



¡Donde la pieza clave eres tú!

**LA PRENSA DIGITAL COMO ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA
PARA LA CREACIÓN Y VISIBILIZACIÓN DE CONTENIDOS
EN EL PROGRAMA LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN
E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

Universidad Tecnológica de Pereira

2017

**LA PRENSA DIGITAL COMO ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA PARA
LA CREACIÓN Y VISIBILIZACIÓN DE CONTENIDOS EN EL PROGRAMA
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

DANIEL FELIPE GONZÁLEZ

LAURA KATHERINE MONTOYA

KATHY ALEJANDRA LÓPEZ

PRESENTADO A: OLGA LUCÍA BEDOYA

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
LICENCIATURA EN COMUNICACIONES E INFORMÁTICA EDUCATIVA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PEREIRA 2017**

Tabla de Contenido

Introducción	5
Justificación	6
Planteamiento del Problema	9
Objetivo General.....	10
Objetivos Específicos	10
Población.....	11
Educomunicación.....	15
Periódico Digital:	18
Interactividad	20
Trabajo Colaborativo:.....	23
Capítulo I.....	25
Recopilación de la Información	25
<i>“Colectivo de medios el Galpón, un grupo colaborativo para fortalecer el trabajo en equipo”</i>	25
<i>“El periódico escolar virtual, una estrategia de interacción para el aprendizaje autónomo desde las competencias lecto-escritura”</i>	28
<i>“Diseño y ejecución de la propuesta de creación del periódico institucional del colegio canadiense”</i>	31
<i>“Implementación del periódico digital- estudiante y sus interacciones hacia el aprendizaje significativo”</i>	34

Capítulo II	37
Identidad del Periódico	37
Logo Pixeles	39
Estructura Gráfica de la Página Web	39
Capítulo III.....	40
Ejecución del Proceso	40
<i>FASE 1: Diseño y Maquetación.....</i>	<i>40</i>
<i>FASE 2: Validación e Implementación</i>	<i>42</i>
<i>Logo Oficial:</i>	<i>42</i>
<i>Estructura del Periódico en la Web:.....</i>	<i>43</i>
<i>FASE 3: Diseño Final</i>	<i>48</i>
.....	49
Capítulo IV	50
Plan de Acción:	50
Discusión de los Resultados:	53
Cruce de Teoría con la Práctica y la Implementación:	54
Anexos	57
Instrumento para la Recolección de la Información	57
<i>Encuesta</i>	<i>57</i>
Bibliografía.....	66

Lista De Figuras

<i>Logo1 1 Diseño logotipo</i>	39
<i>Logo1 2 Diseño logo pixeles</i>	40
<i>Maquetación periódico 1</i>	41
<i>Logo1 3 logo oficial del periódico digital pixeles</i>	42
<i>Estructura del periódico 1</i>	43
<i>Estructura del periódico 2</i>	43
<i>Estructura del periódico 3</i>	43
<i>Encuesta estudiante: 2 Mallerline Perez</i>	44
<i>Encuesta estudiante: 3 Daniel Aragón</i>	44
<i>Encuesta estudiante: 4 Natalia Patiño</i>	44
<i>Encuesta estudiante: 5 Alejandra González</i>	45
<i>Encuesta estudiante: 6 David rave</i>	45
<i>Encuesta estudiante: 7 Alejandra González</i>	46
<i>Encuesta estudiante: 8 Sebastián Ortiz</i>	46
<i>Encuesta estudiante: 9 Juan Diego López</i>	47
<i>Encuesta estudiante: 10 Camila Flórez</i>	47
<i>Periódico en la web 1 visualización del periódico digital en la página wordpress</i>	49
<i>Periódico en la web 2 visualización del periódico digital en la página wordpress</i>	49

Infografía 1	51
Infografía 2	51
Infografía 3	51
Infografía 4	51
Infografía 5	51
Infografía 6	51
Infografía 7	52
Infografía 8	52

<i>Imagen1 1 visita a la emisora Universitaria Estéreo</i>	<i>50</i>
--	-----------

<i>Diagrama 1 círculo</i>	<i>62</i>
---------------------------------	-----------

<i>Diagrama 2 circular.....</i>	<i>63</i>
---------------------------------	-----------

<i>Diagrama 3 circular.....</i>	<i>64</i>
---------------------------------	-----------

<i>Diagrama 4 circular.....</i>	<i>65</i>
---------------------------------	-----------

<i>Diagrama 5 circular.....</i>	<i>65</i>
---------------------------------	-----------

<i>Diagrama barras horizontal 1</i>	<i>62</i>
---	-----------

<i>Diagrama barras horizontal 2</i>	<i>63</i>
---	-----------

<i>Diagrama barras horizontal 3</i>	<i>64</i>
---	-----------

Introducción

La siguiente tesis tiene como objetivo principal diseñar una estrategia educomunicativa a través de la producción de un periódico digital basada en el aprovechamiento para el desarrollo de competencias laborales, tecnológicas y comunicativas en los estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa en el primer semestre del año 2017.

Para llevar a cabo dicho periódico fue necesario la realización de varias encuestas a los estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa del segundo semestre del 2016 y en el primer semestre del año 2017. Los resultados suministraron aportes valiosos para su diseño, el contenido y para crear estrategias que le den continuidad a este proyecto.

La creación de este periódico está basada en el *Capítulo I* de los Derechos Fundamentales *Artículo 20*. “Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación. Estos son libres y tienen responsabilidad social. Se garantiza el derecho a la rectificación en condiciones de equidad. No habrá censura” *de La Constitución Política de Colombia de 1991*. (colombia, 1991)

El trabajo fue desarrollado por estos capítulos:

En el Capítulo I se presenta una recopilación de varios análisis realizados a diferentes tesis similares al proyecto periódico digital a nivel Local, Departamental y Nacional.

Capítulo II aquí se encuentra la identidad del periódico, el nombre y su significado, y una muestra de la estructura gráfica en la página web a modo de borrador o primer ensayo.

Capítulo III pueden observar con detalle cómo se llevó a cabo la ejecución del proceso, a través de 3 fases:

- Fase 1: diseño y maquetación
- Fase 2 validación e implementación
- Fase 3: diseño final

Por último se encuentra el Capítulo IV en donde se aborda el plan de acción de cómo dar a conocer el periódico a los estudiantes, la discusión de los resultados y el cruce de la teoría con la práctica.

Cabe aclarar que las primeras páginas del documento se encuentran la justificación, el planteamiento del problema, objetivo general y específico, población y marco teórico.

En todo el documento se evidencia los pasos que se implementaron desde el principio de la creación del periódico hasta los detalles finales en la página web.

Se adjuntan al finalizar el documento, los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa.

Justificación

La comunicación y la educación tienen como meta principal lograr ciudadanos participativos con capacidad crítica, solución de problemas y que cuestionen la información que reciben, que informen, opinen y consulten sus propias fuentes de información. El hecho educativo es esencialmente un hecho comunicativo, al día de hoy es impensable separar dichos términos ya que los procesos de comunicación son componentes pedagógicos del aprendizaje.

Con el paso del tiempo ambos términos han venido evolucionando, generando así una complementariedad, y que más tarde Paulo Freire llamaría educomunicación en 1969, pero no fue sino hasta el año 1979 en donde la UNESCO aprueba el término educomunicativo. Esto nos obliga a pensar en que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el mundo actual hacen parte del proceso pedagógico de la mayoría de los estudiantes, pues hay conceptos, estructuras, estrategias y modelos que no pueden ser ajenos a la red; Lo que nos permite no solo crear y consumir sino también exponer y visibilizar.

Es importante usar la educomunicación para promover la creación de contenidos educativos, pero que asimismo estos puedan tener la visibilización necesaria, en este caso para no limitar su alcance y que además permita una retroalimentación entre todos los partícipes de la comunidad educativa. Tal y como lo afirma Mario Kaplúm en su libro al **“Una Pedagogía de la comunicación”** (Kaplum, 1998), en donde señala la importancia del FeedBack en cualquier medio comunicativo, ya que según él, es en este intercambio de información donde el conocimiento toma forma y se puede hablar de un proceso de enseñanza significativo.

Dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, la práctica es vital y facilitan el acercamiento y la formación en metodologías, equipos y herramientas orientadas a la producción, transformando al estudiante en una persona capaz de afrontar los retos que día a día exige el mundo. Ahora bien, estas generan la posibilidad de una formación real y la oportunidad de perfilarse para un mercado laboral, en la que los estudiantes de LCIE tienen una gran responsabilidad frente a las necesidades actuales de la educación y la comunicación.

De esta manera el ministerio de educación nacional (**MEN, 2008**) y sus estándares de tecnología e informática plantean la necesidad de una alfabetización tecnológica donde estudiantes y docentes se

formen para el uso con las TIC (tecnología de la información y la comunicación) y apoyen e impulsen de esta forma los procesos de mejoramiento de la educación en diferentes áreas.

Por esta razón surge este proyecto de grado para responder a estas necesidades, la integración de un periódico digital como estrategia educomunicativa con el objetivo de impulsar la creación de contenidos y que puedan ser visibles a toda la comunidad de la LCIE, a su vez para poner en desarrollo todos los conocimientos adquiridos en la carrera, fortaleciendo en gran medida el perfil profesional que se busca en un Licenciado en Comunicación en los campos comunicativos y por supuesto educativos.

Cabe recalcar que el aprendizaje colaborativo es un pilar fundamental para las bases de la creación del periódico digital, pues uno de los mayores objetivos es que a través del trabajo en equipo, con el paso del tiempo se logre dar continuidad a este proceso de manera responsable y compartida.

Así pues, es importante investigar este tipo de proceso, y como cada una de estas características nos llevan a un proceso de enseñanza, aprendizaje eficaz y exitoso para el estudiante. Y como las fortalezas y competencias adquiridas y puestas en práctica potencian su desarrollo personal y profesional. De esta manera, nos lleva a preguntarnos:

¿Cómo utilizar la prensa digital como estrategia educomunicativa para promover la creación, la visibilización de contenidos y las competencias laborales en la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa?

Planteamiento del Problema

Las necesidades del mundo actual han dado respuesta a nuevas carreras profesionales como lo es la LCIE, que conlleva directamente al surgimiento de nuevas y diversas formas de enseñar y comunicarse en la sociedad del conocimiento, con contenidos dinámicos e instrumentos digitales que permitan una retroalimentación efectiva entre los involucrados, poniendo en práctica todo lo referente a la educomunicación.

Es así como La Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa está enfocada en formar sujetos activos y participativos, consumidores y pro sumidores por medio de las nuevas tecnologías. Sin embargo, la LCIE conociendo estas características, no cuenta con un medio físico o digital eficaz, que permita entrever los trabajos creados por los estudiantes o docentes, impidiendo que este proceso comunicativo no trascienda fuera de las aulas, ignorando así un elemento tan importante como lo es la retroalimentación; además es inexistente un espacio en donde los estudiantes fortalezcan sus competencias laborales enfocadas a la comunicación a lo largo de su paso por la universidad.

Sin duda alguna la LCIE tiene una teoría sobre la educación y comunicación, pero la puesta en escena en espacios virtuales y no tradicionales, todavía no ha sido desarrollada en ella, el contexto social y la estrategia a emplear serán los puntos de partida para este proyecto. Es por eso que el interés de esta investigación es desarrollar una intervención desde un periódico digital fortaleciendo las estrategias educomunicativas en campos no convencionales o a los acostumbrados en la Licenciatura en Comunicación e Informática educativa.

Esta se llevará a cabo desde lo social, cultural y educativo, dentro de una población juvenil específica y en un ámbito concreto de la educación que será fortalecer las competencias entre las materias de prensa y periodismo, usando la educomunicación como una estrategia de reconocimiento, y participación en escenarios interdisciplinarios.

Se propone implementar una estrategia educomunicativa en donde se permita promover la creación, la visibilización de contenidos escritos y audiovisuales generados en las materias de Prensa y Periodismo.

En este sentido, adoptar un periódico digital propio de la Licenciatura es involucrarnos a través de un espacio virtual que nos brinde sentido de pertenencia y reconocimiento hacia y por la propia carrera.

Objetivo General

Diseñar una estrategia educomunicativa a través de la producción de un periódico digital basada en el aprovechamiento para el desarrollo de competencias laborales, tecnológicas y comunicativas en los estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa en el primer semestre del año 2017.

Objetivos Específicos

- Establecer un grupo base de estudiantes liderado por un profesor responsable e interesado por la funcionalidad del periódico dentro de la Universidad.

- Capacitar tanto al profesor como al grupo base sobre la selección y publicación del contenido enviado por estudiantes.
- Crear un espacio en la web para la interacción, publicación y visualización de noticias y trabajos de estudiantes.

Población

La Universidad Tecnológica de Pereira ha creado un programa orientado a formar educadores profesionales que incorporen y manejen las nuevas tecnologías de la comunicación y la información para la educación (NTCIE). Por ende se ha establecido el desarrollo de este proyecto educomunicativo dentro de la licenciatura en comunicación e informática educativa en el primer semestre del 2017.

En el proyecto se trabajará con estudiantes de la LCIE (Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa), la cual cuenta con 658 estudiantes en el año en curso. El grupo de investigación se enfocará para trabajar en la materia de Periodismo, cuenta con 16 estudiantes en edades entre los 18 y 22 años, son de estrato 2 y 3, que aportan material importante para el proceso investigativo, ya que está vinculada directamente dentro del proceso que se desea realizar.

De acuerdo a los datos obtenidos del grupo focal de la población escogida. Se

Reunieron los siguientes criterios para realizar el análisis dentro de la población escogida:

- Aceptación para realizar la investigación
- Respaldo por parte del docente a cargo del grupo de periodismo de la UTP.
- Se realizará en un espacio educativo público, de enseñanza superior
- El profesor debe ser partícipe activo en el manejo del grupo a investigar para conocer sus necesidades y propuestas.

Al docente de la asignatura se remitió un correo electrónico para formalizar la investigación y solicitar el permiso previo para asistir a las clases y realizar observación no participante con una entrevista semiestructurada al docente y sus estudiantes, donde se planteó la finalidad de la misma, los métodos a aplicar en la investigación, el tiempo que se emplea y la forma como se realizará la aplicación de los instrumentos.

Los integrantes que hacen parte de la materia de Periodismo de La Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa del primer semestre del 2017, serán el grupo focal a trabajar quienes aportarán para la creación y visibilización de contenidos dentro de la estrategia educomunicativa que se desea implementar.

A continuación se expone la encuesta realizada a los estudiantes de periodismo del segundo semestre del 2016

Preguntas

1: ¿cómo estudiantes de la LCIE ven necesario tener un medio oficial para poner en práctica todo lo visto en clases?

2: ¿les gustaría o no, que los trabajos que realizan durante la carrera fueran publicados mediante un medio comunicativo oficial de la Licenciatura?

3: ¿si existiera un periódico digital de la Licenciatura qué les gustaría ver en él?

4: ¿serían ustedes prosumidores de un periódico digital?

Análisis General:

La realización de esta encuesta arrojó resultados muy positivos. Todos los estudiantes coincidieron en sus respuestas al querer tener en la carrera un medio comunicativo oficial para afianzar lo aprendido en las clases, generar una mayor experiencia que les permita tener confianza a la hora de enfrentarse a una vida laboral. Piensan que como estudiantes de una carrera en la que incluyen una comunicación educativa, es necesario tener ese espacio en el que puedan desenvolver sus habilidades para poder crear contenidos que eduquen.

Los estudiantes a la segunda pregunta, responden que una de las desmotivaciones a la hora de escribir crónicas, opiniones, realizar reportajes, productos audiovisuales y demás trabajos que requieran de su creatividad, es que los profesores se casan siempre con los mismos estudiantes y no les dan la oportunidad a los demás de ser felicitados por sus trabajos, que si bien, no son del gusto del profesor, tienen el mismo esfuerzo y la misma dedicación que la de los compañeros que siempre obtienen felicitaciones. Esta es una de las principales necesidades de los estudiantes, tener la posibilidad de

visibilizar sus trabajos sin recibir a cambio una nota, solo tener la experiencia de que otras personas se vuelven espectadores de sus contenidos. Así que un medio en la carrera, sería la motivación de muchos estudiantes para realizar buenos trabajos ya que, se convertiría según ellos, en un reto personal y no en un reto con sus compañeros por la mejor calificación.

