este modo la incidencia operada por las TIC en sus construcciones de sentido, es decir, que sus decisiones se ven atravesadas por los señalamientos que va marcando la industria cultural. El poder y alcance global de internet, pero sobre todo el de las redes sociales que frecuentan estos jóvenes -mediante dispositivos de uso constante como celular y computadoras- les permitió ponerse al tanto de un hecho polémico que involucró a uno de los personajes más mediáticos y seguidos a nivel mundial.

A continuación, nos ocupamos de una propuesta de trabajo alusiva a un discurso anterior, en la que sus creadores apuntaron a revitalizar un clásico videojuego que emergió hacia la década del noventa, denominado “Snowbros”. Para emprender su labor de producción, los jóvenes llevaron adelante una readaptación del mismo y lo rebautizaron bajo el nombre de “Snowman”. Nos comentaron lo siguiente:

cuando no sabíamos que hacer, mi hermano más grande se acercó a nosotros y nos contó de un jueguito con el que se re viciaba de chico...al principio no nos gustó, pero después lo descargamos en la net, y estaba re bueno, así que le dimos para adelante con eso (**Nahuel**, sexto año)

En base a lo expuesto, se evidencia que, en esta ocasión, los productores tomaron como

referencia un discurso que no guarda correspondencia con las modas imperantes en la actualidad, ya que, en su lugar, resultaron condicionados por los gustos y creencias del familiar de uno de los jóvenes. En segundo lugar, se advierte que a partir de las TIC con que estos jóvenes cuentan, han puesto en juego su afán exploratorio, investigando más en profundidad aspectos del juego a utilizar con el cual no tenían familiaridad.

Para la resolución de la producción de los jóvenes, se reproduce al pie de la letra la idea troncal del juego original (un muñeco de nieve atrapado en una dimensión desconocida, que debe eludir enemigos en el transcurso de diferentes niveles, hasta dar con una salida). Más allá de esta continuidad, la historia del juego original se basa en que dos personajes (Nick y Tom) deben ir superando distintos escenarios, venciendo diferentes enemigos, hasta el momento en que deben enfrentar a un villano superior, que, en caso de ser derrotado, posibilita la liberación de una princesa. Por su parte, en la trama desarrollada por los alumnos, Nick y Tom asumen el papel de protagonistas, y son pensados como dos niños que juegan a la pelota en una plaza, y son sorprendidos por una nave espacial que rapta a uno de ellos; la resolución de esta historia, ocurre cuando Nick debe emprender el escape de la dimensión desconocida.

En lo que respecta al plano estético, se detecta una similitud ya que los personajes que emergen en el webepisodio son los mismos por los que se puede optar en el videojuego original (uno con vestimenta color azul y otro de color rojo). Por su parte, en el diseño de los villanos, más allá de que conservan sus rasgos fisonómicos, son caracterizados con distintos colores de vestimenta, con el propósito de apelar a la innovación

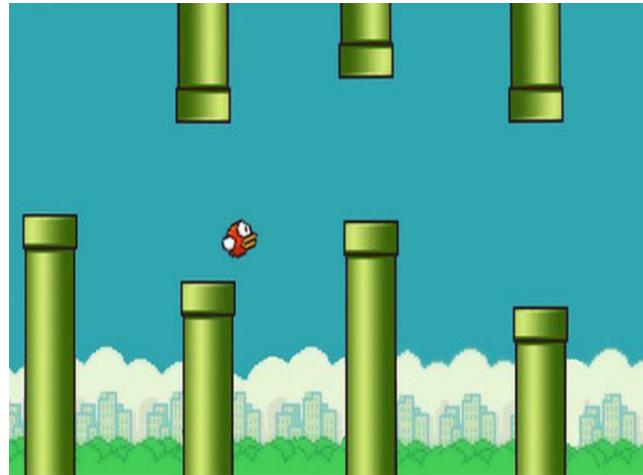


La última producción multimedia analizada tomó como referencia principal a un videojuego denominado “Flappy Birds”, cuyo personaje central es un ave que debe ir sobrepasando obstáculos hasta llegar a la meta; como segunda fuente para la creación, tuvo en cuenta a los personajes de la serie animada Angry Birds. Es válido aclarar que el joven productor optó por simplificar la denominación de base, y titular su trabajo bajo el nombre de “Flappy”.

La trama de la producción efectuada por el joven versa sobre un ave denominada Flappy, quien afronta sucesivos enfrentamientos con un halcón que le sustraía su fuente de alimento; avanzada la historia se relata que el protagonista acude a un mago para la obtención de la vida eterna, y encuentra que la misma yace en el bosque. Ubicado en dicho escenario, Flappy debe sortear obstáculos para alcanzar su objetivo, simbolizado a través de un corazón. En contrapartida, es pertinente resaltar que el juego original no dispone de una historia ficcional como la esbozada por este joven.

Si se considera la estructuración del juego, advertimos algunas modificaciones y agregados en torno al juego original. En cuanto a las primeras, notamos a simple vista que el ave del juego original es de pequeñas proporciones, mientras que la incorporada por el joven productor, asume mayores dimensiones, para tomar correspondencia con la característica de un Angry Bird. Una segunda observación es que mientras el juego de base tiene como fondo un escenario urbano, en el trabajo multimedial del joven predomina un espacio natural (bosque). Una última variación se

vislumbra en los obstáculos que el personaje debe sortear: en la propuesta original, el ave debe atravesar el espacio que separa cañerías, mientras que, en la versión propuesta por el joven, los obstáculos son troncos de madera.



En lo referido a los agregados, la apuesta de su creador es desplegada en materia de personajes, ya que Flappy no se encuentra solo como en el juego original, sino que emergen dos nuevos personajes (halcón en el afiche publicitario, y mago en el webpisodio).



Una vez que hemos concluido el recorrido por los diferentes trabajos de los jóvenes, podemos decir que despliegan prácticas de consumo de diferentes formatos (como libros, películas, videojuegos y series), desde y por las tecnologías, que a raíz de sus transformaciones se han convertido en matrices que moldean las prácticas de los actores.

Estos jóvenes han devenido en agentes activos, ya que bajo la piel de productores tuvieron la oportunidad de hacer circular sus propias ideas y representaciones, resignificando lo apropiado en primera instancia.

b) Estructuración tiempo y espacio

Para concretar el análisis de esta dimensión, adoptamos el criterio de estructurarla en función de tres ejes centrales: el primero de ellos da cuenta de cómo los jóvenes proceden a la resolución de sus tareas de producción multimedia de manera complementaria entre la escuela y el hogar. El segundo, alude al trabajo en equipo como modalidad para la resolución de procesos de producción. El último eje se centra en las diferentes dificultades que atraviesan estos jóvenes durante la producción multimedia, pensada como una experiencia novedosa.

Nuestra tarea consiste en analizar la estructuración de las actividades curriculares desarrolladas dentro del cotidiano escolar como en el ámbito personal de los jóvenes productores. A la vez, vale aclarar que no perdemos de vista la estructuración del tiempo y espacio a nivel institucional.

Antes de efectuar el tratamiento de las dos primeras cuestiones, exponemos algunas especificaciones referidas a la estructuración tiempo-espacio de la escuela.

En el Ipem 165 José Bonoris, existen dos orientaciones con peculiares modos de concebir la planificación de las actividades curriculares: por un lado la especialidad gestión, en donde la planificación se hace desde un enfoque tradicional, partiendo de la base de que los alumnos asisten al espacio institucional y proceden a resolver gran proporción de sus tareas dentro de sus inmediaciones ; en contraste, encontramos que los jóvenes de multimedia solo permanecen en el ámbito institucional para recibir nociones teóricas o efectuar algunos avances (como intercambio de ideas, elaboración de story line y progresos iniciales en la realización de guiones), y ocupan

una considerable cantidad de tiempo de trabajo en el hogar.

los chicos de gestión entran a las 7 y salen a las 13:30 hs; los de multimedia tienen una carga mucho menor, pero tienen cátedra compartida en quinto y sexto, entonces se reduce el tiempo en la escuela, pero a la vez al estar menos acá, la producción exterior es mayor por la falta de tiempo (**Julia**, directora y docente de tecnología)

A partir de esto se deja por sentado que los jóvenes de cada especialidad estructuran su labor de diferente forma, en función de la naturaleza de las propuestas de trabajo asignadas.

Tras abordar esta cuestión, presentamos las dos primeras secciones citadas previamente.

Procesos de producción multimedia: entre la escuela y el hogar

En este apartado explicamos que, para la resolución de sus procesos de producción, los equipos de trabajo deben integrar el tiempo y espacio escolar con el cotidiano (Rockwell:2005).

muchos chicos, llevan el trabajo a su casa y lo terminan con sus pc personales. Los chicos por lo general, lo que hacen en su casa, lo traen en un pendrive para que los monitoreemos (**Andrea**, docente de lenguaje multimedia)

las consignas se resuelven entre la escuela y la casa, son re largas, y sí o sí debemos juntarnos un par de horas porque si no, no llegamos (**Santiago**, quinto año)

Se vislumbra entonces que el tiempo escolar asignado para la realización de producciones no es suficiente, lo que conlleva a que los jóvenes deban continuar trabajando en sus espacios privados.

igual tenemos que trabajar mucho en casa alrededor de cinco horas que es mucho más cómodo, y en clase a veces estamos más que relajados y nos sacamos las dudas (**Natali**, sexto año)

había muchos trabajos prácticos para hacer en casa, esto hacía menos pesado el trabajo áulico (**Julián**, sexto año)

Algunos jóvenes prefieren resolver las tareas escolares desde sus propios hogares, en virtud del confort que el mismo les otorga en su calidad de región posterior (Goffman en Marc y

Picard:1992). El trabajo en estas condiciones se traduce en un mayor rendimiento al que pueden llegar a tener en la institución, donde no se sienten del todo conformes, debido a factores como el ruido, la distracción con sus pares, etc.

Otra cuestión significativa para analizar se vincula con la lógica de las consignas de trabajo de los educadores, quienes proponen actividades presuponiendo que los alumnos deben invertir tiempo fuera de la escuela:

para la parte del story line, eso lo hicimos en clase, mientras que el guion técnico y literario en la casa, imagínate que, para armar el guion, cada minuto de grabación equivale en promedio a una hoja completa...” (**Santiago**, quinto año)

el trabajo es largo y tenemos que dividirnos para resolverlo. Muchas veces el tiempo que te daban en clase era poco, y después tenías que trabajar en tu casa todo el día...” (**Gisel**, sexto año)

Con el propósito de responder al tiempo estimado por los educadores, los jóvenes dedican prolongados períodos de tiempo para la tarea de producción, debiendo complementar inevitablemente las horas disponibles para el trabajo en clase con muchas más en el ámbito cotidiano.

“guion técnico y literario lo hacíamos en el aula, la edición del videojuego si alguno trajo la compu, también en el aula. Pero siempre te queda algo colgado para casa. (**Mateo**, sexto año)

Este joven aplica una estrategia de resolución por anticipado de las extensas y complejas tareas de edición y armado de guiones dentro de los límites del aula o región anterior (Goffman en Marc y Picard:1992). Como grupo consideramos que el accionar del joven tiene como propósito una economía de esfuerzo en el ámbito cotidiano, pero también sacar provecho de las indicaciones del docente en el aula, algo que corroboramos durante las observaciones de una clase de la especialidad.

Más allá de que busca desligarse de responsabilidades escolares en su tiempo cotidiano, la realidad concreta indica que el tiempo escolar no le es suficiente y no tiene otra alternativa de finalizar en su hogar.

Colectivo en producción, una meta compartida

Para seguir ahondando en nuestro análisis acerca de la estructuración del tiempo, creemos fundamental dar cuenta de la mancomunación de esfuerzos para la resolución de prolongados procesos de producción.

el trabajo en equipo es la esencia de multimedia; el efecto sinérgico es lo que predomina por sobre cada una de las partes (...) hoy por hoy, por más que el trabajo está muy especializado, aun así, para el avance de la ciencia sólo sirven los equipos de trabajo (**Julia**, directora y docente de tecnología)

Durante las observaciones efectuadas dentro del espacio áulico, pudimos percibir que dentro del espacio áulico los equipos de trabajo se conforman entre cuatro y seis integrantes. Esta distribución da cuenta de una indispensable división de roles para el despliegue de las correspondientes tareas de producción multimedia.

en multimedia siempre nos hacen trabajar en grupo, los trabajos son larguísimos y hay una distribución de roles: uno tiene que actuar, otro sacar fotos, otro el guion técnico, el guion literario, hay un director, el encargado de la escenografía, y un camarógrafo (**Santiago**, quinto año)

Considerando lo dicho, entendemos que los jóvenes de esta especialidad integran un colectivo, es decir, un grupo de sujetos que aúnan sus esfuerzos, aportando en función de sus propias competencias, para el cumplimiento de un objetivo común.

nos exigen organización personal y grupal para poder terminar la cantidad de trabajos necesarios a tiempo (**Natalí**, sexto año)

cada integrante se encargaba de un medio diferente: yo me hacía cargo de la edición de videojuego y el audio del video, otra compañera hizo la filmación y edición del video, otra página web y otros las redes sociales. A mí en lo personal me gusta mucho escribir, y de entrada pensaron en mí para que me mejore los guiones y el libro, pero igual todos tratamos de colaborar (**Natalí**, sexto año)

Dentro de los equipos de trabajo cada miembro es portador de un cúmulo de trayectorias que marcan la pauta de un cierto margen de competencias. Sobre esta base, cada uno realiza las

actividades en las que se destaca, colaborando con los objetivos grupales.

Como grupo advertimos que existe un criterio consensuado para el tiempo destinado a cada actividad – dando lugar a una cultura monócrona- coherente con las exigencias diagramadas por los docentes. (Hall en Marc y Picard:1992)

cuando la profe empezó dando lo teórico estaba todo bien, nos parecía re copado. El tema fue que cuando nos tuvimos que poner a hacer las primeras cosas, andábamos medio perdidos, y bueno, ahí cada uno tuvo que poner su granito de arena para zafar. Me acuerdo que yo ahí nomás me ofrecí para el tema de la edición, y armado de guiones, y para las demás cosas fuimos aportando todos a medida que las dificultades iban saliendo.
(**Facundo**, sexto año)

Los jóvenes son interiorizados con nociones teóricas por los docentes de la especialidad, sin embargo, al momento de ponerlas en práctica encuentran ciertas dificultades y desconciertos. Para sobrepasar estos obstáculos, hacen prevalecer el espíritu de equipo, en función del cual, cada uno ayuda con el propósito de favorecer a la mayoría.