Otra de las dificultades encontradas en las respuestas de los estudiantes, es que el Profesor de Periodismo tiene pocos espacios para publicar los trabajos de los estudiantes en el Periódico Diario del Otún, por esta razón, muchos estudiantes no tienen la posibilidad de ver sus escritos publicados en el Periódico local y se desmotivan para seguir escribiendo.

Si existiera un periódico digital en la carrera, a los estudiantes de periodismo les gustaría ver en su diseño colores vivos, imágenes en movimiento, letras grandes, fotos bien tomadas, espacios para opinar, espacio en el periódico para ver no sólo los trabajos escritos sino también los audiovisuales, ver trabajos de docentes, que tenga una continuidad semanal, que en la electiva de periodismo, sirva como una alternativa de aprendizaje.

a la pregunta de que si los estudiantes serían prosumidores del periódico, todos respondieron que sí. Los estudiantes manifestaron que estos espacios no se ven en la carrera, pues los pocos medios que tiene la Licenciatura como TV y Radio son manejados por unos pocos, es por esto, que no piensan desaprovechar la oportunidad de ser incluidos no solo como espectadores sino como creadores del mismo. Pueden ser parte del periódico desde la perspectiva que tenga cada uno del mundo, desde la comodidad de sus hogares, con una publicación, con opiniones a los escritores o realizadores, pueden compartir lo que les gustó en Facebook para que sus amigos puedan conocer lo que hacen.

Este análisis ratifica la necesidad de crear el Periódico Digital por y para los estudiantes. Se tendrán en cuenta todas las respuestas suministradas por los estudiantes para la implementación del Periódico Digital que tendrá el nombre de Píxeles, debido a que con muchos píxeles unidos, se forma una imagen. En esta oportunidad los estudiantes son un píxel que trabajando en conjunto forman un todo, en este caso, el Periódico.

Educomunicación

Al hablar de una sociedad de la información, en la que las personas están conectadas a través de la tecnología al mundo, satisfaciendo una de las necesidades más importantes, comunicarse, el medio varía; desde la relación cara a cara hasta con el uso de las nuevas tecnologías, como un pilar fundamental del desarrollo de las nuevas sociedades.

Sin embargo no nos basamos exclusivamente en el hecho comunicativo como un caso aislado de la educación, sino como una implicación total. Para Freire la relación entre comunicación, educación y sociedad humana es inseparable, en realidad no existe ser humano fuera de la sociedad y esta no puede existir sin algún modo de educación.

El término educomunicación empezó a escucharse en la época de 1969, Paulo Freire educador y experto en temas de educación nacido en la ciudad de Recife en Brasil empezó a acuñar el término.

Paulo Freire sugiere en la pedagogía liberadora que el aprendizaje se puede generar de forma colectiva dialógica. Promoviendo la interacción entre los estudiantes de forma solidaria y participativa. Donde el alumno asume su postura crítica ante su realidad, es sujeto activo de su práctica, todo lo que aprende le sirve para transformar su entorno *“si su pensamiento es mágico o ingenuo, será pensando su pensar en la acción que el mismo se superará. Y la superación no se logra en el acto de consumir ideas sino de producirlas y transformarlas en la acción y en la comunicación”* (Freire, 1970).

“**Comunicación** es el proceso por el cual un individuo entra en cooperación mental con otro hasta que ambos alcanzan una conciencia común.

Información, por el contrario, es cualquier transmisión unilateral de mensajes de un emisor a un receptor.” (Kaplún, 1998).

Con esta aclaración, se pretende que el emisor y el receptor participen por igual en el proceso comunicativo, donde el emisor se identifique con el mensaje.

“La verdadera comunicación no está dada por un emisor que habla y un receptor que escucha, sino por dos o más seres o comunidades humanas que intercambian y comparten experiencias, conocimientos, sentimientos (aunque sea a distancia a través de medios [o canales] artificiales. Es a través de ese proceso de intercambio como los seres humanos establecen relaciones entre sí y pasan de la existencia individual aislada a la existencia social comunitaria [...] Los medios masivos tal como operan actualmente en su casi totalidad no son medios de comunicación sino medios de información o de difusión. Podrían llegar a ser realmente de comunicación (y de hecho algunos pocos han logrado y demostrado serlo); pero para ello tendrían que transformarse profundamente [...] el proceso de la comunicación debe realizarse de modo que dé a todos la oportunidad de ser alternativamente emisores y receptores. Definir qué entendemos por comunicación equivale a decir en qué clase de sociedad queremos vivir» (Kaplún, 1998). La comunicación no se basa en un emisor, es imposible que haya comunicación si sólo interviene uno de los participantes, ya que este solo transmite información.

De esta manera nuestro periódico pretende asumir ese rol comunicativo, en el que como lo afirma Kaplún, hoy en día los medios solo se encargan de informar y dejan a un lado la verdadera y efectiva comunicación. Dentro de este marco, y mediante una estrategia educomunicativa que logre abrir un canal virtual, y en donde el emisor y el receptor desarrollen una verdadera comunicación, basada en la reciprocidad de conocimientos propios, y que en conjunto estos puedan ser de utilidad para toda la

comunidad, daremos origen a un medio efectivo basado en la teoría de Mario Kaplún en el que se deben integrar cualquier medio no informativo, sino comunicativo en el aula de clases.

Teniendo como objetivo a futuro, y una vez este proyecto sea desarrollado con éxito, pueda ser llevado desde lo virtual hasta lo presencial, donde el aula de clases sirva como herramienta para la discusión y el análisis de toda la transformación dada a partir de esa experiencia con el periódico digital.

El avance ocurrido gracias al poder mediador de las tecnologías ha dado como resultado que las nuevas generaciones se definen como productoras de mensajes y sentidos convirtiéndolos en protagonistas de la información y el conocimiento, dejando un espacio abierto donde las personas pueden interactuar con el mundo, expresarse y ver cómo sus mensajes o aportes son replicados por cientos de usuarios creando una red global de conocimiento y transformando las maneras de educar a través de las distintas herramientas generadas por las redes sociales.

Las primeras experiencias de educación para los medios fueron estudiadas por Pablo Ramos Rivero y socializadas bajo el título “*Tres décadas de educomunicación en América Latina, los cambios desde el plan Deni* (Rivero, 2001) donde evidencia un eje en común entre la búsqueda de una construcción de caminos que lleven a la libertad de conocimiento y de expresión frente a la vocación conductista de la industria cultural. A Todo esto llama Educomunicación.

Desde las diferentes vertientes que han caracterizado la práctica de la educomunicación para los medios, nos enfocamos en la postura dialéctica más común, en la práctica de movimientos sociales, donde el receptor analiza los medios a partir de su propio lugar social, económico y cultural, en este caso la postura crítica del sujeto con la producción de la industria cultural se construye a partir de la inmersión del sujeto en la experiencia productiva con los medios, permitiéndose así mismo evaluar su experiencia con las tecnologías, siendo un consumidor pero a la vez un productor de contenidos en

donde más tarde analizará y debatirá los diferentes productos, mensajes o sentidos que esté exponiendo mediáticamente. “La perspectiva dialéctica, propia de la formación particularmente desarrollada en los movimientos populares, rompe con la funcionalidad de la relación productor-receptor, considerando el papel y el potencial activo del consumidor crítico, aproximándose al ideal utópico de Huergo de la libertad de la palabra” (Soares, 2009)

Experiencias recientes en Brasil evidencian los procedimientos dialécticos dados al concepto de comunicación mediante una radio que pretende combatir la violencia y favorecer una cultura de paz llamada educom.radio.

Es así como inmerso en la necesidad y siendo partícipes de la comunidad educativa, pretendemos desde una postura dialéctica, como anteriormente lo describe Pablo Ramos, identificar los problemas y las necesidades actuales de la Licenciatura para ser llevados a la reflexión crítica a través de los contenidos que se presentan en ella.