- El todo es más que la suma de las partes

la mayoría de las veces siempre nos dividimos partes. Igual siempre en el grupo tiene que haber uno responsable, que nos empuje a hacer las cosas. (**Milagros**, quinto año)

Dentro de estos colectivos, y tal como suele suceder en todo grupo, es lógica la existencia de algún individuo con mayor proactividad y criterio para dar impulso a la resolución de las consignas. De esta manera, se configura un referente que tiene a su cargo la tarea de guiar al resto de los componentes del grupo.

A la luz de lo expuesto, podemos afirmar que la conjugación de esfuerzos y talentos personales es una condición sine qua non en vista a la resolución de los procesos de producción multimedia. Al mismo tiempo, valores como la responsabilidad y el compromiso son claves para el cumplimiento en tiempo y forma de las consignas de trabajo impartidas por los docentes.

Movimiento de vuelta, problemas de naturaleza diversa

Al momento de afrontar la resolución de las consignas de producción multimedia, los

estudiantes se van topando con ciertas dificultades que repercuten en sus labores de producción. Considerando que nuestra investigación involucra a las TIC como eje troncal, focalizamos nuestro análisis sobre aquellas originadas durante el uso de dichos artefactos: escasez de equipamiento, dificultades técnicas e inexperiencia en la producción.

Inexcusablemente los tiempos de resolución estimados por los jóvenes para el cumplimiento de las fases de su proceso de trabajo se ven afectadas. De manera aparejada, ocurre el incumplimiento de las fechas de entrega pactadas por los docentes de la orientación.

Estas dificultades ya señaladas se enmarcan dentro del movimiento de vuelta de la experiencia, que se vincula con aquellas cuestiones que influyen y no pueden manejarse. (Larrosa:2006)

- *“Trípodes con palos de escoba”*

En primera medida, nos resulta pertinente dar cuenta de la escasez de equipamiento tecnológico a nivel institucional, una realidad que repercute sobre los dos actores centrales de la educación:

para dar clases de apoyo, un problema no menor, es que en el Bonoris disponemos de un solo cañón para proyecciones, y lo mismo pasa con cámaras u otros dispositivos. Pasa que esta escuela es la única de las 4 multimedia que aún no recibió el “kit de multimedia”, y hasta hemos creado trípodes con palos de escoba. (Celeste, docente de producción multimedia)

Más allá de que nos concentramos en el estudio de la apropiación de sujetos que se instruyen desde la convivencia con las TIC, nos topamos con algunas dificultades vinculadas a la reducida proporción de equipamiento disponible, y a fallas en la conexión a red. Sendos aspectos conforman las condiciones de producción bajo las cuales, los alumnos tienen que sobrellevar sus quehaceres curriculares.

otro problema grande lo tuvimos con el equipamiento. Para grabar, recuerdo que usamos la máquina de una compañera, que en realidad era de su papá que trabajaba con eso y se la prestó; el tema fue que a veces la necesitaban, y cuando se llevaba la cámara a veces la chica se retiraba también, lo que molestaba por tener que seguir remándola nosotros...” (Santiago, quinto año)

además, no manejamos equipos profesionales, solo la cámara de los celulares, lo que es

todo un tema. (**Melisa**, quinto año)

Al momento de concretar ciertas tareas, los jóvenes deben hallar ciertas alternativas para sobrellevar la falta de equipos técnicos. Debido a su interiorización con un amplio abanico de TIC, remedian su situación, sustituyendo unas por otras (cámaras profesionales por dispositivo móvil).

- Dificultades técnicas, barreras en el camino de la producción

La segunda clase de dificultad a la que deben hacer frente los jóvenes son de tipo técnico:

los únicos que tienen las netbook funcionando, son las que la tienen acá. El resto la tiene sin arranque, batería, pila, siempre muchos problema (**Andrea**, docente de lenguaje multimedia)

las máquinas que andan son lentas o tienen poca capacidad, lo que nos trae más problemas al trabajo (**Natali**, sexto año)

En el marco del Programa Conectar Igualdad el gobierno nacional apuntó a la equidad en materia de acceso a la tecnología, facilitando una netbook para cada alumno. Sin embargo, para las tareas que tienen a cargo los jóvenes hoy por hoy, no colaboran de manera adecuada, lo que conlleva a que estos utilicen máquinas personales desde la comodidad de sus casas.

Elaboré un cortometraje tranquilo desde mi casa, porque la netbook no me lo soportaba o tiraba bien (**Thiago**, quinto año)

Cuando tienen que diseñar la página web, como tenemos problemas de conectividad, terminan haciéndolo en su casa (**Andrea**, docente de lenguaje multimedia)

Las dificultades técnicas abarcan las malas condiciones de equipamiento (limitada memoria y procesadores básicos) y conexión, dos cuestiones que los jóvenes resuelven trabajando en la región posterior, donde la comodidad es la principal variable. Es decir, en sus casas tienen la ventaja de una mejor conexión a internet y acceso a computadoras propias.

- Principiantes en producción, problemas inesperados

Los jóvenes que pertenecen a la especialidad multimedia tienen por delante la realización de labores de índole práctico que integran procesos de trabajo. Esta modalidad no fue desarrollada durante el ciclo básico de formación, y al momento en que tienen que realizar las actividades de

los últimos tres años se encuentran con algo totalmente novedoso, que en sí constituye para ellos una aventura, definida por componentes como el riesgo e incertidumbre (Larrosa:2006).

Las dificultades más frecuentes experimentadas por los jóvenes productores se vinculan con tareas como el diseño, actuación, filmación, edición y programación.

el diseñar fue lo que más tiempo nos llevó, el elegir un diseño o tema para el videojuego
(**Martina**, sexto año)

Entre los formatos que integran la transmedia, los jóvenes efectúan algunos como webpisodios, afiches publicitarios y videojuegos entre los más destacados. En muchos casos, la resolución se ve interrumpida ante imprevistos o indecisiones en diferentes aspectos. En materia de diseño, los jóvenes deben lograr un equilibrio estético entre los formatos antes dichos, pero el criterio a seguir muchas veces no es unánime a nivel grupal, lo que posterga la inclinación por uno en particular.

Otra barrera que deben sortear los jóvenes consiste en arribar a una filmación correctamente lograda, que pueda comunicar aquello que pretenden:

una dificultad que tuvimos, es que entre todos habíamos armado el guion técnico, y al momento de llevarlo a la práctica nos encontramos con ciertos problemas, como, por ejemplo, problemas para hacer algunas tomas. El tema estuvo en que tampoco teníamos mucha experiencia, lo que era una dificultad para avanzar. (**Fabricio**, quinto año)

por ahí los problemas son dificultades en movimientos de cámara, sonidos del ambiente, uso de la luz, o los ruidos que hacíamos nosotros cuando tosíamos (...) otro problema es cuando filmamos, ya que muchos nos reíamos, entonces había que hacer mil veces las tomas (...)lo complicado de grabar es que las cosas parezcan reales, la cámara siempre te delata. (**Amparo**, quinto año)

Los alumnos productores son neófitos para la puesta en escena de los lineamientos plasmados a partir de los guiones, dejando expuesta la dificultad para lograr la transición del nivel verbal al práctico. La concreción de tareas como la filmación se realizan desde la comodidad de sus hogares, espacios en los que no hay control disciplinario (Goffman en Marc y Picard:1992). En este contexto, los jóvenes pierden un cierto grado de seriedad, lo que repercute directamente sobre la eficiencia de sus procesos.

La edición, por otro lado, es una tarea compleja que deben desplegar en los pasos finales del proceso, y a raíz de la poca pericia en torno a la misma, insumen considerables cuotas de tiempo para pulir detalles y presentar adecuadamente sus productos.

El videojuego es el formato más novedoso para los estudiantes, ya que lo más frecuente es que entren en contacto con el mismo en calidad de consumidores o adeptos, pero no de productores.

para hacer el videojuego teníamos que aprender sobre algoritmos: uno tiene que ir contando todo paso por paso, es decir los movimientos que tenían lugar. La dificultad era que, a veces un comando se contradecía con otro, lo que hacía que se bloqueara (**Natalí**, sexto año).

.para el videojuego, no pudimos hacer lo que pensamos al principio (...) iba a ser una especie de juego “arco a arco, como no parábamos de renegar con los comandos y teníamos que entregar sí o sí, no nos quedó otra que terminar haciendo tanda de penales (**Mateo**, sexto año)

En la producción del videojuego, los jóvenes deben familiarizarse en primera instancia con términos y conceptos totalmente nuevos como los de algoritmo. Al igual que lo ocurrido con el guión y filmación, emerge una dificultad para la transición de lo teórico a lo práctico; es decir, en la programación, surgen inconvenientes prácticos desconocidos por los jóvenes, quienes son inexpertos, y por tanto no tienen capacidad para prevenir errores típicos con anticipación.

En el extenso recorrido efectuado en torno a los sentidos en función de la producción, hemos estructurado un panorama general acerca de las condiciones que determinan las experiencias de producción de los jóvenes, en donde la apropiación de TIC se hace presente. Entre los nodos centrales para dicha estructuración ubicamos a los consumos culturales, el trabajo grupal en la región posterior y las condiciones de producción.

Como grupo advertimos que las producciones abordadas reflejan en líneas generales las tendencias de la moda, que configura los gustos e intereses que poseen los jóvenes que las realizaron. En los formatos que presentaron, rigen algunas marcas de continuidad, aunque se destacan los esfuerzos por conseguir la resignificación, desde un rol de agentes activos (Bakhtin

en Kallman:2003)

Avanzando sobre la labor de producción en sí, consideramos que el trabajo grupal es la modalidad más acertada para que los jóvenes puedan culminar un proceso de duración prolongada, compuesto por sucesivas fases y actividades. A partir de esto, los jóvenes reconocen las potencialidades de esta concepción del trabajo, y su rendimiento resulta superador, por la distribución de roles y esfuerzos, y porque cuentan con la oportunidad de trabajar a gusto desde el confort de sus hogares.

Por último, las principales problemáticas que afrontaron los estudiantes de la especialidad multimedia – tales como escasez de equipamiento, fallas técnicas e inexperiencia- conforman los desafíos que estos actores sobrellevaron en el marco de su experiencia de producción.

4.2.2 Usos de jóvenes con TIC

En esta sección pretendemos analizar los usos de TIC de los jóvenes en relación con las tareas de producción multimedia. Debido a que en la especialidad que cursan se efectúan tareas específicas - tales como edición, diseño y programación- es conveniente que los jóvenes cuenten al menos con algunas nociones básicas para el desarrollo de un proceso de trabajo.

Como primera medida, presentamos las diferentes formas de conocimiento desde las que los jóvenes interiorizan conocimientos en torno a TIC. Luego de este recorrido, categorizamos los contextos de uso de TIC para tener un conocimiento más acabado en torno a la manera en que ocurrió la apropiación de estos artefactos en los estudiantes.

- **¿Qué y cuánto saben los jóvenes productores?**

Considerando lo expuesto, creemos pertinente tomar conocimiento acerca de la diferentes formas de construir el saber en materia de tecnología. De esta manera, podremos enmarcar bajo qué condiciones sucedió la apropiación de TIC en sus experiencias de producción.

A continuación, presentamos cinco tipologías correspondientes con los diferentes modos y

espacios de construcciones de saberes: el plano escolar, capacitaciones extraescolares, entorno familiar, iniciativa propia y trabajo en equipo.

¿Cuáles son los modos y espacios desde los que construyen sus saberes?

Tiza y el pizarrón

Para desarrollar esta sección, tomaremos como referencia la idea de que la escuela, en estos tiempos, se ha vuelto el escenario propicio para la recepción de las TIC como artefactos para originar conocimiento (Dussel y Quevedo:2010)

En este orden de ideas, apreciamos que los jóvenes son interiorizados con fundamentos teórico-prácticos a partir de las materias de la especialidad multimedia (Lenguaje Multimedia y Producción Multimedia), para atravesar sucesivas fases y actividades de trabajo que suponen el uso ineludible de TIC.

en esta orientación, aprendemos a aprovechar todos los recursos que las tecnologías y los medios nos permiten. (**Lucia**, sexto año)

en cuarto año cuando empezamos a ver y editar videos, saber planos y ángulos de la fotografía, como primera experiencia estuvo buena, veía y sacaba fotos de diferentes maneras y aprendí mucho. (**Natali**, sexto año)

Se refleja que los lineamientos ofrecidos por los docentes en el marco de la enseñanza operaron cambios sustanciales sobre los educandos, quienes han logrado ponerlos en diálogo con sus prácticas cotidianas. En definitiva, los jóvenes de esta especialidad aprenden a reconocer las potencialidades de las TIC, aplicándolas en diversos órdenes.

lo aprendido en esta orientación me sirvió para ver las cosas de una forma más artística cultural que lo normal, por ejemplo, una foto. Una persona que no sigue esta orientación no comprenderá que lleva detrás de la misma, en cambio, nosotros sabremos que la foto lleva un plano, ángulo, contraste, etc. (**Federico**, sexto año)

me gusta la manera en que aprendemos la fotografía, sus ángulos y los distintos planos que se pueden utilizar para llegar a una buena imagen o toma. (**Martina**, sexto año)

A partir de lo aprendido en la orientación multimedia, los jóvenes no se limitan a identificar lo

denotativo o superficial en videos y fotografías, sino que, avanzan sobre el plano connotativo, logrando reconocer significados implícitos, que un consumidor inexperto de estos formatos ignoraría.

Se aprecia que, desde el plano escolar, estos jóvenes son animados a pensarse en término de productores pre-profesionales, en el sentido de que los incita al uso productivo de las TIC, a la adopción de un perfil crítico y detallista, en miras al logro de resultados de calidad.

Tiza y pizarrón de otras casas de estudio

Otro espacio de construcción del conocimiento vinculado con TIC, proviene de los cursos de informática extraescolares a los que los jóvenes acuden con el propósito de adquirir un piso mínimo de conocimientos o bien perfeccionar el margen de destrezas disponible.

no me quedo otra que hacer un curso yo misma, para que me enseñe lo básico al menos.
(**Macarena**, quinto año)

Los jóvenes que deciden iniciarse en la especialidad multimedia pueden experimentar incertidumbre y temor acerca del rendimiento que tendrán en la misma, y por ello deciden dirigirse a otros institutos educativos, para sobrellevar las exigencias pedagógicas que traen aparejadas las TIC.