Periódico Digital:

La Prensa digital tuvo orígenes en los años 80 donde se realizaron 2 pruebas de experimentación con el teletexto y el videotexto pero estos primeros pasos no fueron tan efectivos ni lucrativos. Ramón Salaverría define La prensa Digital como "la especialidad del periodismo que emplea el ciberespacio para investigar, producir y, sobre todo, difundir contenidos periodísticos" (Salaverría, 2001). Donde

ésta nos permite una integración multimedia que posibilita generar información y comunicación adecuadamente, ya que implementa tres códigos muy importantes texto, imagen y sonido. La prensa digital no presenta limitaciones tecnológicas sino que transforman y producen innovación, crean nuevas formas de lenguaje y presentan interactividad en todo el espacio comunicativo. La innovación se produce en la actualidad, misma donde los dispositivos utilizan exclusivamente los sentidos del oído y la vista para transmitir información. Salaverría le da gran importancia a la producción innovadora ya que estas innovaciones han pasado a consumir todos los espacios intermedios de la vida, donde la realidad virtual es pionera en el mundo innovador porque está relacionada con toda la tecnología.

En base a lo anterior, nuestro periódico digital se basará en la conjugación de texto, imagen y sonido, ya que con el pasar del tiempo se han desarrollado productos comunicativos con información significativa de importancia e interés para presentar a sus usuarios, para que el lector no posea medios aislados sino en conjunto. Y todo gracias a la revolución digital con la que ha evolucionado el mundo, permitiéndonos unificar en una plataforma virtual varios elementos de la comunicación tanto visual como escrita para el campus universitario.

La evolución de la tecnología sitúa la red como escenario para presentar información y comunicación expandiéndose dentro de ámbitos académicos y profesionales, abriendo nuevas posibilidades y vías para el desarrollo, permitiendo la actualización de la información de forma inmediata y la interactividad del usuario con el contenido. Ya que el consumidor de hoy en día demanda una información profunda, interesante y actualizada “Reclama imágenes que se lo muestren, sonidos que se lo cuenten, textos que se lo expliquen. Y los reclama al instante de haberse producido la noticia. Ningún medio clásico cumple por sí solo con todas estas expectativas del nuevo consumidor de la información” (Salaverría, 2001). Es por estas características que la prensa digital no tiene limitación porque tiene una complementariedad entre hipertexto y lo audiovisual lo que permite seducir al lector.

Interactividad

La interactividad es vista como la capacidad de las computadoras por responder a los requerimientos de los usuarios. Pero este concepto no solo ha sido abordado para la relación entre las computadoras y las personas, sino también al vínculo entre los individuos.

“Cuando surgieron los primeros medios de comunicación, en los años 70, se empezó a reconocer entre los usuarios este término, aburridos del modelo unidireccional en el que eran excluidos del proceso de recepción del mensajes” (Rost, 2006). Pero la interactividad no solo fue relacionada con los medios comunicativos sino también con la comunicación interpersonal, como por ejemplo el video conferencia. Es en ese momento en el que las personas empezaron a diferenciar la comunicación unidireccional y vieron un gran potencial en los medios de los cuales, ellos podían estar involucrados con mayor frecuencia, esta reflexión se originó en los años 90, las personas empezaron a acuñar el sentido de la interactividad muy superficialmente, pues hoy en día, hablar de la interactividad genera más dudas que certezas.

En la actualidad, la comunicación interpersonal y la comunicación masiva, son los nuevos medios de comunicación, esta combinación está en evolución continua hacia un mayor grado de interactividad, potenciada en los últimos años por las nuevas tecnologías.

“Es necesario aclarar que el grado de interactividad depende no solo de la tecnología comunicacional, sino también de cómo es utilizada esa tecnología” (Rogers, 1986) además la situación social de los participantes y la naturaleza del proceso de comunicación son determinantes primarios del grado de interactividad.

“El Danés (Jens Jensen 1998) puntualiza tres abordajes para comprender el concepto de interacción: Sociología: La relación entre individuos. (Interactividad comunicativa) hay un individuo emisor y otro emisor que pueden intercambiar roles.

Ciencias de la Comunicación: Relación entre individuo y contenidos

Informática: Relación entre individuo y computadora (interactividad Selectiva) hay un individuo que pregunta o elige una opción y el sistema le responde automáticamente.” (Rost, 2006)

En la interactividad selectiva, el número de posibilidades que tiene el sistema de responder es limitado o de una sola manera, mientras que en la interactividad comunicativa, las posibilidades de respuesta son infinitas.

El periódico se basa en una comunicación interactiva, bidireccional y en donde los roles de los involucrados al periódico, son intercambiables. Es importante aclarar que con la interacción de los estudiantes y la computadora, la interacción es asimétrica, es ahí en donde surge el intercambio de roles. “la interactividad es la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos (Interactividad entre individuo y contenidos) como en las posibilidades de expresión y comunicación (interactividad con otros individuos)”

(Rost, 2006) Es la decisión entonces, de cada participante o usuario del periódico, elegir en qué grado de interactividad pretende estar o asumir. Elegimos un tipo de interactividad, sin descartar la posibilidad de que se pueda dar lugar a la comunicación unidireccional, en donde los roles no son intercambiables, es decir, se da la creación de mensajes independientes uno del otro. En este sentido, dejamos que los estudiantes puedan o no, ejercer una influencia hacia los contenidos publicados.

Pero la interactividad entre los estudiantes implica relaciones más complejas debido a que son estos estudiantes quienes entran en contextos diversos. Es aquí donde se construye una comunidad virtual, es decir, PIXELES es un nuevo espacio de producción simbólica colectiva de mundos representados y compartidos. Esta modalidad de interactividad crea nuevos espacios ágiles, dinámicos y efectivos para

la comunicación entre individuos, son estos espacios los que el periódico digital adopta, tales son, chats, foros, encuestas, cartas a lectores, los correos electrónicos o entrevistas en línea.

En esta oportunidad optamos por crear la opción de los chats y de crear correos electrónicos, teniendo en cuenta que el periódico tiene un espacio para el intercambio de mensajes en cada publicación realizada por los estudiantes y docentes.

Existen otras distinciones que creemos que es fundamental para entender las posibilidades interactivas del periódico digital. La participación de los estudiantes se puede solo reducir a lo individual, entendido esto como, la participación del estudiante puede limitarse solo a los contenidos que se ofrecen el periódico. O el estudiante puede añadir contenidos nuevos al contenido publicado en el periódico.

El periódico digital contiene dos características fundamentales, las cuales posee el lector. En una el lector participa en una actitud de recepción y en otra es también emisor. Estas definiciones Alejandro Rost llama como:

Interactividad de dimensión individual: el lector recibe interactivamente los contenidos del medio pero esta interacción no adquiere relevancia pública.

Interactividad de dimensión pública: el lector participa interactivamente en la construcción del discurso público de la actualidad que se moviliza en el medio. El lector es productor de contenidos que adquieren relevancia pública. (Rost, 2006)

El periódico digital tiene la posibilidad de abrir nuevas vías de interactividad que permiten profundizar su participación. De esta manera los estudiantes ya no buscan solo informasen sino que se transforman en Ciudadanos activos que participan libremente en la construcción de la realidad ofreciendo opiniones, intercambiando mensajes e ideas, dialogando con otros estudiantes, etcétera. Su participación no se resume en el proceso de recepción individual sino que se hace pública en el periódico, los demás lectores pueden acceder a sus contenidos por medio de las redes sociales.

Trabajo Colaborativo:

La estrategia educomunicativa que el Periódico Digital “PIXELES, el Periódico de la LCIE) implementará a toda la comunidad estudiantil será el Método de Proyectos, propuesta de William Heard Kilpatrick, estudioso de la filosofía y la educación quien desarrolló sus estudios basado sobre la idea de que el aprendizaje se da mejor en los estudiantes cuando se le expone a experiencias significativas, basadas en sus intereses, y de esta manera, se prepara para todos los aspectos de la vida.

El Método de proyectos ofrece diferentes técnicas de trabajo, el periódico digital PIXELES se identifica como un proyecto colaborativo.

Los proyectos colaborativos se caracterizan porque son llevados a cabo, por un equipo que se reúne para trabajar en un objetivo en común y trabajan en conjunto para lograrlo, desde un área específica en la que cada uno se identifique y sea acorde a sus intereses y habilidades, lo que permite obtener un proceso de aprendizaje más significativo e interesante para él mismo, De la misma manera el trabajo grupal no es el único llevado a cabo, sino que se da un espacio individual para que el estudiante de aportes desde su perspectiva realizando un trabajo autónomo y que al final se trabaje colaborativamente para llevar a cabo situaciones complejas como generar discusiones, hacer propuestas, identificar necesidades, plantear soluciones y con lo anterior se da la construcción del saber colectivo.