.nos enseñaron sobre fotografía, edición de música y cortometrajes, lo cual me pareció muy entretenido y justo encajaba con un curso extraescolar que estaba haciendo. (**Lucía**, sexto año)

les cuento que antes de entrar al cole hice algunos cursos sobre hardware, software, códigos en el Cenma, que duraron un año y otorgaban título, lo bueno es que mucho de lo que vemos ahora ya me resulta un repaso. (**Mario**, quinto año)

Queda en evidencia que los jóvenes son conscientes de la ventaja que otorga ampliar su bagaje de conocimientos, ya que de esta forma realizan menor esfuerzo para la asimilación de contenidos áulicos.

En líneas generales podemos concluir que la decisión de apostar por la formación en otros espacios supone un enriquecimiento a nivel de capital informático de los sujetos.

Puertas del hogar hacia adentro

La ayuda facilitada por algún miembro del entorno familiar de los alumnos se perfila como otra alternativa válida para la adquisición de saberes:

primero cuando agarre la netbook no tenía absolutamente idea de nada. Lo bueno es que mi hermano había hecho un curso, y me ayudó mucho cada vez que me trababa para las cosas que me pedían acá en la especialidad. (**Macarena**, quinto año)

uno de mis hermanos sin embargo trabaja con las computadoras lo que me facilitó un montón para cumplir con lo de producción que me pedían y era mucho. También, a veces se me rompían algunas cosas, o bien no sabía cómo hacer funcionar algo y siempre me respondió por mensajes o llamado a todas mis dudas. (**Natalí**, sexto año)

Para sobrepasar las turbulencias que van surgiendo en el marco de la resolución de sus trabajos, los jóvenes apelan al conocimiento de un referente familiar, confiando en las habilidades que estos han acumulado desde sus experiencias previas con TIC. Como ya lo explicitamos en líneas precedentes, los jóvenes resuelven muchas actividades en sus hogares (región posterior), y ante cualquier duda emergente, la solución inmediata la encuentran en manos de ese familiar.

“Metiendo mano propia”

Las nuevas tecnologías configuran el conocimiento de una manera atractiva para los jóvenes, quienes se inclinan por descubrir de manera exploratoria sus principales prestaciones, dejando de lado el temor por equivocarse (Dussel:2010). No puede obviarse al respecto que los jóvenes mantienen un vínculo constante con los artefactos tecnológicos, que se encuentran omnipresentes en sus prácticas.

En estas circunstancias – y en contraste con las tipologías previas- los jóvenes no tienen necesidad de acudir a alternativas externas para apropiarse del saber, sino que más bien, se auto-gestionan en función de sus propios intereses, convicciones y criterios.

por ahí, uno que tiene ganas de aprender, entraba y se ponía a meter mano, pero bueno, más de iniciativa propia, nada más. (**Natalí**, sexto año)

no tuve ninguna dificultad porque estoy acostumbrado, desde quinto grado me dedico a estar todos los días muchas horas haciendo cosas en la máquina; la de escritorio que es mía,

me la compré después de que rompiera otra por andar toqueteando, soy muy curioso
(**Mateo**, sexto año)

Los jóvenes, desde un afán exploratorio indagan sobre las posibilidades de uso que habilitan las nuevas tecnologías, acumulando de esta forma ciertas proporciones de conocimiento.

Dialogando con sus pares

A partir de consignas de trabajo grupales, los jóvenes acceden al conocimiento desde el intercambio con sus pares:

a través del trabajo grupal aseguramos el comentario entre ellos, la devolución en equipo. La comprensión se vuelve colaborativa. (**Andrea**, docente de lenguaje multimedia)

Al momento en que los jóvenes conforman equipos de trabajo para la resolución de sus producciones de la especialidad, conjugan sus conocimientos y esfuerzos, por medio de debates a partir de los cuales disponen de un margen de maniobra ante ciertas eventualidades.

el Word o Movie Maker que parecen fáciles, también nos costó aprenderlos, pero nos ayudábamos entre todos (**Joaquín**, sexto año)

cuando tuvimos que programar el videojuego, había que hacerlo con el Scratch. Los profes nos dieron algunas cosas tranqui, pero al momento de sentarse a armarlo, fue re áspero y fuimos descubriendo sobre la marcha todas las funciones, decí que estaba con ella.
(**Martina**, sexto año)

Tal como lo señalamos precedentemente, los alumnos de esta especialidad se configuran como principiantes en materia de producción, y en virtud de ello, son variados los obstáculos con que se van topando sobre la marcha. Debido a que predominantemente trabajan fuera de las paredes del aula, dichos impedimentos deben afrontarse entre pares, contrarrestando las posibilidades de error cometidas de manera aislada.

Dentro de este grupo de individuos, el diálogo se erige como un insumo básico para el intercambio de ideas, permitiendo una construcción del conocimiento desde el otro (Kaplún:2002).

- **¿Qué tipos de usos efectúan con las TIC?**

Sin perder de vista que nuestra investigación trata sobre la apropiación de las TIC en el marco

de experiencias de producción multimedia, en las líneas subsiguientes desarrollamos una clasificación exhaustiva de los diferentes usos de TIC efectuados por los alumnos objeto de estudio.

Luego del análisis minucioso de sus testimonios, estamos en condiciones de definir algunas categorías alusivas a los usos: “usos primarios”, “usos para producción y apropiación del conocimiento”, “usos para producción”, “usos expertos” y “usos secundarios”.

Usos primarios

Con el propósito de analizar con mayor detenimiento estos usos, decidimos ramificarlos en dos subniveles: primarios con fines educativos y primarios con fines de entretenimiento.

En el primer grupo se encuentran los usos desplegados por los jóvenes en relación a sus tareas escolares, mientras que, en el segundo emergen los usos de TIC con fines de ocio.

Usos primarios con fines educativos

A partir de la evolución en materia tecnológica y los cambios la misma supone, se observa que los jóvenes de las generaciones actuales cada vez más se apoyan en artefactos como el celular y la computadora para acceder a datos significativos para su aprendizaje.

yo a la netbook la uso por ahí cuando tengo que buscar información, igual uso mucho también el celu...” (**Mateo**, sexto año)

cuando me daban un trabajo para hacer, la información la buscaba en la computadora desde mi casa (...) antes tenía que buscar el significado de una palabra letra por letra en el diccionario, pero con el google te salta al toque (**Mario**, quinto año)

Al celular lo uso en clase para buscar en google, bajar archivos (**Gabriel**, sexto año).

Queda en evidencia que soportes tradicionales tales como el libro, diccionario y enciclopedia – caracterizados por su escasa flexibilidad y monotonía- han perdido terreno, y ya no se posicionan como una alternativa conveniente para los jóvenes. En su lugar, los jóvenes se ven cautivados por la velocidad e interactividad que revisten las TIC (Dussel y Quevedo:2010)

ya supe usar la net porque en casa tenía pc de escritorio, aunque no internet, y para

estudiar tuve que usar la Encarta. (**Milagros**, quinto año)

En este escenario marcado por la primacía de las TIC, los jóvenes despliegan su práctica de lectura a partir de archivos digitales, sustituyendo el papel:

todos nuestros apuntes están en pdf en nuestros celulares. (**Melisa**, quinto año)

les cuento que tengo pocas hojas de carpeta, pasa que veo todo del celular o la compu. (**Santiago**, quinto año)

el tema es que también nos dan las fotocopias, pero muchas veces las perdemos (**Fabricio**, quinto año)

En la actualidad, gran parte del material que utilizan los jóvenes se encuentra disponible en versión digital, lo que se constituye como una ventaja, en el sentido de que pueden acceder mediante la netbook y celular, pudiendo eludir de este modo gastos en fotocopias. A partir de esta clase de formato, los jóvenes tienen la oportunidad de efectuar sucesivas actividades con total libertad, a diferencia de la concentración exclusiva que debe brindarse durante la lectura de un libro.

siempre la usaba para elaborar los informes por medio del Word (**Mario**, quinto año).

lo bueno es que, la mayoría de los celulares que tienen todos acá, podemos armar Powerpoint, Excel y Word. (**Melisa**, quinto año)

Además del soporte papel, un instrumento que resulta relegado es el lápiz. Las prestaciones con que cuentan los ordenadores de texto – subrayado, formato, fuente, ordenamiento de datos, insertar imágenes, copiar y pegar, etc - se traducen en numerosas facilidades para las producciones que llevan a cabo. El fácil acceso a las TIC permite a los jóvenes auto-gestionarse desde el tipeo, y resolver de una manera más ágil la presentación de contenidos a plasmar.

Lo desarrollado precedentemente guarda sintonía con los usos primarios de las “TIC en donde estas offician de mediadoras entre los alumnos y los contenidos”, y colaboran en la *realización de tareas y actividades* (Coll:2002).

Usos primarios con fines de entretenimiento

La presente variante se configura desde el momento en que los jóvenes se apropian de las TIC

para desplegar prácticas de entretenimiento, desentendidas con respecto al plano educativo.

la uso para bajar juegos y música, redes sociales, ver películas, YouTube. (**Thiago**, quinto año)

Queda plasmado que las actividades de entretenimiento de los jóvenes resultan moldeadas por los lineamientos trazados desde las modas imperantes a nivel global. Gran parte de estas prácticas presuponen el uso de las TIC, cuyo principal destino lo conforman las redes sociales como Youtube⁸, Instagram, Facebook y Whatsapp.

lo interesante de Instagram es que podés saber todo lo que está haciendo el otro, sobre todo con las historias; por ahí estas corriéndolas y podés ver cortos de películas en un solo minuto. (**Amparo**, quinto año)

en el net me gusta jugar al counter strike...siempre la uso también para ver blog, sketch, tutoriales. (**Milagros**, quinto año)

Las TIC en líneas generales- pero principalmente la telefonía Smart- ofrecen a los usuarios un amplio y variado abanico de alternativas para cubrir necesidades de ocio. Los jóvenes canalizan su distracción protagonizando experiencias mediáticas a partir de actividades como escuchar música, jugar videojuegos, visualizar videos, chatear, sacar fotos, es decir, una serie de actividades que los llevar a “perderse en otros mundos”.

En este marco, los actores se encuentran atravesados por los formatos que componen la denominada intertextualidad transmedia (Kinder en Buckingham:1991).

Vale aclarar que, durante la observación de las experiencias de producción en clase, identificamos diferentes indicios, que reflejaron una evidente intención de los jóvenes por inmiscuirse en experiencias mediáticas, recurriendo para ello al celular como vía de “escape” del tiempo y espacio del cotidiano escolar. Para llevar a cabo esto, se basaron en diferentes estrategias: algunos de ellos escondieron el aparato bajo sus bancos, otros se ubicaron de espalda a la docente

⁸ Youtube es una plataforma online para la visualización y publicación de videos, originada hacia el año 2005. Al poco tiempo fue adquirida por Google Inc .En la actualidad, son más de 500 las horas de contenido la que sus miembros activos postean a cada minuto. Su total de usuarios asciende a los 1.500 millones

y los demás procuraron colocarlo detrás del antebrazo.

En los restantes casos, el uso fue explícito e indiscriminado, ya que algunos integrantes de los equipos de producción se aislaban del resto de sus compañeros para usar su celular. Esta conducta también resurgió durante las entrevistas, en donde fue habitual que más de un joven revisara las novedades en su teléfono móvil, o se mantuviese con los auriculares montados.

Usos para producción y apropiación del conocimiento

El cotidiano escolar se integra por lo aprendido en el ámbito educativo, aunque también por lo asimilado en espacios cotidianos. Sobre esta premisa, podemos decir que los alumnos de la especialidad incurren en prácticas de estudio auto-gestionadas por mediación de las TIC.

la netbook de la escuela la uso para hacer consultas por Facebook, descargar material en formato PDF y estudiar de ahí pasando todas las ideas a un Word. (**Mario**, sexto año)

.me servía para estudiar a través de videos; de los mismos armaba un resumen en la compu, y de ahí los pasaba a mano. (**Julián**, sexto año)

Los jóvenes han improvisado técnicas novedosas para la incorporación de saberes. En lugar de estudiar por medio de un manual subrayando ideas principales, ingresan a plataformas virtuales, evacuando sus dudas y efectuando síntesis del tema de interés. Despliegan una tarea de tipo secuencial, en virtud de la cual, en primera medida proceden a la lectura o visualización desde la mediación de la pantalla; el próximo paso consiste en el registro de ideas en un procesador de texto.

cuando a veces teníamos muchas dudas que nos iban trabando, entraba a tutoriales de YouTube (**Gabriel**, sexto año).

cuando no entendemos algo de los programas por suerte alguien sube algo a YouTube. (**Luciano**, quinto año)

Durante sus tareas de producción, los jóvenes experimentan dificultades al momento de trabajar con software, y las revierten a partir de videos tutoriales, sobre los cuales depositan un voto de confianza.

me harto de estar en YouTube cuando tengo que rendir, más que todo cosas de matemática.

(Jeremías, quinto año)

En la actual sociedad, el saber no se encuentra asistiendo exclusivamente al escenario escolar, sino que, por vía y acción de las TIC, también se consigue una aproximación fundada con él. La red social Youtube se presenta para los alumnos de esta especialidad como un “maestro virtual” a partir del cual pueden solucionar dificultades de forma inmediata.

En vista de lo incorporado en esta sección, se patentiza que la imagen es una dimensión trascendental o significativa, ya que en función de ella que los jóvenes producen y a la vez se apropian de conocimientos de una forma más didáctica.

Los usos de TIC para producción y apropiación del conocimiento guardan relación directa con los usos de las “TIC como mediadores de las actividades de enseñanza-aprendizaje”, en donde estas colaboran como *auxiliares-amplificadores de la actividad docente* (Coll:2002).

Usos para la producción

Dentro de la orientación multimedia, los alumnos se abocan a la realización de diversas tareas que los posicionan bajo el rol de productores. En este marco, las TIC se constituyen como artefactos precursores que inducen a los sujetos a erigirse como creadores, y no solo replegarse bajo la figura de consumidores.

a mí me sirvió mucho el paint para producir el afiche publicitario y como no sabía usar otros programas, tuve que hacerlo sí o sí con ese (Paula, sexto año)

.se utilizó mucho también la máquina para el armado y edición de videos. (Natalí, sexto año)

Los productores utilizan los recursos facilitados por las TIC con el propósito de vehicular sentidos a través de sus discursos (afiches, video, etc). Al momento en que despliegan tareas como diseño y edición, los jóvenes toman ciertas decisiones acerca de qué comunicar y de que maneras, para que de algún modo el receptor capte la esencia de su mensaje.

en la cátedra de multimedia fomentamos la autocrítica de los chicos, es decir que resalten los aciertos, errores y posibles mejoras en sus producciones; lo esencial, es que logren una buena transición del plano denotativo al connotativo que las mismas tienen (Celeste,

docente de producción multimedia)

Se intenta que los jóvenes lleven adelante un ejercicio de reflexión sobre los resultados conseguidos, y que den una “vuelta de tuerca” para que el receptor descifre de la mejor manera posible la esencia del mensaje (Piette:1998)

filmando tenés que tener en cuenta otras cosas. Nosotros nos preocupamos porque salieran bien las tomas, para que se entienda nuestra idea. Por eso, filmamos con un celular que tiene muy buena resolución (**Facundo**, sexto año)

En la actualidad, la telefonía Smart viene diseñada para responder a un amplio abanico de necesidades; sus dispositivos vienen equipados con cámaras de avanzada que permiten capturar imagen de igual o mejor modo que una cámara fotográfica. A partir de ello se explica el motivo de la confianza de los jóvenes en estos.