La enseñanza por proyectos de Kilpatrick es una técnica que sostiene que el aprendizaje es más eficaz cuando se basa en experiencias, ya que de esta forma el estudiante es parte del proceso de planificación, producción y comprensión de las mismas.

Una muestra de la adaptación del Método de Proyectos, son los Proyectos Colaborativos de la Red Escolar, los cuales se apoyan en la tecnología para su desarrollo y básicamente “invitan a los participantes a sumar esfuerzos, talentos y competencias mediante una serie de interacciones que les permitan alcanzar juntos el propósito planteado. Con el objeto de apoyar el Plan y programas de estudio vigentes de Educación Básica, y sustentados en una propuesta metodológica, a través de la cual se organiza e induce la influencia recíproca entre integrantes de diversos equipos, se comparten ideas y reflexiones en torno a diversos temas del currículo, con la finalidad de lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo" (Kilpatrick, 1921)

Al igual que el Método de Proyectos de Kilpatrick, los proyectos colaborativos siguen los pasos propuestos por este pedagogo, nada más que con el apoyo de la tecnología.

El trabajar en base a proyectos colaborativos constituye una poderosa estrategia metodológica para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta metodología permite enriquecer y diversificar aún más los ambientes de aprendizaje que los maestros deben procurar ofrecer a sus alumnos. El trabajo en base a proyectos promueve la integración de asignaturas permitiendo un trabajo más globalizado, junto con aprovechar y desarrollar habilidades cognitivas de orden superior para construir conocimiento. Si a estos beneficios agregamos el uso de redes de telecomunicaciones, nos encontramos con la posibilidad de desarrollar un proyecto más global, que abre los espacios de aprendizajes a otros contextos y a otras personas.

Capítulo I

Recopilación de la Información

En un interés por conocer y descubrir otro tipo de proyectos parecidos al nuestro, basados en el periódico digital, se dio a la tarea de investigar algunas tesis no solo del Municipio de Pereira, sino también algunos proyectos a nivel nacional, esto con el fin de mejorar la calidad de nuestro trabajo, incluyendo en él estrategias que puedan ser útiles para la circulación constante y exitosa del periódico digital.

Para la recolección de esta información se propuso dar respuesta las siguientes preguntas a raíz de las tesis a abordar: ¿qué tiene en común dicho proyecto con el nuestro? ¿Qué se analiza del texto? ¿Tienen alguna continuidad con el proyecto, y si es así, qué estrategias implementaron?

La investigación se establece a partir de seis tesis encontradas en el Departamento de Risaralda y en Colombia, recopilando las que más se aproximan a nuestro trabajo, la cual dicha información la traemos a modo de análisis.

Iniciamos esta investigación en la Ciudad de Pereira, una tesis creada por dos estudiantes de La Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa en el año 2009, dicho proyecto era conocido como periódico el Galpón. Esto fue lo que encontramos de la investigación minuciosa de la tesis.

“Colectivo de medios el Galpón, un grupo colaborativo para fortalecer el trabajo en equipo”.

Empezamos abordando la primera inquietud respecto a ¿qué tiene en común dicho proyecto con el nuestro? Colectivo de medios el galpón, fue una iniciativa por parte de algunos estudiantes por crear un

espacio comunicativo realizado por y para los estudiantes, para esto incluyeron medios como el periódico físico, el periódico digital y la Radio. En ese mismo sentido, fue tanto el éxito de aquella iniciativa que se conformó un equipo de trabajo para fortalecer los contenidos que ellos mismos emitían a la comunidad estudiantil. Años más tarde, dos integrantes y además fundadores del colectivo, decidieron implementar su experiencia basados en la creación de este medio para realizar la tesis de grado, dando a conocer las diferentes dificultades que tuvieron durante el transcurso de la creación y la implementación del proyecto. En relación con este último, el Periódico digital Píxeles, tiene en concordancia con colectivos de medios el Galpón, la creación de un medio oficial en la carrera Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa con el propósito de dar a conocer los diferentes trabajos escritos y visuales de los estudiantes, en nuestro caso de la materia de prensa.

Este proyecto ya tenía estructurado un periódico físico, por lo cual, su diseño, logo y demás secciones con las que contaba el periódico ya están definidas. En el **capítulo III** “*Fortaleciendo el trabajo en equipo*” específicamente en la página 94 “*Creación del portal educativo www.periodicogalpon.com*” se evidencian los pasos realizados por el equipo de trabajo para realizar el portal web. (salazar ríos & Osorio González, 2009).

Ante la situación planteada de si ¿Tienen alguna continuidad con el proyecto, y si es así, qué estrategias implementaron? En lo que respecta a esto, el periódico galpón utilizó una excelente estrategia, ésta se basó en el trabajo en equipo. Se realizó un voz a voz en la carrea para reunir la mayor cantidad posible de estudiantes con diferentes aptitudes y actitudes que los involucraran no solo en la participación activa de un medio comunicativo sino también que les permitiera empezar a vivenciar lo que es una vida laboral. Esto conlleva a no solamente un trabajo autónomo sino también a escuchar a los demás, reconocer a un líder, aportar ideas y tolerar la de los demás, a cumplir con los deberes de manera exitosa y demás actividades que afronta cualquier profesional. Estas actividades llamas

extracurriculares son el pilar fundamental para cualquier integrante del equipo. El colectivo el Galpón le prestó mucha importancia al buen trabajo en equipo, siendo esto una gran estrategia para darle continuidad al proyecto, pero no sucedió así, debido a que los principales integrantes después de graduarse de la carrera iniciaron sus vidas laborales, lo que les impedía continuar con la exigencia que este periódico requería. Debido a esto, el gran equipo que habían construido se fue deteriorando ya que no estaban capacitados para asumir el liderazgo del proyecto, esto impidió que el periódico siguiera circulando hasta llegar a su extinción.

En cuanto a ¿Qué se analiza del texto? Recogiendo lo más importante del texto, el colectivo de medios El Galpón es un proyecto bastante similar al nuestro. Ambos proyectos están basados en la educomunicación, y requieren principalmente de un equipo estructurado de trabajo, con roles definidos, estudiantes de la licenciatura que quieran fortalecer sus habilidades comunicativas en un amplio sentido, siendo esto, en el área periodística, gráfica, visual y virtual del periódico. En lo que a la continuidad se refiere, nuestro periódico tiene algunas estrategias para implementar con la ayuda de algunos docentes de las materias como prensa y periodismo, lo que permitirá que el periódico siga su rumbo sin la necesidad de tener a los fundadores tras bambalinas.

Esta tesis, aporta bastante a la construcción del nuestro. A modo de resumen, podemos decir que los estudiantes de la LCIE siempre estarán prestos a participar y colaborar en un medio oficial para la carrera, y que lo que se necesita es dejar una estructura o una base sólida para que sigan el rumbo normal de este periódico por años.

“El periódico escolar virtual, una estrategia de interacción para el aprendizaje autónomo desde las competencias lecto-escritura”.

¿Qué se analiza del texto? Dentro del análisis realizado a esta tesis, encontramos que uno de sus principales objetivos es el de *“fomentar e incentivar la lectura y la escritura en la comunidad educativa. Debe interrelacionarse con la realidad y producir textos de tal manera que asuman la lectura y la escritura como eje central del proceso pedagógico”*. (Gómez, 2009)

En esta oportunidad, esta tesis se basa en la creación de un periódico virtual escolar para un colegio en el Municipio de Zipaquirá. Que tiene como mayor objetivo fomentar la lectura y la escritura de los estudiantes.

En cuanto al proyecto como tal, tienen algunos estándares que les sirven como estrategias fundamentales para la elaboración del periódico que además se asimilan a nuestras estrategias:

“Dentro del trabajo periodístico pueden participar estudiantes con intereses variados y tienen cabida las inteligencias múltiples: la lógica matemática, la espacial, la musical, la lingüística, la naturalista, etc., al realizar este tipo de actividad.

□ La primera tarea es buscar a los voluntarios para que conformen una junta directiva que trabaje de manera coordinada. Cada estudiante se promueve por deseo propio a un cargo para el que cree que tiene aptitudes, previa explicación de lo que cada integrante de la junta directiva debe realizar, y luego se realiza una votación para conformarla.