Usos expertos

Algunos jóvenes son portadores de un margen de destrezas y habilidades considerable, que terminan por conformar un capital informático desarrollado (Crovi: 2002).

no me conformé mucho con el programa Movie Maker porque no tiene buena “renderización”, y terminé usando uno con el que me siento más cómodo y creo que es mejor, como el Sony Vega con el que ya había editado un par de videos (**Mateo**, sexto año)

en nuestro caso, para hacer presentaciones, aprendimos a usar el Prezi, para salir de la línea del powerpoint (**Natalí**, sexto año)

Se vislumbra que su dominio de ciertos lenguajes informáticos supera los estándares, es decir, no se conforman con aplicaciones clásicas (de operación sencilla) sino que se inclinan por realizar sus producciones desde programas más avanzados para obtener resultados de mayor calidad. En su lugar, optan por programas de uso personal, o bien por otros que han ido captando popularidad en los últimos tiempos.

cuando en YouTube estoy posteando los videos de música electrónica que armo, en el celular me pongo a ver las conversaciones de cuentas de WhatsApp que hackeo. (**Mario**, quinto año)

Los sujetos que disponen de conocimientos avanzados en tecnología, no presentan dificultad para procesar varias tareas simultáneas en el marco de la utilización de TIC.

Usos secundarios

Otras variantes de uso de TIC que despliegan los jóvenes productores de esta escuela, revelan procesos de re-significación en función de su propia subjetividad, determinada por los gustos e intereses.

Usamos aplicaciones que conocíamos o tal vez no, y pudimos usarlas con otros fines
(**Jennifer**, sexto año)

Me sirvió para los ámbitos en los que milito o me desarrollo ya sea para poder hacer un PowerPoint o en otras cosas que puede armar, como afiches para la agrupación, ya que siempre hacían todo a mano (**Lucia**, sexto año)

Estos usos asumen características diferenciales en relación a los de TIC para fines educativos y de entretenimiento. Comprende en su lugar usos de TIC destinados a tareas afines a los gustos e intereses de estos actores, que se desarrollan en otros espacios.

la netbook me ayuda a expresar mis sentimientos y emociones, esas que me da la música electrónica que armo con el Virtual Dj. (**Mario**, quinto año)

Los jóvenes son agentes activos que, al producir, traen a colación en el “movimiento de ida” de la experiencia sus propias ideas, representaciones, intenciones y proyectos (Larrosa:2006).

Desde hacer una página web en el colegio, podes pasar a dirigir una fanpage de algún grupo, todo sirve (**Lucia**, sexto año)

Los estudiantes han conseguido imprimir a las tecnologías un uso creativo desde su propia impronta; es en función de esta última que consiguen ir más allá de las posibilidades ya conocidas por todos, ampliando por ende el horizonte de posibilidades de uso.

Podemos concluir que los adolescentes vienen dotados con capacidad para asimilar velozmente a las TIC y sus plataformas, haciéndolas omnipresentes de una manera automática en lo concerniente a sus experiencias diarias. Bajo este escenario signado por la proliferación de las tecnologías, la escuela ha reconocido sus potencialidades para la transformación de la educación,

apostando por un enfoque en donde las TIC se consideran como piedra angular en el desarrollo de la orientación multimedia.

4.2.3 Interpelación, una práctica de seducción para el educando

Tras haber realizado el abordaje acerca de los sentidos construidos por los jóvenes, así como de los usos de TIC en sus experiencias de producción, consideramos propicio ocuparnos de dos nociones interdependientes como interpelación y reconocimiento, que involucran a docente y alumnos respectivamente.

La interpelación es una práctica que implica alentar a otros (educandos), a adoptar nuevos modos de ser y comportarse que funcionen de base para el arribo a un cambio superador. Los docentes tienen que afrontar el desafío de seducir a individuos en plena formación, para que adopten una actitud activa, desde la introspección y puesta en duda de aquello que ya tienen establecido. Del desafío de la seducción, se sigue el reconocimiento, una fase en la que el sujeto interpelado experimenta un sentimiento de identificación con los ideales involucrados en las prácticas de sus formadores (Buenfil Burgos en Huergo:2006).

- **¿Qué hacen los educadores para movilizar al educando?**

A raíz de que nuestro objeto de estudio lo constituyen alumnos, nos resulta necesario conocer cuáles son las perspectivas y modalidades que determinan su proceso de aprendizaje. Los responsables de estructurar dicho aprendizaje son los docentes, quienes en su labor de acercar conocimiento a sus educandos, interpelan desde diferentes modelos de comunicación y educación. Más allá de que analizamos manifestaciones de cada uno de ellos, consideramos pertinente ofrecer mayor atención al modelo de los procesos, en donde la tecnología es una dimensión que no puede obviarse.

Modelos de Comunicación y Educación

En las líneas subsiguientes, presentamos los tres modelos de Comunicación y Educación propuestos por Mario Kaplún:

Los modelos exógenos (modelo de los contenidos y modelo de los efectos), y el modelo endógeno (modelo de los procesos), incorporando en cada una de dichas tipologías algunos datos

provenientes de la voz de los educadores de la orientación multimedia.

Enseñar con la tiza y pizarrón

La concepción de la educación en la modernidad supone el traslado de conocimiento de un agente que concentra poder (docente) hacia otro, que en miras a conseguir la alfabetización se posiciona o repliega en el lugar de espectador pasivo. Aquí el alumno se concibe de manera análoga a una “tábula rasa”, que requiere llenarse eludiendo experiencias previas.

a veces la profe Andrea viene con un toco de cosas a explicarte en clase, y nosotros una que otra vez le cazamos lo que va diciendo. Si no entendés algo, fuiste. (**Marcos**, sexto año)

Los educadores tienen la intención de reafirmar la vigencia de soportes tangibles como papel y pizarrón como base para la concreción de prácticas como la lectura y escritura. La reacción de los jóvenes es adoptar una postura de resistencia, debido a que su afinidad está dirigida principalmente hacia las TIC, que les ofrecen la facilidad de aprender por vía de la imagen:

ahora apuntamos a que todos lean el material completo, para comprender todas las ideas principales, y al mismo tiempo tener que armar análisis comparativos entre diferentes partes del texto; les resulta el “infierno en la tierra (**Celeste**, profesora de producción multimedia)

yo pienso que la lectura y escritura deben ser prácticas permanentes; por eso incito a que los chicos no solo estudien de los videos que les doy en clase o ven en un tutorial, sino que lean artículos de diarios y revistas, analizando el plano morfológico y semántico (**Celeste**, docente de producción multimedia)

Quienes gestionan esta especialidad, tienen por delante la tarea de instruir a los educandos en función de ciertas nociones teóricas. Se evidencia un desfasaje entre lo que la escuela y docentes tienen como deber, y lo que realmente se corresponde con los gustos y necesidades de las generaciones actuales.

Por su parte, la evaluación escrita es el dispositivo más difundido y/o acordado, tácita o explícitamente por la institución para la calificación de los rendimientos.

la idea es siempre darles una actividad teórica y otra práctica; la teórica para obligar a leer

el material escrito previamente existente o que elaboramos con Andrea. Luego la idea es darles un trabajito práctico con nota para ver cuánto aprendieron. (**Celeste**, docente de producción multimedia)

recientemente Celeste tuvo que implementar una prueba escrita para que los chicos retengan conceptos teóricos fundamentales de un manual que ella propone como material obligatorio. La idea también es que retomen el hábito de lectura por el soporte tradicional del libro, pero estas generaciones nuevas ya piensan en términos de lo digital. (**Julia**, directora del establecimiento)

Sin privar de relevancia a las claves diagnosticadas sobre este modelo, entendemos que la proporción en que las mismas se han manifestado, ofician de indicador para reconocer su presencia parcial. Argumentamos lo antes dicho referenciándonos desde el conocimiento de que los jóvenes de la especialidad multimedia son evaluados primordialmente en función del rendimiento conseguido en labores de índoles práctico, que integran un proceso de trabajo colectivo.

Enseñar en busca de efectos

En contrapartida con la perspectiva previa, aquí la enseñanza se estructura a partir de la conversión del rol del docente y alumno. La persuasión se torna como la estrategia por excelencia para ocasionar alguna clase de transformación en los destinatarios de la educación.

La tarea de instruir requiere la selección estratégica de material, en miras al logro de resultados efectivos; en este marco, las experiencias previas de los jóvenes resultan trascendentales. La comunicación unilateral vigente en el modelo tradicional pierde primacía, considerando que de dichas experiencias emergen por la configuración de un vínculo más horizontal entre docente y alumno. Destaca en este punto, la asunción de un mayor protagonismo en el educando, en comparación con el modelo tradicional.

En vista de sacar provecho de las claves de este modelo - y sin descuidar que nuestra investigación implica el análisis de las experiencias de producción multimedia de jóvenes- creemos conveniente presentar una serie de apartados que pretenden poner en diálogo ambas cuestiones.

Los títulos presentados en las líneas subsiguientes versan sobre las diversas iniciativas

encauzadas por los docentes para que sus alumnos interioricen ciertas actitudes y posicionamientos, que les asegure una mejora en su rol de productores.

- Invitación a la productividad en experiencias multimedia

Los docentes tienen por delante el desafío de “poner en marcha” a jóvenes que tienen incorporadas perspectivas y modalidades de trabajo específicas del ciclo básico - tales como la clase magistral, trabajo áulico y la evaluación escrita- una serie de características sustancialmente diferentes en comparación con las de la especialidad multimedia. Hacia cuarto año, los alumnos deben pensarse bajo el rol de productores, asumiendo la suficiente predisposición y compromiso para llevar a buen término labores prácticas que integran procesos.

cuando algunos de los chicos-no todos- vienen medio relajados de la experiencia de trabajo propia de los tres primeros años, ahí nos ponemos firmes con Andrea. Les aclaramos que, si eligieron formarse en multimedia, no pueden relajarse tanto o especular, porque la misma nota cuenta para varias materias, y ahí si se les puede complicar bastante. (**Celeste**, docente de producción multimedia)

junto a docentes de materias como producción multimedia y Lengua, nos dedicamos de lleno a estimular el análisis minucioso de los relatos que se ponen en juego en cada soporte, y a evaluar por ende de forma conjunta, lo que hace que los chicos tengan que ponerle más énfasis al trabajo que implica su rol, sabiendo que la calificación del grupo en varias asignaturas, depende de su buen desempeño. (**Celeste**, docente de producción multimedia)

Las docentes de la especialidad multimedia desarrollan trabajos inter-cátedra con docentes de Lengua y Biología, con la idea de integrar contenidos entre disciplinas. A través de esta iniciativa, se incita a que los jóvenes desplieguen buenas performances durante su labor de producción, ya que de lo contrario estarían desaprobando varias asignaturas.

- Mayor familiaridad, mayor productividad

Con la pretensión de que sus alumnos experimenten un aprendizaje más ameno, una táctica de persuasión docente supone la selección y acercamiento de contenidos conocidos por los jóvenes.

En la medida que los docentes comienzan a conocer cuáles son las áreas de interés de los jóvenes, logran diferenciar las capacidades en germen de los mismos, animando a que trabajen

más a gusto en sus producciones (Dewey:1977).

el 90 % de lo que ellos consumen está en formato transmedia, y se sienten sumamente identificados, son fanáticos del mismo. Teniendo esas bases, y una vez que ya están del todo cómodos, los incitamos a que produzcan desde su zona de confort (**Celeste**, docente de producción multimedia)

Al momento en que los docentes seleccionan material, se aseguran de que el mismo guarde sintonía con lo imperante desde las modas más actuales. Se vislumbra que estructuran estímulos desde piezas audiovisuales afines al mundo de los jóvenes, con el objetivo de generar como respuesta sentimientos de identificación y comodidad.

como puntapié por ejemplo les doy una explicación técnica del proceso de desarrollo de la película Avengers, de la cual unas de todas sus partes han visto, pero porque sobre todo saben de su éxito comercial. (**Celeste**, docente de producción multimedial)

Debido que los jóvenes tienen que realizar un proyecto de transmedia, sus formadores hallan la oportunidad propicia para seducirlos acercándoles algunos formatos de igual naturaleza que ya han consumido en sus experiencias cotidianas, alimentando un sentimiento de identificación que los estimule a la producción desde bases que les resulten atractivas.

- Fomento a la originalidad

Al momento en que los jóvenes deben realizar sus producciones, los docentes los inducen a que las temáticas por las que se deciden, deben adoptar un carácter innovador. La acción propuesta es que los alumnos desplieguen prácticas de lectura, como vía para una formación inicial de imágenes, que con posterioridad deben resignificar.

hasta el año pasado, las historias que armaban solían ser sobre zombies, muerte y drogas. Este año surgió la idea de que desde la materia lengua se estimulara la lectura, y que desde las materias de la especialidad les pidiéramos una adaptación que sirva para lograr trabajos originales (**Andrea**, docente de lenguaje multimedia)

yo creo que mucho pasa por lo que hago en las primeras clases. Les llevo ejemplos preseleccionados de sus compañeros de años anteriores, y lo primero que les aclaro es que no se les vaya a ocurrir copiar el tema, sino que obtengan resultados de ese nivel, con cosas

que me sorprendan a mí y a sus compañeros (**Celeste**, docente de producción multimedia)

En la especialidad multimedia, se dan a conocer trabajos previamente presentados y se restringe la posibilidad de cualquier tipo de plagio. Simultáneamente, los formadores depositan un cúmulo de expectativas sobre sus alumnos, promoviendo la auto-exigencia, para que obtengan resultados de calidad.

La intención de los docentes es demostrarles a los jóvenes que pueden elaborar discursos desde su propio ingenio. Los lineamientos señalados por los educados son interiorizados por los jóvenes, que denotan un cambio de actitud, activando sus potencialidades al momento de producir.

en los videos debe buscarse generar algún tipo de impacto, la historia tiene que atrapar, pero, sobre todo, debe animar a la prevención. (**Nancy**, docente de biología)

para biología hicimos un proyecto sobre las ETS. Nuestro video trató sobre el Sífilis. La historia, para que sea original y no repetir lo que a los profes los cansaba (situación de chica que conoce a chico en boliche y luego tienen relaciones), contamos la historia de un niño que había padecido la enfermedad por causa congénita. (**Natalí**, sexto año)

En virtud de que el aprendizaje sobre enfermedades se conforma como un tema troncal en la asignatura, los docentes aspiran a una estructuración de los discursos (videos) sobre la base de la función emotiva y conductual del lenguaje.

- Fomento a la valoración del tiempo, garantía de producciones bien logradas

Las docentes a cargo de la especialidad multimedia (lenguaje y producción) tienen interiorizada – desde sus propias experiencias como productores- la idea de que el aprovechamiento estratégico del tiempo es clave para la resolución pertinente de las diferentes fases de un proceso de trabajo. En función de esta concepción, motivan a sus alumnos para que orienten su accionar de manera análoga, priorizando una planificación ordenada.

desde la cátedra queremos que los chicos no tengan que llegar al punto de improvisar, que sean ordenado (...) siempre les decimos que tienen que ser previsores, les va a pasar el día de mañana cuando sean profesionales y no van a contemplarle sus cuestiones personales (**Celeste**, docente de producción multimedial)

Queda expuesto que los formadores concientizan a los jóvenes para que no se apoyen de la especulación, y que impriman a su labor actual de pre-profesionales aspectos como la seriedad, responsabilidad, puntualidad, y compromiso.

nos exigen organización personal y grupal para poder terminar la cantidad de trabajos necesarios a tiempo. (**Natalí**, sexto año)

todos los planos y ángulos, la forma de recorrer el espacio estaba todo punto por punto en el guion más que todo para resaltar ciertos objetos o partes del video; pero lo que más te ayuda tener los guiones listos es a no tener que andar improvisando ahí en el momento. (**Santiago**, quinto año)

las consignas de los trabajos nos las dan antes de las vacaciones, para que las resolvamos, y yo en mi caso lo adelanto y entregué a tiempo. Pero si no llegamos, o se nos rompe algo, nos lo pasa para la semana que viene. (**Milagros**, quinto año)

Las nociones que manejan los docentes en torno al proceso de producción genera incidencia sobre los estudiantes, quienes reflejan valorar el orden y la previsión al tener que resolver sus tareas. Se vislumbra que los jóvenes se orientan en base a la cultura monócrona, al distribuir con buen criterio el tiempo disponible en función de las sucesivas actividades que los comprometen (Hall en Marc y Picard:1992).

Enseñando al “otro”, un sujeto activo

A diferencia de los modelos de comunicación y educación desarrollados con antelación- en los que el alumno se piensa como un objeto – en el modelo de los procesos la alteridad es una premisa fundamental, en virtud de la cual, el docente reconoce al alumno como un “otro” activo, con el que puede entablar diálogo.

Nuestro tema de investigación se vincula con la apropiación de TIC en las experiencias de producción multimedia de jóvenes. En dicho proceso, consideramos que la figura del docente concentra un marcado protagonismo, en el sentido de que se erige como un mediador del vínculo entre las TIC, alumnos y educación.

En función de lo señalado, creemos fundamental analizar en primer término los usos de TIC en docentes, para proceder con posterioridad al desarrollo de las principales características que hacen

al modelo de los procesos en sí.

- Saber para implementar

En la medida que un docente se acopla con las bases de este modelo, debe tener presente que el manejo de nociones sobre tecnología –un tópico crucial de este modelo- es una condición indispensable para ajustarse a las demandas y necesidades reales que experimentan los educandos de hoy en día.

Los docentes, en su calidad de protagonistas del escenario educativo, deben adaptarse – al igual que los alumnos- a la evolución de los tiempos modernos, para estar a la altura de las exigencias que supone la educación actual (Freire.2006). Los soportes papel y pizarrón ya no son la alternativa por excelencia, sino que debe abrirse paso a lo digital para la búsqueda de información, registro de datos y puesta en escena del contenido áulico.

si uno es docente, y no te interesa acompañar los tiempos donde vivís, dedícate a otra cosa
(...) mis hijas siempre me admiran y me dicen que siempre me mantengo actualizada
(**Carolina**, docente de ingles)

Partiendo de la premisa de que todo conocimiento puede tornarse perfectible, los docentes pueden decidir si conservan o amplían el margen de saber que los respalda. La adquisición de competencias en materia tecnológica fomenta el arribo a un perfil de profesional con una formación más integral.

De esta manera, creemos necesario abordar en primera medida como emplean las TIC los docentes; al desarrollar dichos usos, priorizamos los desplegados por los encargados de las asignaturas lenguaje y producción multimedia, aunque adicionalmente, con el afán de contar con otras voces, anexamos los concretados por otros formadores, que también integran las TIC en sus prácticas de enseñanza.

En esta sección, nos dedicamos a analizar el modo en que los docentes efectúan la integración de las TIC a sus diferentes prácticas. Con la expectativa de asignar un rótulo a cada uno de los usos efectuados, nos basamos en la propuesta de “contexto de uso” de César Coll, quien refiere a las variadas circunstancias de aparición de los artefactos tecnológicos (Coll: 2002).

** TIC como mediadoras de las relaciones entre docentes y los contenidos*

Al referirnos a la mediación que aportan las TIC entre los docentes y el contenido, pueden reconocerse tres posibles alternativas. La primera, involucra a dichos artefactos en la preparación del material para el dictado de clase, la segunda, en el monitoreo del progreso del educando, y la última en el refuerzo del saber impartido.

> Organización de material para trabajo áulico

Las TIC son herramientas que permiten a los docentes acceder, recuperar, guardar, organizar, manipular, intercambiar y presentar información por medios electrónicos (Carneiro, Toscano y Díaz :2009).

siempre traigo la compu a las clases porque ahí tengo todo el material organizado por carpetas, y cualquier cosa que los chicos puedan necesitar, se los pasó ahí en el momento (**Andrea**, docente de lenguaje multimedia)

Debido a las características ya enunciadas, los docentes depositan en estas herramientas confianza, ya que les dan facilidad para gestionar y disponer con agilidad de datos significativos para el trabajo en clase.

utilizo el disco portátil para contar con toda la información de trabajos o notas de los chicos. Además, siempre llevo todas las clases preparadas, ahí guardo los Prezi, videos de muestra y planes de trabajo en las planillas Excel (**Celeste**, docente de producción multimedia)

Los formadores suelen manejar un gran caudal de datos, tales como contenidos a presentar en instancias áulicas, o actividades de todos los alumnos, acumulando en efecto excesivas cantidades de papel. Sin embargo, las TIC permiten desentenderse de esa situación, ya que actúan como un puente para la accesibilidad cómoda e inmediata de todo lo necesario, ya concentrado en un mismo dispositivo digital.

si no hay internet, puedo traer la clase planificada para no ser tan dependiente. Por ejemplo, cuando ya vengo con los videos bajados que les propuse en un pendrive (**Carolina**, docente de ingles)

Estos usos toman correspondencia con la fase pre-activa de trabajo con TIC, en la que estos dispositivos permiten la búsqueda de material necesario, para que el docente estructure con anticipación la intervención en situaciones de clase (Pere Marqués Graells: 2004)

> *Registro de actividades de enseñanza y aprendizaje, como de los rendimientos*

Los educadores, tienen como función primordial efectuar el seguimiento pormenorizado del rendimiento de sus alumnos. De esta manera, no solo consiguen diagnosticar falencias en el aprendizaje, sino que, al mismo tiempo, efectúan un balance acerca de la efectividad de sus estrategias de enseñanza.

Excel me sirve para registrar las evoluciones individuales como grupales, lo que me permite tener todo organizado, y poder atender dificultades de aprendizaje o personales que pueden tener (**Celeste**, docente de producción multimedia)

para todas las cosas del colegio, siempre tengo armadas las bases de datos en Excel, que me sirven para hacer un monitoreo del progreso de cada alumno (**Julia**, directora y docente de tecnología)

A partir de las TIC, los docentes aprovechan las potencialidades de las planillas del programa Excel, procediendo al ordenamiento de los datos a partir de la tabulación. Posteriormente, pueden concretar la realización de gráficos, efectuando lecturas comparativas, que les permiten arribar a ciertas tendencias.

como siempre me termino llevando los avances de los trabajos de los chicos para corregir tranquila desde mi casa, cuando vuelvo al cole, les doy el informe parcial a cada grupo, leyéndoles desde las bases de datos que armé en Excel. (**Andrea**, docente de lenguaje multimedia)

Se evidencia que los docentes se inclinan por las nuevas tecnologías, y dejan de lado las planillas de registro manual. La razón de este cambio se justifica en virtud de que dichas tecnologías permiten configurar la información bajo ciertas condiciones favorables como la organización, personalización y prolijidad.

En estas circunstancias, entra en juego la fase de trabajo post-activa de las TIC, en la éstas actúan como vía complementaria de las actividades curriculares, facilitando las gestiones administrativas.

(Pere Marqués Graells:2004).

> *Auxiliar y amplificador de los contenidos*

Los docentes encuentran en la tecnología la oportunidad de contrarrestar la monotonía ocasionada por la enseñanza tradicional, en la que prevalecen las explicaciones magistrales.

yo personalmente, para mantenerlos despiertos, uso la máquina para mostrarles ejemplos, imágenes, y elementos. (**Andrea**, docente de lenguaje multimedia)

Con las proyecciones de presentaciones de powerpoint y fragmentos de película, las instancias de aprendizaje de los jóvenes se vuelven más amenas y didácticas.

les voy proyectando con el cañón pasajes de otras películas que entiendo que no ven, para que les de curiosidad y terminen interiorizándose (**Celeste**, docente de producción multimedia)

para explicarnos lo que es la transmedia nos mostraron un PowerPoint y un video tipo documental, del universo de Marvel donde explicaban como había sido el proceso de los vengadores. (**Jeremías**, quinto año)

Mediante la proyección de ejemplos audiovisuales, los docentes colocan las TIC al servicio de los jóvenes, para que consigan reforzar o complementar los lineamientos teóricos que han recibido previamente.

los chicos se empiezan a enganchar mucho cuando descubren el significado de los planos y ángulos; por ejemplo, les proyecto algunas escenas de la peli Kill Bill en la que se incorporan muchísimos recursos audiovisuales (**Celeste**, docente de producción multimedia)

Los docentes plasman estos contenidos con la intención de que los jóvenes se sientan movilizados y cuenten con algunos recursos al momento de comenzar sus propias labores de producción.

Los docentes ponen en escena las imágenes proyectadas desde las TIC, consiguiendo ponerlas en diálogo con el contexto educativo. Es por esta razón que tienen incorporada una “pedagogía de la mirada” (Dussel:2006).

Finalmente, encontramos que este tipo de uso guarda relación directa con la fase de trabajo activa con TIC, en la que los docentes utilizan material digitalizado para el dictado de clases.

** TIC como mediadoras de las relaciones*

La tecnología, y las numerosas plataformas a la que permite acceder se han arraigado a tal punto en el imaginario social, que gran parte de los sujetos las utilizan para el acercamiento y vínculo con otros. Dentro de la esfera educativa, las TIC han trazado puente entre los formadores y educandos, así como formadores entre sí. En función de lo previo, desglosamos la categoría en dos niveles:

> Mediadoras de intercambios entre docentes y alumnos

Para los docentes que utilizan la tecnología, las preferencias de los jóvenes en torno a esa dimensión, se perfilan como indicadores de las alternativas más convenientes para pensar el vínculo educativo:

.las plataformas e-learning exigidas por la escuela no les gusta para nada a los chicos...ellos prefieren toda la vida el grupo en Facebook, donde les subo textos, calificaciones, sugerencias y respondo consultas. (**Celeste**, docente de producción multimedia)

La red social Facebook⁹ es el “aula virtual” preferida por jóvenes y docentes, ya que la misma está provista con algunas funciones como el armado de grupos, chat individuales y grupales (mediante los que se resuelven dudas), video-llamadas y transferencia de archivos.

la otra modalidad es que les subo con anticipación archivos a Facebook para que los descarguen al celular o impriman, y que ya podamos trabajar directamente en clase (**Celeste**, docente de producción multimedial)

El aprovechamiento de los recursos de estas tecnologías – y de su capacidad mediadora- se traduce en una dinamización de las instancias de trabajo áulico. En la medida que los docentes se

⁹ Facebook surgió hacia el año 2004, es una red social fundada por Mark Zuckerberg, que actualmente posee 1350 millones de perfiles activos. Recientemente se adjudicó la propiedad de otras redes sociales de moda como Instagram y Whatsapp. Datos sobre redes sociales y el buscador google

aseguran de que los jóvenes dispongan del material, calificaciones y sugerencias, pueden aprovechar el tiempo que todas esas cuestiones insumirían, en otras actividades de mayor relevancia.

usan mucho el celular para visualizar los archivos google-docs que les comparto por Drive (...) google Drive me sirve para saber quién trabaja y quien no, que hacen o dicen. (**Celeste**, docente de producción multimedia)

Google ofrece una aplicación que permite compartir archivos en línea, y visualizar de manera colectiva los cambios que se van efectuando sobre un documento. De esta manera, el docente puede efectuar una especie de seguimiento del día a día de la labor de los jóvenes, utilizando una herramienta que les resulta cómoda.

A partir de las plataformas Facebook y Google Drive, se propicia una prolongación del vínculo entre estos actores, que trasciende las variables tiempo y espacio del plano escolar.

Más allá del predominio de lo previamente expuesto, vale resaltar la existencia de un software cuyo uso es practicado dentro de las inmediaciones del aula:

el programa Classroom Management me permite generar una red dentro del aula y monitorear todo más detalladamente. Puedo ver lo que cada uno hace en su net. Me permite compartirles archivos, que entreguen trabajos en la misma aula después que les doy la señal de aviso con el mismo soft. Otra herramienta es que con solo un click se simula al alumno levantando la mano para una consulta o intervención (**Carolina**, docente de inglés)

En el marco de su implementación, se abre paso a una reconfiguración de las modalidades más típicas de encarar una clase (explicación magistral o por uso de proyector), instalando un tercer entorno que abarca tanto a los docentes como a sus educandos.