1 El periódico escolar virtual, una estrategia de interacción para el aprendizaje autónomo desde las competencias lecto-escritura. – **Justificación página 10**

□ La segunda tarea consiste en buscarle un nombre, y en esto participa toda la comunidad sugiriendo propuestas. Luego se somete a una votación.

□ La Metodología, en una actividad extraescolar y voluntaria, será siempre muy motivadora, activa, lúdica y participativa, donde se vea el trabajo en equipo y los intereses de estudiantes.

□ El equipo redactor estará formado por estudiantes de todos los grados de institución. Todos los demás estudiantes serán colaboradores con los trabajos que entregan en unos plazos establecidos previamente”.

Todo esto, como un resumen de los aspectos que mayor se destacan en la elaboración del periódico virtual escolar. (Gómez, 2009)

Dentro de estos ítems, tiene afinidad con nuestro proyecto buscar voluntarios para conformar un equipo de trabajo, el equipo redactor, la motivación y demás estrategias que serán expuestas al final del documento a modo de conclusión.

Este periódico cuenta con secciones como noticias, actividades escolares, trabajos escritos y visuales, fotografías, trabajos periodísticos, participación activa de docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad en general. Todo con la finalidad de dar respuesta a las competencias básicas establecidas por la MEN. Dicho de otro manera, este periódico es la herramienta necesaria para fomentar desde temprana edad el gusto por la lectura y de concientizar en los niños la importancia de la buena ortografía. Todo esto, para que los niños inicien la educación superior con un hábito de escritura y lectura ya establecido y fortalecido.

Los profesores son fundamentales para este periódico pues son ellos los encargados de dirigir el sentido del periódico y de brindar los materiales y temas necesarios a los estudiantes. Estos estudiantes

crearan sus propios contenidos voluntariamente y en el rol que este más acorde a ellos o el que sencillamente más les guste. La mesa de redacción conformada por algunos voluntarios estudiantes y profesores de español, se encargará de elegir los trabajos con mayor potencial, ya que la idea es elaborar trabajos bien escritos con buena ortografía y pertinentes al tema propuesto.

Este periódico escolar cuenta con la ayuda de docentes encargados de la parte informática y gráfica lo que permite una elaboración del diseño en el portal web mucho más fácil que si esto fuera realizado por los estudiantes.

¿Qué tiene en común dicho proyecto con el nuestro?

Este trabajo nos permite que en ambas entidades educativas (colegio de Zipaquirá y la UTP) tengan la oportunidad de participar en la creación de un periódico virtual. Mostrando sus producciones, sus investigaciones etc... como un proceso extra clase y en donde los docentes también tengan el espacio para realizar sus publicaciones para que haya una interrelación entre estudiantes y retomar el proceso de la lectura y la escritura que tanto se ha perdido.

Implementar un periódico virtual ya sea escolar o de educación superior implica dar a la comunidad educativa la posibilidad de expresarse y de comunicarse libremente, fomenta la necesidad de investigación para preparar y realizar óptimos trabajos, promueve la curiosidad, fortalece la conciencia de los valores culturales e históricos.

Dentro de las ventajas que la autora expone en su tesis destaco 3 que se relacionan con nuestro trabajo.

1: publicar en internet permite llegar a un público más amplio

2: se pueden acompañar las informaciones con recursos de multimedia, que ayuden a sus lectores a comprender mejor los temas tratados, como por ejemplo: sonidos, vídeos, animaciones, imágenes, fotografías etc.

3: el espacio para las noticias no está limitado por un número de páginas, como ocurre con los diarios normales.

¿Tienen alguna continuidad con el proyecto, y si es así, qué estrategias implementaron?

Este proyecto evidencia una continuidad encargada por los docentes del área de español. Cada año los profesores designados a dicha área será quien regule el comité de redacción y los temas a abordar por los estudiantes.

“Diseño y ejecución de la propuesta de creación del periódico institucional del colegio canadiense”

¿Qué tiene en común dicho proyecto con el nuestro? El colegio privado canadiense está ubicado en el departamento de Caldas, reúne estudiantes de estratos 5 y 6 y cuenta con los recursos necesarios para la aplicación y circulación del periódico virtual. Este proyecto surgió como una necesidad para afianzar la información emitida por los directivos del colegio, ya que los hechos y la información eran tergiversadas en todo el plantel educativo. A raíz de esta falencia se crea el periódico con el fin de crear una comunicación directa y estratégica en cada una de las áreas del colegio, en la cual este medio les permitirá tener una comunicación más dinámica. Para esto desarrollaron canales y espacios que establecieron una comunicación integral. Además, la creación de un lugar en el cual se pudo fomentar la construcción de un entorno digital y se estableció en cada una de las áreas, acciones para fortalecer la

comunicación. En síntesis, Ambos proyectos se relacionan en el deseo de construir un canal de comunicación que permita dar a conocer información oficial, en este caso, un canal por medio de la virtualidad.

Este espacio virtual se hace fundamental para que la comunidad educativa promueva la circulación de la información principal entre los estudiantes, docentes y directivos, donde éste posea una correcta difusión de la información interna y externa.

Los dos son creados y pensados con el fin de contar con un medio oficial que permita la publicación de contenidos de los estudiantes y docentes, creando así, un equipo conformado por los mismos miembros de la comunidad estudiantil para analizar y verificar las propuestas e información que se presentará en este medio.

Dentro de los argumentos que se evidencian en la tesis, nos llamó la atención uno de sus ítems de la página 51 específicamente en sus Conclusiones, donde relatan lo siguiente: “Una de las formas más viables de mostrar el progreso y avances de una institución al mundo exterior, es a través de una herramienta de comunicación como los periódicos escolares, los cuales buscan el impacto en la comunidad en cada uno de sus textos, por su calidad narrativa y actualidad de la información”. Esta conclusión va ligada implícitamente con nuestro periódico, ya que está pensado no sólo para generar un impacto en la comunidad universitaria, sino también para toda la Ciudad, donde nos puedan tomar como referencia por la calidad en los contenidos y en su estructura como tal.

Encontramos 6 etapas de las cuales 3 se relacionan con las ideas pensadas para la ejecución del periódico píxeles tales como:

Etapas 1: Proceso, introducción y socialización del proyecto Periódico

Escolar a los altos mandos del Colegio.

Etapas 2: Selección del talento humano que conformará el equipo de trabajo

y la definición de cada una de las secciones y géneros periodísticos que se utilizarán según las necesidades de la institución.

Etapas 3: forma de recolección de la información que irá en cada publicación.

Donde estas etapas serán trabajadas para conseguir con satisfacción la culminación del periódico digital.

¿Tiene alguna continuidad el proyecto? El periódico digital del Colegio Canadiense con este proyecto, pretende proyectar al colegio como una Institución con ideas innovadoras, en el que se integra la comunicación y la educación para un solo fin, brindar elementos educativos a través de las herramientas comunicativas para fortalecer la comunicación interna y externa del Colegio. Tiene un plus adicional a todos los proyectos, este periódico pretende darle más importancia al medio ambiente, con su compromiso con el reciclaje, imprimiendo dicho periódico en papel reutilizable para los tomos que se harán en algunas ocasiones en físico y también recaudar fondos para el periódico por medio de la venta de papel reciclable. Se ha pensado además en un diseñador publicitario quien sería el encargado de vender publicidad para recaudar fondos ya que lo consideran apropiado para financiar y llevar a término el proyecto comunicacional.

Como estrategia educativa crearon un plan de acción para fortalecer los procesos de comunicación mediante la difusión de información que presente el periódico institucional a través de otros medios de comunicación de la institución (carteles, Facebook, correo entre otros).

¿Qué se analiza del texto? El análisis encontrado en este proyecto escolar, se basa en tener la oportunidad de reinventar el sistema de comunicación al interior de la institución para llegar a todo público, logrando cautivar y recrear nuevas alternativas en pro a la calidad educativa. Igualmente buscan por medio de las herramientas de la comunicación implementar estrategias que ayuden a direccionar los mensajes de manera efectiva donde se enfocaron primordialmente en la comunicación ya existente en la comunidad (circulares, agenda, carteleras) ya que carecen de una comunicación precisa, clara y efectiva, lo que hace que la comunicación dentro y fuera del plantel se distorsione cada vez más.