En función de estos usos de las TIC por parte de los docentes (envío de material y sugerencias, evacuación de dudas, posteo de calificaciones), se manifiesta la fase de trabajo post-activa (Pere Graells:2004).

> Mediadora de intercambios de docentes entre sí

El progreso tecnológico trajo aparejado una ampliación del horizonte de posibilidades,

operando transformaciones a nivel social. En este escenario, los jóvenes ocupan un sitio protagónico, ya que se acoplan a lo novedoso sin dificultad alguna. A su vez, los grupos generacionales compuestos por adultos, se ven atraídos por las ventajas sustanciales que las TIC aportan en sus prácticas, por lo que deciden integrarlas de un modo productivo.

Para agilizar el intercambio de los docentes con otros colegas, se apuesta al uso de plataformas digitales, como la red social Whatsapp y el correo electrónico.

al whatsapp lo uso mucho con la profe Andrea de lenguaje multimedia, pero también con las profes de proyecto inter-cátedra, siempre para intercambiar información o coordinar los tiempos para las reuniones (**Celeste**, docente de producción multimedia)

Con los profes del proyecto inter-catedra abrimos un grupo de whatsapp, para ir viendo cómo avanzan los chicos con el trabajo que le proponemos, además sirve para que coordinemos las reuniones (**Nancy**, docente de biología)

El tiempo es un recurso limitado para la gran cantidad de actividades que debe llevar a cabo un docente, y en ese marco, los grupos conformados en Whatsapp permiten un aprovechamiento más estratégico. Las posturas y novedades que los docentes exponen en las conversaciones online aportan un cierto orden, en el sentido de que marcan los tópicos centrales que serán precursores del debate en las reuniones formales. Con esta iniciativa, se evita la improvisación, y el tiempo se torna productivo.

todo el material que voy recopilando por mi lado, se lo mando por mail a Andrea, para que siempre estemos en la misma línea al momento de trabajar con los chicos (**Celeste**, docente de producción multimedia)

La comunicación entre los docentes mediada por el intercambio vía mail, aporta una mejora en materia de coordinación, ya que los docentes están interiorizados acerca de los quehaceres de sus pares, previniéndose por ende malos entendidos en el dictado de clase.

El uso de e-mail y whatsapp entre docentes guarda sintonía con la fase pre-activa de trabajo con las TIC, ya que a partir de estas herramientas van “preparando el terreno” para el dictado de clases (Graells.2004).

- Huellas del proceso

Luego de habernos ocupado del análisis de los usos de TIC de los docentes, creemos oportuno profundizar más en el modelo de los procesos, continuando la tarea de análisis sobre algunas aristas que indican huellas del predominio de este modelo de comunicación y educación.

Entre los ejes que diferenciamos, hemos implementado un ordenamiento lógico que se corresponde con el orden secuencial mediante el cual se desenvuelve la enseñanza para con nuestro objeto de estudio. El orden que estipulamos, prevé los siguientes ejes: la importancia del interrogante en la educación, la imagen para el conocimiento y fomento de TIC.

** Pregunta como base del diálogo y conocimiento*

Dentro del modelo de los procesos, la comunicación entre el educador y educando presupone la horizontalidad, es decir, un diálogo sostenido entre partes que se conciben, de algún modo como pares. En este marco, la pregunta es un insumo básico para entablar la interacción, y abrir paso a una construcción compartida del conocimiento.

tenemos como ley empezar cuarto año con una actividad de tipo vocacional, en la que nos interesa interrogarles a los chicos sobre sus sueños y aspiraciones (**Celeste**, docente de producción multimedia)

En los primeros pasos que los jóvenes dan dentro de la especialidad multimedia, los docentes encuentran en la pregunta la oportunidad propicia para descifrar, a grandes rasgos, cuáles son las disciplinas del saber con las que estos guardan mayor grado de afinidad. A partir de esta iniciativa, consiguen obtener un panorama general de los perfiles que integran el grupo que deben instruir.

les dije que para aprobar van a tener que aprender, y por mucho que estén sentados acá nada cambiará sino aprenden. ¿Entonces les dije...que necesitan para aprender? Les dije tomen un papel y expresen que necesitan de ustedes y qué necesitan de mí. (**Carolina**, docente de inglés)

En muchas ocasiones se encuentran con dificultades para comunicarse con los jóvenes, y es por ello que plantean un intercambio a base de preguntas y respuestas, para reforzar el vínculo a partir del feedback. En ese intercambio, el docente se coloca al servicio de los jóvenes, delegándoles protagonismo, ya que son ellos mismos quienes desde una postura activa, deben poner en juego “las cartas sobre la mesa”.

durante las clases, siempre voy haciendo preguntas estilo disparador para ir poniéndome al tanto de que siguen en el cine, programas de televisión, y es desde ahí que me intento vincular (**Celeste**, docente de producción multimedia)

.indago a fondo en que cosas les interesa y gusta, lo que hago es negociarlas con lo que tengo para enseñar: imagínense que antes no conocía ni usaba Netflix, ahora me enganche por y para ellos. (**Carolina**, docente de inglés)

Al impartir la enseñanza, los docentes son conscientes de la incidencia operada por las TIC en las experiencias escolares y extraescolares de los jóvenes, y es por ello que en lugar de imponer contenidos, los negocian. Bajo estas condiciones, utilizan a la pregunta como una vía para dar con las preferencias en términos de consumos culturales, y desde allí “hacer puestas en escena” que incluyan elementos con los que esos alumnos experimenten un reconocimiento.

** Vigencia de la pedagogía de la mirada*

Los jóvenes en la actualidad conviven con la imagen en todo ámbito y actividad de su existencia, lo que conlleva a que le impriman un lugar de relevancia (Dussel:2006). Dicho fenómeno se corresponde con la disposición de múltiples canales y conductos mediáticos, que favorecen la propagación de imágenes.

Ante esta realidad imperante, los docentes deben procurar incluir a la imagen en sus procesos de enseñanza, para que la asimilación del saber ocurra bajo las condiciones que atraen a los jóvenes

los chicos se entusiasman mucho con la realización, dejan de lado cada vez más a la lectura, lo que me ha llevado a que más del 50% del material de estudio esté en videos (**Celeste**, docente de producción multimedia)

los docentes usan la netbook para proyectar videos en la sala de videos. Así se aprende un montón. Además, el mismo video lo sube a la red social, para que reforcemos lo que nos da. (**Facundo**, sexto año)

para matemática tuvimos que producir un video. Podías explicar oralmente la resolución de un problema como en tutorial, o sino sacar fotos de lo resuelto en la hoja, onda secuencia; a la mayoría nos queda mucho más así, a que se ponga la profe sola a explicar (**Santiago**, quinto año)

Los docentes denotan una pedagogía de la mirada vigente, ya que apuestan a equilibrar la proporción de material teórico con el práctico. Reconocen un relegamiento de la lectura, y por ello apuestan a proyectar y fomentar la producción de videos, un recurso más didáctico y seductor que satisface las necesidades de jóvenes que se encuentran en constante roce con las TIC.

para generar un ambiente de trabajo bien al estilo taller, siempre me encargo de traer el cañón para que cada equipo de trabajo vaya pasando, y proyecte lo que hizo. De esa forma, puedo ir marcando los aciertos y errores, para que todos aprendamos de todos. (**Carolina**, docente de inglés)

La exposición de la imagen a través del cañón permite el intercambio de ideas, y posibilita el esclarecimiento de claves útiles para el aprendizaje (Kaplún:2002). En este modelo, la posibilidad de participar en clase es irrestricta, ya que los educandos son considerados como agentes activos, capaces de emitir argumentaciones válidas.

**Promoción de TIC al educando*

En el marco de la actual sociedad, la tecnología se ha vuelto un bien imprescindible para el desarrollo de las personas, y su intervención ocurre en los diferentes ámbitos donde éstas deben desenvolverse. Ante esta realidad, la función que cumple la escuela es crucial, ya que debe procurar la apropiación de las TIC para usos productivos.

Considerando los estímulos que la tecnología ejerce sobre la curiosidad de los adolescentes, así como las potencialidades que puede llegar a desarrollar, los formadores encabezan diferentes iniciativas para que sus educandos la integren a sus prácticas escolares, alcanzando resultados significativos.

cuando estoy pensando cómo tienen que ser las actividades para los chicos, trato de imaginarme que les puede llamar la atención, para que no se aburran. Ahí es cuando lo animo a que pongan en marcha todo su ingenio apoyándose de todos los recursos tecnológicos a los que puedan tener acceso. (**Celeste**, docente de producción multimedia)

Cuando los docentes de la orientación multimedia piensan en las modalidades y consignas de trabajo, no pierden de vista que las mismas deben ser de índole práctico, y que el uso de TIC es una condición insoslayable, en el sentido de que los jóvenes conviven a diario con dichos

artefectos. Durante sus experiencias de producción, los alumnos pueden canalizar su ingenio -al realizar tareas como la filmación, edición, diseño y programación- alcanzando resultados tangibles como un webepisodio, afiche publicitario, videojuego, etc.

les hago tener experiencias desde programas tradicionales como Word y Excel; les hice redactar un cuento al que tenían que plasmar en un Powerpoint, que tenía que venir acompañado de imágenes y música (**Julia**, directora y docente de tecnología)

El uso integrado de diferentes softwares como procesador de texto, planillas y presentador de diapositivas, es alentado en función de que las operaciones con los mismos no presentan dificultades, y en simultáneo permiten el arribo a resultados productivos. Se desafía la capacidad de síntesis, animando a economizar palabras por medio de la imagen, un elemento seductor para los jóvenes.

les planteé a las chicas que diseñen por PowerPoint tarjetas de cumpleaños o casamiento, y ahí si les pedí que pusieran más chucherías, o sea que diseñen; después les dije que abran una base de datos de Excel para cargar los datos de los invitados, y después les hice combinar correspondencia entre el Excel y la tarjeta. (**Julia**, directora y docente de tecnología)

con Word, les hago que redacten una carta de presentación a modo de simulación, después de mostrarles una oferta de trabajo publicada en el diario(...). también tienen que elaborar currículums. (**Mónica**, docente de tecnología)

Los docentes adoptan como estrategia vincular las consignas de trabajo con aspectos relevantes de la vida de los jóvenes (cumpleaños, casamiento, carta de presentación y elaboración de currículum). El fomento a la realización de estos productos responde a un enfoque prospectivo, porque los hacen trabajar en el presente en vista de situaciones que los comprometerán a futuro. Desde esta perspectiva, la interpelación es acertada, ya que los jóvenes experimentan el reconocimiento, y trabajan con las TIC de manera predispuesta.

El impulso al uso del celular y de las netbook en las actividades curriculares de los jóvenes, es una vía atractiva para que accedan al conocimiento.

la primera parte del trabajo consiste en que recorran Colonia Caroya y que vayan sacando

fotos con el celular de todo lo que aprecien que esté en inglés (...) luego trabajamos con un video de un lingüista muy importante(...)por último, les pase un link y trabajo con los celulares leyendo un poema (...)después es paso el poema en audio para que lo oigan todas las veces que lo necesitan, es una experiencia distinta y pueden disfrutarlo de otra forma (**Carolina**, docente de ingles)

cuando practican la lectura, los dejo salir del aula para que se graben con el Audacity en la netbook, y a través de eso yo corrijo la pronunciación y la lectura (**Carolina**, docente de inglés)

Las TIC son aprovechadas para la captura de fotografías, visualización de videos y grabar. A partir de estas actividades, se estimula la actividad sensorial para un aprendizaje menos tedioso.

Luego de haber efectuado el análisis sobre la interpelación docente, podemos decir que los modelos de comunicación y educación no emergen de manera pura, ya que pudimos rastrear identificar diferentes manifestaciones de todos ellos. No obstante, el modelo de los procesos emerge con mayor intensidad, en función de que la orientación multimedia se estructura primordialmente de modo afín a sus bases.

“La educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo.” Paulo Freire

5- CONCLUSIÓN

Tras haber llegado a la recta final de esta investigación, como grupo vislumbramos que todos los fundamentos conceptuales captados durante el transcurso de nuestra experiencia académica, pero más puntualmente los aprendidos durante el cursado del seminario de Comunicación y Educación y el de Teorías Latinoamericanas de la Educación, no permanecieron en el orden de lo abstracto, sino que más bien pudieron ser puestos en diálogo con la realidad concreta que comprendía a nuestro objeto de estudio.

Al tener la oportunidad de concretarla, pudimos interiorizarnos en relación a las prácticas de los dos protagonistas del escenario educativo – educador y educando- y a las creencias, valores representaciones y sentidos, una serie de componentes de los que estos sujetos son portadores. En otras palabras, conseguimos adentrarnos en una realidad institucional puntual, y estudiar el desenvolvimiento de las prácticas de aprendizaje de los jóvenes objeto de estudio (desde el reconocimiento de los contenidos y consignas curriculares que tienen por delante, los recursos y estrategias que utilizan, etc.), así como la estructuración de la tarea de los docentes (al momento en que estos nos facilitaran planes de clase, estrategias implementadas, criterios de evaluación, entre otros aspectos). En miras el relevamiento de estos datos- y de su posterior análisis- jamás perdimos de vista que nuestro interés se vinculaba con la posibilidad de monitorear manifestaciones relacionadas con la apropiación de TIC en jóvenes de quinto y sexto año, pertenecientes a la orientación multimedia. En la medida que prosperamos en nuestra tarea, constatamos que las TIC se constituyen como artefactos omnipresentes en los quehaceres que llevan adelante estos actores.

En este contexto, signado por un auge de las TIC, el campo de comunicación y educación es objeto de una serie de transformaciones, que implican ciertos desafíos. La formación de los sujetos

y la producción de sentidos, se ven envueltas en un movimiento dialéctico, que conlleva a sucesivas idas y contramarchas, que tanto docentes como alumnos deben afrontar. Con esto queremos decir que las TIC y sus plataformas están induciendo a sucesivas modificaciones en la manera de enseñar, aprender y esbozar sentidos. Los argumentos antes explicitados se cristalizaron durante las sucesivas etapas que conformaron nuestra intervención en la Escuela Presbitero Bonoris.

Tal como lo señalamos en líneas precedentes, circunscribimos nuestro interés sobre un segmento de la población total correspondiente a esta escuela, y abordamos la apropiación de TIC durante las experiencias de producción de jóvenes que cursan los últimos años de la orientación multimedia.