Una de las propuestas para darle una persistencia al periódico es que tendrá seguimiento y control cada dos meses los viernes de la última semana. Para lo cual, se reunirá toda la comunidad académica para observar y analizar las estrategias aplicadas en cuanto a comunicación y detectar las dificultades que vayan surgiendo. De esta manera se genera una retroalimentación en el plan de comunicación de la institución. (Jimenez, 2010)

“Implementación del periódico digital- estudiante y sus interacciones hacia el aprendizaje significativo”

Finalizando con esta recolección de información, le damos pie a la respuesta de la pregunta ¿qué se analiza de texto? Y para esto, nos centramos nuevamente en la Ciudad de Pereira, esta vez, con el proyecto del Colegio Suroriental llamado “voces y susurros”. El Periódico digital es creado por los docentes del colegio; el cual se implementará únicamente en la clase de lengua castellana para estudiantes de grado sexto.

La creación del periódico fue pensado como un recurso educativo para brindar acompañamiento en las clases de lengua castellana y de esta manera potencializar las competencias lectoras, y diariamente en las clases convencionales se realizará un diagnóstico de las habilidades, fortalezas y competencias de comprensión lectora, que se van desarrollando en el estudiante a través del periódico digital.

Esta plataforma digital, procura identificar las transformaciones en las prácticas educativas con la incorporación de las TIC en los procesos formales y escolares de enseñanza. Este será un recurso educativo para identificar las dificultades que se presenta en el proceso de enseñanza aprendizaje; creando un papel potencializador en la interacción y motivación entre profesor, estudiante y contenido.

En el periódico digital-estudiante y sus integraciones hacia el aprendizaje significativo, en el capítulo 2 se evidencian los resultados de la clase tradicional vs la implementación del periódico digital, aquí le dan la importancia a los cambios emergidos por los estudiantes al interactuar y hacer parte de un proyecto comunicativo, para esto, en el presente capítulo se engrandecen los detalles, el interés y la relación que generaron cambios en una clase tradicional. Se proporcionó un ambiente dinámico y de interacción fortaleciendo el trabajo colaborativo, plasmando interés, motivación y autonomía. Esto es precisamente lo que el periódico digital Píxeles desea generar en sus lectores, en el que Píxeles sea un medio de expresión para que los estudiantes logren trascender sus trabajos en otros espacios diferentes al aula de clases y, así, ayuden al fortalecimiento de periódico digital pixeles.

¿Qué tiene en común dicho proyecto con el nuestro? “Voces y susurro” conllevará a determinar la eficacia de su uso en la institución para fortalecer y mejorar procesos de enseñanza- aprendizaje. Estos se relacionan ya que el periódico digital pixeles desea generar un proceso de interacción entre docente, contenido y estudiante; donde el docente nos ayuda a construir un valioso significado a la información

publicada. Lo que se pretende con nuestro proyecto, es que el docente de las materias prensa y periodismo, usen ejemplares del periódico digital para desarrollar sus clases.

“voces y susurro” tiene como estrategia presentar en esta plataforma digital, recursos semióticos importantes para potencializar las nuevas formas de mediación apoyando las competencias lectoras en las letras, textos escritos, imágenes estáticas y en movimiento; lectura, sonido, video y gráficos, que potencializarán la visibilización del contenido en donde ésta creará una relación precisa en la información y tendrán un vínculo adecuado en el desarrollo del periódico digital, porque como bien sabemos, son los estudiantes los creadores de su propio contenido, todo esto para ayudar a generar una transformación y un cambio significativo en sus prácticas educativas.

¿Tiene alguna continuidad el proyecto? El proyecto realizado por el colegio suroriental de Pereira, tiene una metodología constante al incorporar “voces y susurros” a la clase de lengua castellana, utilizando los mismos mecanismos para fortalecer la lecto escritura y realizar variaciones, como por ejemplo: *“implantar formularios digitales para hacer un seguimiento a la evolución durante el desarrollo de las actividades a través del periódico digital”*. (Palacio, 2015)

Se vincularán enlaces web de noticias en el periódico digital presentando recursos locales, nacionales e internacionales de la actualidad, también se ofrecerán diferentes enlaces para consultar textos académicos y científicos.

A modo de resumen, en la recopilación de estas tesis se evidencian una serie de parentescos y similitudes con nuestro Periódico digital Píxeles que pueden ser tenidos en cuenta para el fortalecimiento de nuestras estrategias.

Encontrar proyectos que fueron realizados con éxito, es de gran satisfacción porque nos motiva a imaginar mucho más, a pensar claramente hacia donde queremos llegar, y lo más importante es que son la prueba necesaria para saber que con un equipo de trabajo organizado, eficiente y bien estructurado, proyectos como el nuestro, pueden establecerse, ser y hacer parte de la comunidad universitaria con un excelente respaldo por parte de sus estudiantes que piden a gritos un medio en la Licenciatura, en donde puedan tener ese espacio de interacción entre ellos y afianzar sus conocimientos, habilidades y destrezas.

Capítulo II

Identidad del Periódico

Como bien se conoce, nuestro periódico es construido entre toda la comunidad de la LCIE, en donde cada estudiante aporta con sus habilidades los contenidos que se generan dentro de éste, es por esta razón que el nombre asignado para este proyecto es pensado para una población juvenil y adulta, en donde su forma y sus colores logren dar una identidad y una retentiva fácilmente. Así pues, le damos nombre a nuestro Periódico Digital, Píxeles. Píxeles refleja esa identidad de conexión entre todos, pues un píxel es un fragmento de una imagen que unida con otras tantas, generan una imagen completa. Esto quiere decir que cada persona es para nosotros un píxel, en donde al trabajar conjuntamente formamos un ¡todo! En este caso, formamos el Periódico; tal cual sucede con un píxel que al ser unidos conforman una imagen.

EN EL FOCO: será una sección donde se presentarán los contenidos más destacados a modo de portada. La identidad visual de esta sección será en color amarillo.

RECOPIRADOS: esta sección tendrá como su nombre lo indica una recopilación de los trabajos más destacados de los estudiantes de la Licenciatura en comunicación e informática educativa, esta será representada en sus gráficos con el color azul.

CONECTADOS: esta sección será manejada por los integrantes del grupo base de prensa o periodismo asignando en cada semestre. Aquí se incorporarán los trabajos realizados por este grupo focal sobre un tema específico de la realidad actual colombiana que será diferente en cada semestre. La identidad visual de esta sección será de color verde.

TÚ CAMPUS: será una sección que contendrá las noticias más relevantes que suceden en el campus universitario dando especial énfasis en las que comprometen la Licenciatura en comunicación e Informática Educativa. Dicha sección será representada por el color rojo.

Logo Pixeles



Logo 1 Diseño logotipo

El logo de nuestro periódico está diseñado como un logotipo a base de figuras cuadradas que representan cada pixel, así mismo, algunos cuadros de estos píxeles están coloreados con los colores institucionales de la UTP para tener una correlación con la imagen visual de la universidad. Igualmente cada uno de los cuadros da un aspecto visual de crucigrama que son elementos muy distintivos de las ediciones impresas de los periódicos más relevantes; de esta manera, en conjunto estos cuadros forman la palabra pixeles, además debajo del logotipo ira un eslogan que permita comunicar de manera efectiva la intención descrita anteriormente.

Estructura Gráfica de la Página Web

La estructura del periódico Pixeles esta soportada mediante wordpress, la plantilla del diseño está realizada con un estilo minimalista dando alusión al estilo clásico de un periódico siguiendo las líneas a blanco y negro contrastadas con imágenes grandes que invitan al lector a ingresar al artículo.

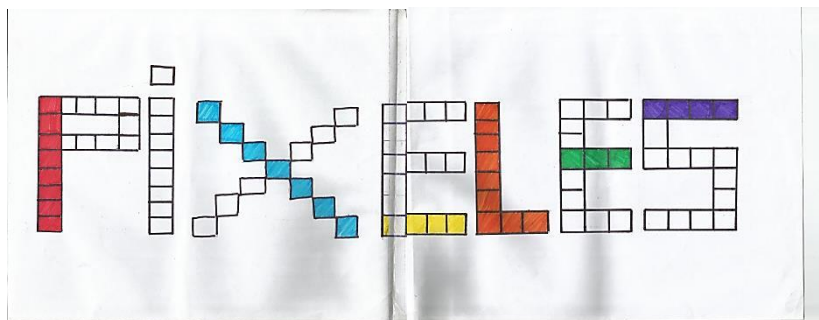
De esta manera se encontrará un espacio para las redes sociales con los diferentes links que dirigen a páginas como YouTube, Instagram, Facebook y twitter.