A la hora de concretar nuestra labor de análisis sobre dicha apropiación, los ejes troncales que nos permitieron una reconstrucción fundada de ese proceso fueron, en primera medida los sentidos construidos por los jóvenes en sus experiencias de producción; a continuación, los contextos de uso de TIC en alumnos; en tercer lugar, la interpelación docente desde los modelos de comunicación y educación.

En materia de sentidos, apelamos a una ramificación en sentidos en torno al acceso y sentidos en torno la producción. Cuando hablamos de sentidos en función del acceso, no pudimos obviar que el mismo se configura como una variable para que los jóvenes puedan prosperar en sus labores de producción. Es decir, para poder afrontar sus tareas en esta especialidad, es un requisito determinante el disponer y saber operar TIC.

A raíz de que nuestro objeto de estudio se inscribe en un grupo generacional que abarca jóvenes de entre 16 y 18 años, verificamos que, en virtud de su contemporaneidad con la era digital, se perfilan como agentes protagonistas de la misma. De esta manera, encontramos que estos agentes, han naturalizado a las nuevas tecnologías, volviéndolas transversales en cada uno de sus quehaceres. Estos artefactos, ya no ofician de accesorios, sino que se erigen como bienes primordiales, adquiriendo una condición similar a la de una necesidad básica. Los jóvenes ubican a las TIC en el centro de la escena, y es por ello que la actualización periódica de estos artefactos es algo que no pueden evitar. Entendemos que buscan efectuar un “salto de calidad”, disponiendo de los últimos lanzamientos, que vienen equipados con mayor nivel de prestaciones. La vida útil

de las creaciones digitales para estos usuarios, por ende, se torna fugaz.

En este escenario, donde contar con TIC es una condición de orden primario, la institución educativa no quedó exenta, y por tanto se vio condicionada a “tomar cartas en el asunto”, para estar en sintonía con esta época de cambios. Al respecto, cabe resaltar que el establecimiento Bonoris no se mantuvo ajeno a esta situación, teniendo en cuenta que, desde la instauración de la orientación multimedia, propició un trabajo escolar desde la mediación de las TIC, sacando provecho a la política educativa del “Conectar Igualdad”. Más allá de estas intenciones por ajustarse a las demandas y necesidades tecnológicas de sus estudiantes, la realidad concreta con que nos encontramos en dicho escenario, nos reveló algunas dificultades vinculadas a escasez de equipamiento propio de la escuela – cámaras y trípodes fundamentalmente – y problemas de conectividad, dos variables que en conjunto hacen a las condiciones de producción reales con que contaron estos jóvenes.

A su vez, dimos con que los jóvenes tienen al alcance de la mano una multiplicidad y heterogeneidad de canales y conductos tecnológicos, sobre los que depositan “confianza ciega”. El motivo que alimenta dicha confianza radica en que estos aparatos están dotados de ventajas como la instantaneidad y el dinamismo, que en definitiva garantizan instancias de apropiación favorables al aprendizaje. Algunos indicios de dicha apropiación los identificamos al momento en que estos alumnos utilizaron la netbook y celular -como una modalidad novedosa y complementaria a la tradicional- para efectivizar tareas como búsqueda de información, lectura y estudio, una serie de elecciones que se traducen en el reemplazo del soporte papel (libro y enciclopedia) por el digital, y una flexibilización de gastos monetarios.

En lo que respecta a sentidos en función de la producción, separamos los mismos en sentidos en función de los consumos, y sentidos en función del tiempo y espacio.

Tomando en consideración las instancias en las que los jóvenes encararon la producción, encontramos que los sentidos plasmados en sus discursos guardan correspondencia directa con los consumos a los que se aproximan desde su apropiación previa de TIC (celular, netbook, tablet y smart tv). En este sentido, corroboramos que la intertextualidad es una constante al esbozar un discurso, ya que los jóvenes de la orientación multimedia, tomaron como referencia directa a una serie de discursos previos ya legitimados (series, películas, libros, noticias y videojuegos), que los

acompañaron en sus experiencias cotidianas.

Al contar con la oportunidad de acceder a las producciones de los jóvenes, obtuvimos un breve pantallazo sobre las tendencias globales que imperan en la actualidad, y determinan a estas generaciones: “Resident Evil”, “The Walking Dead”, “Hush Hush”, “Maze runner” y “Angry Birds”. Más allá de estas temáticas previamente identificadas, también encontramos algunos consumos de características diferenciales tales como “Snowbros” y “Pacman”, que no se corresponden con las modas actuales, y que, al emerger, dan cuenta de una trascendencia en el tiempo.

Cuando los jóvenes productores, realizaron sus propios discursos (webpisodio, afiche publicitario, libro, videojuego), encabezaron construcciones de sentidos, bajo el rol de agentes activos. En un primer momento, procedieron a la libre asociación y deliberación de gustos e intereses, para consensuar un tópico troncal, que en algunos casos respondía a los gustos personales de algún integrante, y en otros, a los compartidos a nivel grupal. En el próximo estadio, los jóvenes debieron poner en juego una mayor cuota de ingenio, resignificando esos discursos de base. Al concretar dicho esfuerzo, construyeron nuevos sentidos, desde la incorporación de algunas rupturas, materializadas a partir de nuevas estéticas y tramas.

Prosiguiendo con la variable temporo-espacial, podemos decir que las prácticas escolares de los jóvenes de la orientación multimedia trascienden los tiempos estipulados para el ámbito escolar, motivo por el cual, estos alumnos deben continuar trabajando en sus casas, para resolver en tiempo y forma procesos de trabajo extensos y complejos. Ante esta situación, confirmamos que la apropiación sucede en dos escenarios distintos: en la escuela, los educandos reciben fundamentos teóricos sobre las TIC y las fases de trabajo que las comprenden, mientras que en la región posterior (sus hogares), se apropian de dichos artefactos, desde la práctica de producción. Sobre esta base, aseveramos que los docentes solo se atienen a ofrecer un “envión”, para que luego sean los propios jóvenes, quienes desde la exploración descifren las potencialidades de las TIC, y resuelvan las consignas de trabajo de una manera independiente.

A partir de esto, sostenemos la idea de que, dentro de las paredes del aula, de algún modo se limita el aprovechamiento efectivo de las potencialidades de las TIC. Nuestro objeto de estudio, consigue una mejor apropiación de esos dispositivos en sus hogares, ya que allí pueden eludir el

monitoreo docente, contrarrestar las fallas técnicas y la falta de equipamiento de la escuela con el confort de su hogar, así como sobrellevar las dificultades surgidas sobre la marcha, apelando a un espíritu de equipo, lo que nos remite a pensar en un aprendizaje colaborativo.

Pudimos apreciar que, en el marco de las experiencias de producción, cada miembro del equipo logró una apropiación particular sobre las TIC, lo que conllevó a una división de roles, para la resolución adecuada del proceso de trabajo. Bajo este régimen de organización, cada joven productor realiza una tarea puntual en la que se destaca, sin embargo, comprobamos que requieren de la presencia de algún líder que regule los tiempos de trabajo y monitoree el cumplimiento de las responsabilidades asignadas, ejerza motivación, y sea la “cara visible” del grupo, tomando la iniciativa de plantear dudas y consultas al docente. Pensamos que comparativamente con el resto de sus compañeros, los jóvenes con perfil de referente poseen un grado superior en el desarrollo de ciertas competencias tecnológicas, lo que lo transforma en una suerte de comodín para la apropiación más efectiva de las TIC.

En continuidad, percibimos que existen diferentes tipos de usuarios, con sus respectivas trayectorias. Algunas tareas como edición, filmación, diseño y programación insumen de parte de los jóvenes una mayor cuota de esfuerzo, lo que deviene en una prolongación de los tiempos de trabajo. Debido a que las fechas estipuladas con los docentes les apremia, no tienen más opción que improvisar, y tomar decisiones que les permitan “salir del paso”.

En relación con el próximo eje que nos permitió dilucidar acerca de la apropiación de los jóvenes en sus experiencias de producción, encontramos determinantes a los contextos de uso, es decir aquellas circunstancias en las que estos actores hicieron emerger las TIC.

Al captar desde la palabra de los propios adolescentes, que se inmiscuyen con las TIC a partir de distintos modos y espacios de construcción saber, comprendimos la manera en que ocurre su apropiación de estos dispositivos. Para adquirir un cierto margen de saber – y como una estrategia de respaldo para los quehaceres de su especialidad- estos actores encuentran respuestas acudiendo a la preparación extraescolar, ayuda de su entorno inmediato, o su propia actitud exploratoria. Desde nuestro lugar, creemos que aquellos jóvenes que se inclinan por instruirse en un área del saber que presupone la producción de la mano de las TIC, deben ser conscientes de su elección, y para “no transcurrir por inercia” durante los tres años de multimedia, deberían descubrir con

anticipación en cuáles planos reconocen contar con mayor destreza (ya sea edición, redacción (guiones), programación, filmación, etc.); anticipándose en esta tarea, los jóvenes obtendrían beneficio propio, y a igual tiempo, tendrían insumos básicos para invertir en el trabajo en equipo que presupone un proceso de producción.

Recapitulando la idea de que los jóvenes conciben a las TIC bajo el status de una necesidad primaria, se explica la emergencia generalizada de estos artefactos para la efectivización de sus actividades. Encontramos entonces que las TIC les resultan indispensables para sus respectivas actividades, ya sean referidas al orden de lo educativo, del esparcimiento o de otra índole.

Las TIC y sus atractivos intrínsecos como velocidad, interactividad, dinamismo, terminan convenciendo a estos estudiantes, quienes en repetidas oportunidades logran sacarles provecho. Para ilustrar esta cuestión, podemos referenciar, en primera medida los usos netamente educativos: aquí descubrimos que nuestro objeto de estudio consigue resultados superadores desde las herramientas clásicas de Windows como Word, Excel, Powerpoint y Paint; vimos pues, que relegan al lápiz y papel, plasmando sus resúmenes en procesadores de textos, que por contar con variadas prestaciones - subrayado, formato, fuente, ordenamiento de datos, inserción de imágenes, copiar y pegar, etc – les permiten configurar información de una manera más didáctica y seductora. Asimismo, y a la hora de visualizar la información, en los jóvenes se acentúa una predilección por el hipertexto, es decir, por los archivos digitales disponibles en la web, que les permiten acceso inmediato y sin costo alguno. El buscador de Google se conforma como una enciclopedia virtual para que los jóvenes hallen respuesta a sus inquietudes.

En este orden de ideas, la utilización sostenida de la plataforma Youtube para el consumo de tutoriales, nos lleva a etiquetarla como un “nuevo modelo de maestro particular”, a cuyas clases los jóvenes “asisten” de manera automática, para sobrellevar las actividades que desarrollan en distintos ámbitos de su vida. De esta manera, podemos afirmar que para estos alumnos el saber no se encuentra exclusivamente asistiendo al escenario escolar, sino que, por vía y acción de la imagen plasmada en la pantalla, les es posible aprender de un modo auto-gestionado.

Tras lo explicitado sobre Google y Youtube, sostenemos que, con la ayuda de Internet, los jóvenes se nutren de conocimientos de manera exploratoria, dejando atrás el miedo al error. A partir de ese momento, deducimos que alcanzan una apropiación de aquellas TIC vinculadas a las

tareas de producción.

Aludiendo a las actividades específicas de producción, encontramos que, para llevar a cabo tareas como diseño, edición y programación, resultó recurrente el uso de algunos programas como Paint, Prezi, Scratch, Movie Maker, Sony Vega, etc. A la luz de esta enumeración, podemos decir que rigen distintos tipos de usuario: algunos de ellos, optan por programas más convencionales, mientras que otros, seleccionan programas más complejos.

Cuando los jóvenes encabezan la apropiación de las TIC, toman ciertas decisiones acerca de qué y cómo comunicar al receptor la esencia de su mensaje; al usar estratégicamente las potencialidades de los softwares – en materia de diseño y edición- consiguen un re significación de sus consumos culturales, es decir, dan lugar a nuevas construcciones de sentidos.

En último lugar, decimos que el uso de TIC para cubrir necesidades de entretenimiento es una constante para estos alumnos. Advertimos, por ejemplo, que canalizan su distracción protagonizando experiencias mediáticas como escuchar música, jugar videojuegos, visualizar videos, chatear y sacar fotos, en suma, para una serie de actividades que les permiten “perdersse en otros mundos”. En este punto, no podemos dejar de citar el aporte significativo de las redes sociales en lo que a dispersión refiere. A sabiendas de que las modas instauran consumos de época, si hacemos una mirada retrospectiva en el tiempo, Facebook se posicionaba como una red social vanguardista en actividades como chat y posteo. Sin embargo, en el tiempo que se inscribe nuestra investigación, advertimos que los jóvenes de esta escuela imprimen a esa plataforma un uso exclusivo para lo educativo (subir y descargar archivos, consultar dudas a docentes); en este escenario, Instagram irrumpió en escena, y es concebido por estos adolescentes como la red social por excelencia.

Si nos remitimos a los medios más difundidos con que los alumnos materializan todos estos usos, distinguimos una suerte de relegamiento de la computadora a manos del celular. Este último, permite la puesta en marcha de gran parte de las actividades antes enumeradas, pero con la ventaja diferencial de la practicidad, tanto para su movilidad como conexión a red (wifi y datos móviles). Por su parte, el uso de la computadora en estos actores se circunscribe a cuestiones puntuales como armado de resúmenes, diseño, edición y programación, en el sentido de que en ella pueden aprovechar ciertas comodidades como la considerable dimensión de pantalla y teclado.

Si nuestro tema de investigación gira en torno a la apropiación de TIC de jóvenes en sus experiencias de producción, no podemos obviar las peculiaridades que revisten las estrategias de interpelación de los docentes. Tras efectuar un recorrido por los diferentes modelos de comunicación y educación -en virtud de los cuales dicha práctica se efectiviza-, comprendimos que, en esta escuela, no existe un solo método, sino que más bien existe una confluencia de lo tradicional con lo innovador.

Dentro de la orientación multimedia, si bien los docentes colocan a la tecnología en un lugar protagónico, implementan algunas otras estrategias para que sus educandos accedan al conocimiento. La primera de ellas - que patentiza una manifestación del modelo de los contenidos- gira en torno a la continuidad de la evaluación escrita, uno de los mecanismos más legitimados por la institución escuela en miras a la asimilación de nociones teórico-prácticas en los educandos. Con su puesta en marcha, presumimos que los docentes pretenden asegurarse de que los adolescentes adquieran un vocabulario más técnico, que las prácticas con TIC no les darían. Comulgamos con esta estrategia, ya que se denota una aspiración por que los alumnos – en su condición de pre-profesionales- no experimenten acostumbamiento, ni que concentren de manera exclusiva sus esfuerzos en la resolución de actividades prácticas, sino que también adquieran bases más consistentes (teoría), para un despliegue futuro más prometedor.

A modo de manifestación del modelo de los efectos, encontramos que otra de las estrategias accionadas por los profesores se vincula con la emisión de discursos de carácter persuasivo, orientados a la conversión de conductas en los alumnos. Verificamos, pues, que los discursos que los educadores hacen circular por las aulas de la especialidad multimedia ya resultan conocidos para los jóvenes, es decir, se trata de temáticas que éstos ya consumieron de manera anticipada en su apropiación de las TIC. Por vía de esta acción, los docentes se aseguran la seducción, y, por ende, una apropiación más efectiva de las TIC al momento en que los alumnos deben cumplir con las consignas de producción. Al mismo tiempo, no se nos pasa por alto el hecho de que esta iniciativa colabora directamente con el modelo de los procesos, que no pierde de vista el potencial transformador de la tecnología, y colocando a ésta última como cuestión de agenda en lo educativo.

Entendemos que un estilo análogo de discurso movilizador es aplicado por los docentes con el propósito de inculcar en sus alumnos algunos tips troncales que hacen a la producción, tales como

la creatividad, la responsabilidad y previsión; todas estas cuestiones, sumadas a la adquisición de un vocabulario técnico, tienen como propósito la conformación de un perfil de alumno pre-profesional, crítico y detallista, que se oriente a la consecución de resultados de calidad.

Tal como lo manifestásemos en las primeras líneas, la llegada de la orientación multimedia a la Escuela Bonoris, no fue una mera casualidad, sino un efecto aparejado de los señalamientos trazados por la actual fase de evolución contemporánea. La principal artífice en el cambio de paradigma fue Julia (directora del establecimiento), quien, por su visión y convicción, aportó todo recurso necesario para la penetración de la tecnología. Detectamos que, en cumplimiento del diseño curricular para multimedia, y sobre todo en base a su afinidad con los lenguajes de las TIC, procuró que los docentes de la escuela siempre tuvieran presente la centralidad de la tecnología.

A partir de las entrevistas, pudimos visualizar que los docentes presentan un perfil que denota una estructuración de la propia labor a la luz de las TIC, que ejercen una especie de “marca personal” sobre ellos. Con esto queremos decir que los formadores tienen presente que la tecnología avanza de un modo intempestivo sobre ellos, condicionándolos a que tomen los recaudos necesarios para adaptarse del mejor modo posible.

Razonamos consecuentemente que estos docentes adquieren estos saberes para colocarse al servicio de sus educandos, que experimentan necesidades de formación novedosas. En líneas generales, vislumbramos que los formadores priorizan interpelar acudiendo a la tecnología y sus plataformas, para ocasionar efectos favorables en la apropiación de TIC de los jóvenes en sus experiencias de producción. Es por ello que los docentes abalan el uso de telefonía móvil y computadora para la resolución de ciertas actividades curriculares dentro del aula (búsqueda de información, registro de fotos y videos, grabación de sonidos, elaboración de documentos office, la lectura de archivos pdf y la visualización de videos). Asimismo, aspiran a una prolongación del vínculo con sus alumnos fuera de la escuela, a través de plataformas como Facebook y Google Drive, desde las que comparten archivos digitales y receptan consultas.

Dentro de la orientación multimedia, apreciamos que los docentes fomentan la apropiación de las TIC en los jóvenes. Se vinculan con ellos apostando por una relación de horizontalidad, utilizando al diálogo como un recurso a partir del cual las situaciones de clase se vuelven más amenas, ya que los alumnos pueden hacer circular sus propias voces, interactuando en debates;

estos nacen de la proyección de contenidos de la docente, o bien de las opiniones cruzadas acerca de las producciones de los compañeros. Esta perspectiva para encarar los vínculos, acompañada de la mano de la tecnología, abren paso a una apropiación más efectiva de los jóvenes.

Los docentes, en la medida que consiguen captar los intereses tecnológicos y consumos culturales predominantes de sus educandos, interpelan efectuando “puestas en escena” coherentes, en donde cobra primacía la imagen proyectada (diagnosticamos que muchas de las clases en esta orientación suelen dictarse en la sala de videos, o bien suele ocurrir un traspaso de horas cátedra de la asignatura teórica lenguaje multimedia a la de corte práctico, denominada producción multimedia, en la que se plantea un análisis de fragmentos audiovisuales preseleccionados por los formadores).

Las consignas de trabajo son planificadas para que los jóvenes experimenten un reconocimiento, y que consigan apropiarse productivamente de las TIC, conociendo que, a partir de ellas, pueden conseguir réditos para su vida presente y futura: consignas de trabajo que presuponen las TIC para la elaboración de currículum vitae, cartas de presentación laboral, tarjetas de casamiento.

Luego de haber finalizado esta investigación, tenemos la expectativa de que este trabajo sea redituable para la institución que nos cordialmente nos abrió sus puertas para la realización de nuestro trabajo final de grado. Creemos que los datos presentados en el análisis y la presente conclusión podrán servir como insumo para la reflexión de los futuros Planes de Mejora Institucional. En simultáneo,

BIBLIOGRAFÍA:

- Barbero, J.M (2002). *La educación desde la comunicación*. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/SaberNarrar.pdf>
- Buenfil Burgos, R.N. (1993). *Análisis de discurso y educación*. Recuperado de <http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/univpedagogica/especializaciones/seminario/materialesparadescargar/seminario4/bunfilburgosdiscursoyeducacin.pdf>
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología: aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Chartier, R. (1999). *Cultura escrita, literatura e historia*. Conversaciones con Roger Chartier. FCE, México.
- Coll,C(2009). Aprender y enseñar con las tic: expectativas, realidad y potencialidades. En R. Carnero, J. Toscano, T. Diaz (Santillana). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*.(pp. 113-127). Madrid. España. Fundacion Santillana
- Conelly, F M y Clandinin J (1995). Relatos de experiencias e investigación narrativa. En J, Larrosa. *Dejame que te cuente*. (pp.11-47). Barcelona. España:Laertes
- Daher, C.A y Nieves,L M (2013). *Jóvenes y TIC : procesos de apropiación en el ámbito de la Escuela* (tesis de grado). Facultad de Ciencias de la Comunicación-UNC. Córdoba
- Diseño curricular de orientación secundaria, orientación Arte Multimedia. Recuperado de http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/EducacionSecundaria/LISTO%20PDF/ORIENTACION_ARTES_multimedia%2017-02-2012.pdf
- Da Porta, E (2015). Algunas herramientas teóricas y metodológicas para estudiar las significaciones de las TIC en el discurso educativo. En E. Da Porta. (1.a ed), *Las significaciones de las TIC en la educación- políticas, proyectos y prácticas* (15-75). Córdoba, Argentina: Ferreyra
- Da Porta, E (2014). La apropiación tecno-mediática como un proceso de sujeción/subjetivación. Notas teóricas y metodológicas. En Rosini, V.; Cogo, D. & Repoll,

- J. (coord.). *Estudios de Recepção Latino-Americanos: métodos e práticas*. Institut de la Comunicaió: Universidad Autónoma de Barcelona. Bellaterra.
- Dewey, J. (1977). *Mi credo pedagógico: Teoría de la educación y sociedad*. Recuperado de http://www.fceia.unr.edu.ar/geii/maestria/TEMPORETTI/Dewey_Mi_credo_Pedagogico.pdf
 - Dorado, C- Ortuzar, I- Ulla, C.(2009). Distintos modos de investigar. En P. Emanuelli y D. Egidis. *Herramientas de Metodología para investigar en comunicación: Conceptos, reflexiones y ejercicios prácticos*(pp. 45-64). Córdoba, Argentina: Editorial Copy Rápido.
 - Dussel, I, y. Gutiérrez, D (2006). *Educación la mirada: Políticas y pedagogías de la imagen*. Buenos Aires, Argentina: Manantial
 - Dussel, I (2006). *Educación la mirada. Reflexiones sobre una experiencia de producción audiovisual y de formación docente*. En I. Dussel, y D. Gutiérrez. *Educación la mirada: Políticas y pedagogías de la imagen*. Buenos Aires, Argentina: Manantial
 - Dussel, I y Quevedo L. A. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires, Argentina: Santillana.
 - Echeverría, J (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona, España: Destino.
 - Emanuelli, P (2012) .Selección de las técnicas. En P. Emanuelli y D. Egidis. *Herramientas de Metodología para investigar en comunicación: técnicas de recolección y análisis de la información*(pp. 11-26). Córdoba, Argentina: Editorial Copy Rápido.
 - Freire, P (2004). *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*. Recuperado de <http://www.buenosaires.gob.ar/areas/salud/dircap/mat/matbiblio/freire.pdf>
 - Freire, P (2002). *Educación y cambio*. Recuperado de http://derechoepja.org/wp-content/uploads/2015/05/freire-paulo_educacion-y-cambio.pdf

- Guber, R(2001). La entrevista etnográfica o el arte de la” no directividad”. En R, Guber..*La etnografía. Método, campo y reflexividad*. (pp.75-100). Bogota. Colombia: Grupo Norma
- Huergo. J (01 abril 2006). Comunicación y Educación: aproximaciones. Comunicación/educación, texto de la catedra comunicación y educación. Recuperado de <https://comeduc.blogspot.com.ar/2006/04/jorge-huergo-comunicacin-y-educacin.html>
- Jakobson, R (1985) *Ensayos de lingüística general*. Recuperado de <http://unedbarcelona.es/es/biblioteca/articulos-y-capitulos-recomendados/sociologia-1/jakobson.pdf>
- Kaplún, M (2002). *Una pedagogía de la comunicación, (el comunicador popular)*. La Habana, Cuba: Editorial Caminos
- Kalman, J (2003). El acceso a la cultura escrita: La participación social y la apropiación de conocimientos en eventos cotidianos de lectura y escritura. *Revista mexicana de investigación educativa*.vol VIII (17). 37-66. Recuperado de https://www.uam.es/otros/fmee/documentos/kalman_fmee.pdf
- Larrosa, J (2006). Sobre la Experiencia. *Revista Aloma*. nº 19. págs. 87-112. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/103367/154553>
- Lucero, S – Martellotto, D,P – Valentin, L(2004).*Tecnologías de la información y de la comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje interacciones entre profesores y alumnos*. . (tesis de grado). Facultad de Ciencias de la Comunicación-UNC. Córdoba
- Marc, E y Picard, D (1992). *La interacción social: Cultura, instituciones y comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.
- Marqués Graells, P (2004). Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación.
- Mata, M (2009). De la cultura masiva a la cultura mediática. *Diálogos de la comunicación*. Recuperado de

https://cmapspublic2.ihmc.us/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1131318757078_1471265778_1179

- Núñez Urbina, A. A – Ledezma Peralta, A.I – Cabrera Mendoza, E- (Mayo de 2013). Apropiación Social de las TIC y políticas educativas en la educación superior tecnológica. *Pistas educativas* Recuperado de pistaseducativas.itc.mx/wp-content/uploads/2013/06/1-NUNEZ-PE-101-6-16.pdf
- Núñez Urbina, A. A – Ledezma Peralta, A.I.(Enero Junio 2013). Cultura y apropiación social de las TIC'S. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo educativo. Recuperado de: <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDESECUNDARIO/article/viewFile/556/545>
- Recuperado de www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/docentes_funciones.pdf
- Oliver, G. (2013). *La integración de las TIC en el aula*. (tesis de grado). Facultad de Ciencias de la Comunicación-UNC. Córdoba
- Ortúzar, I (2012) Entrevista En P. Emanuelli y D. Egidios. *Herramientas de Metodología para investigar en comunicación: técnicas de recolección y análisis de la información* (pp. 73-98). Córdoba, Argentina: Editorial Copy Rápido
- Plaza Schaefer, V.La producción de medios audiovisuales en contextos escolares:¿nuevas experiencias para la construcción de nuevos sentidos en la educación?. *Los medios audiovisuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Recuperado de https://www.academia.edu/3810379/Plaza_Veronica_ponencia
- Reguillo Cruz, R (2000). *Emergencia de culturas juveniles, estrategias del desencanto*. Bogotá, Colombia: Grupo Editorial Norma
- Rockwell, E. (2005) La lectura como práctica cultural: concepto para el estudio de los libros escolares. Departamento de Investigaciones educativas. Mexico
- Rockwell, E. (1995). *La escuela cotidiana*. México, Fondo de Cultura Económica

- Schmucler, H (5 de diciembre 1995). Ideología y optimismo tecnológico. *Redes. Vol 2*(nº 5). 175-188. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/345223208/Ideologia-y-optimismo-tecnologico-Hector-Schmucler>
- Sedici (Repositorio Institucional de la Unlp). (2011). Aproximaciones a la apropiación docente de tic, algunas dimensiones para su abordaje (Nº31). Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/34546/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Sunkel, G (2009). Las TIC en la educación en América Latina: visión panorámica. En R. Carnero, J. Toscano, T. Diaz (Santillana). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*.(pp. 29-43). Madrid. España. Fundación Santillana
- Stake,R.E(1998). *Investigación con estudio de casos*. Recuperado de http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/files/2013/03/STAKE_investigacion-con-estudio-de-casos.pdf
- Ulla, C (2012). Observación. En P. Emanuelli y D. Egidos. *Herramientas de Metodología para investigar en comunicación: técnicas de recolección y análisis de la información* (pp. 11-26). Córdoba, Argentina: Editorial Copy Rápido
- Thompson, J.B (1998). *Los medios y la modernidad: una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós
- Uranga,W(24 de Febrero 2010). ¿Comunicación o medios? *Página 12*. Recuperado de <http://www.pagina12.com.ar/diario/laventana/26-140890-2010-02-24.html>
- Verón, E (1993). *La semiosis social, un fragmento de la teoría de la discursividad*. Recuperado de http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=6
- Von Sprecher, R (2009). Nociones de conocimiento, ciencia e investigación social. En P. Emanuelli y D. Egidos. *Herramientas de Metodología para investigar en comunicación: Conceptos, reflexiones y ejercicios prácticos* (pp. 11-44). Córdoba, Argentina: Editorial Copy Rápido

- Von Sprechcer, R (2008) *Concepto de Comunicación Social*. Recuperado de <https://mdpi.files.wordpress.com/2008/11/concepto-de-comunicacion.pdf>
- Williams, R(1981). *Sociología de la Cultura*. Recuperado de http://www.academia.edu/4177629/Williams_Raymond_Sociologia_De_La_Cultura