Cada artículo contará con un espacio de comentarios y respuestas las cuales permitirán una interacción y una retroalimentación entre los partícipes, permitiendo el intercambio de ideas y opiniones sobre el contenido del artículo.

Capítulo III

Ejecución del Proceso

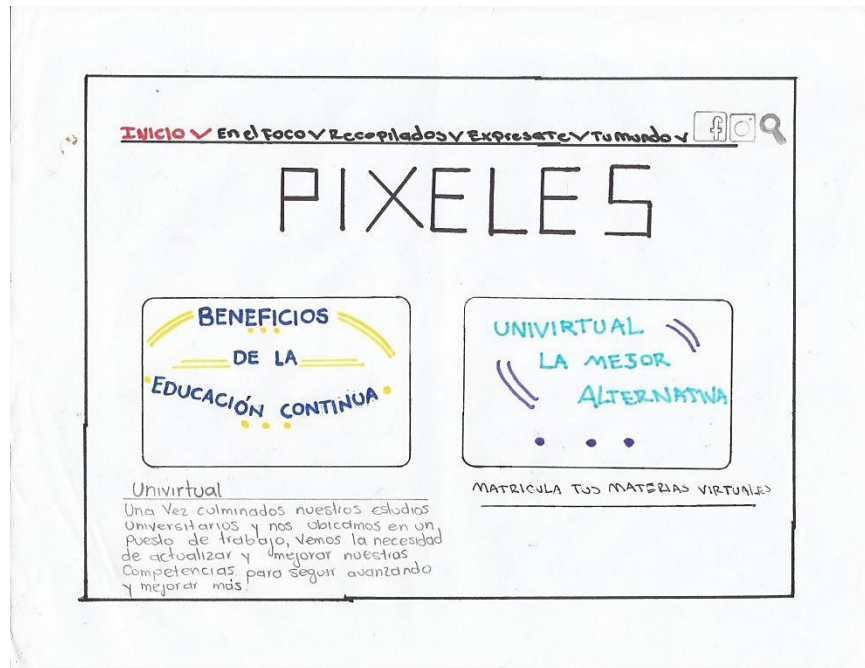
FASE 1: Diseño y Maquetación



Logo 1 2 Diseño logo pixeles

Inicialmente se creó un bosquejo en el que se viera reflejado de manera adecuada el nombre de Pixeles y a la vez incluir un elemento fundamental para cualquier periódico en el mundo, el crucigrama. Por esta razón la propuesta que se rayó en el papel con pequeños cuadros que, juntos

conforman no solo el crucigrama sino también los pixeles que conforman una imagen. Se materializo y quedó como el logo oficial.



Maquetación periódico 1

Esta es la maquetación que se pensó incluir en las páginas web. Una página sencilla, fácil de entender y de leer, donde cada tema pueda ser visto sin distracciones, fondo blanco para respetar los elementos principales del periódico tradicional y a modo de estrategia este color produce tranquilidad en los espectadores ya que no satura la visión con algún color fuerte. En cuanto a elementos visuales, el título en letra grande, cuerpo del texto en letras medianas y pequeñas en negrilla, ítems en la parte superior para seleccionar otras secciones del periódico, gráficos para las redes sociales en la parte superior derecha para ser más visibles. En cuanto a la fotografía de las imágenes, tendrán que pasar un filtro de selección al igual que cualquier contenido escrito, pues no es prudente dar libertad a los estudiantes de subir cualquier imagen que sea perjudicial u obsceno para el periódico.

FASE 2: Validación e Implementación

El equipo central del periódico se reunió con el grupo focal de periodismo que cuenta con 16 estudiantes, de los cuales participaron 14.

A estos estudiantes primero se les informó sobre lo que es y será el Periódico Digital Píxeles en la Licenciatura, después se habló del nombre y la ideología de éste, y a cada estudiante les pasaron una muestra impresa de lo que sería esa idea planteada anteriormente.

Estas fueron las muestras entregadas a los estudiantes para conocer sus puntos de vista y recoger la mayoría de los aportes que ellos pudieran hacerle al proyecto.

Logo Oficial:



Logo1 3 logo oficial del periódico digital píxeles

Estructura del Periódico en la Web:



Estructura del periódico 1



Estructura del periódico 2



Estructura del periódico 3

De esta manera se compartió a los estudiantes la idea original para que ellos brindaran aportes. Para esto se realizaron dos preguntas:

1: ¿cree usted que es necesario o no, la implementación de un periódico digital para la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa? Y ¿por qué?

2: ¿cree usted que el nombre del periódico es apropiado o no? Y ¿por qué?

Estos fueron

los resultados:

1.

Mallerline Perez Vanegas Semestre VI.

- El periodico digital es fundamental para nuestra carrera, ya que somos estudiantes de comunicacion la cual debemos estar informados de lo que sucede en nuestra universidad, que cambios estrategias pasan en nuestra facultad, y permite brindar oportunidades en la libertad de expresion, opiniones y diferentes puntos de vista.
- Pixeles es una muy buena idea, pero personal/ le añadiria otra palabra que especifique mejor el periodico.

Encuesta estudiante: 1 Mallerline Perez

2.

Daniel Aragón
70 semestre

- Considero importante la creación del periodico digital dado a que se convierte en un medio alternativo de interacción, construcción e información para estudiantes que permanecen en constante contacto con lo digital.
- Pixeles, me parece un nombre adecuada ya que hace parte de un lenguaje figurativo dentro de la web.

Encuesta estudiante: 2 Daniel Aragón

3.

- Me parece un tema de gran interés, es un buen método de hacer que nuestra sociedad y cultura se capture y tenga sentido de pertenencia por su país y sus sitios turísticos.
- Me parecería excelente que en el periódico se conectaran las redes sociales para que las personas puedan tener un acceso digital, donde no tengan que esperar a que salga el ejemplar, sino también enriquecerse a través de aquella información ofrecida por las redes.

Natalia Patiño Osorio
(Cuarta Semestre)

¡Mucha suerte con tu trabajo de grado! 🍀

Encuesta estudiante: 3 Natalia Patiño

4.

Alejandra González Semestre 10

La creación de un periódico desde la carrera LIC me parece bastante apropiado ya que pueden aplicar conocimientos y desde luego tratar temas que otros medios o espacios no abordan. Considero que deben revisar los temas que abordan ya que basado en ejemplar u/o temas que abordan otros periódicos, considero que deben tratar de encontrar temas o abordarlo con algo que los haga diferentes.

Será interesante que le den espacio a otras carreras y mostrar hechos que podrían interesar a la comunidad en general, esto quizás a modo de información.

Encuesta estudiante: 4 Alejandra González

5.

David Rave M. - 1088308929 - octavo semestre

Es importante el periódico digital pixeles por que permite evidenciar los diferentes fenómenos que se viven en la comunidad estudiantil pertenecientes a la carrera LIC.

el nombre es apropiado por que se adapta a ese lenguaje digital que usamos los nativos digitales.

Encuesta estudiante: 5 David rave

6.

Karla Rendón Zavala octavo semestre

Me parece necesaria la creación de este periódico ya que se les brindaría a los estudiantes la oportunidad de mostrar sus productos realizados a lo largo de la carrera, sin embargo considero que no debería ser tan cerrado en su población ya que lo interesante del periódico sería que todas las personas tengan la oportunidad de conocerlo y utilizarlo.

me gustó el nombre del periódico considero que es llamativo y activo en su objetivo que se basa en la aportación de cada estudiante.

Encuesta estudiante: 6 karla rendón

7.

Deymer Guevara. Semestre 7

- Me parece pertinente el nombre "Píxeles" pero su fondo no es muy atractivo puesto que no es un color vivo, es más bien OPACO y le quita dinamismo a la página.

- Es necesario el SLOGAN que acompañe el nombre

- Si creo que es necesario crear un periódico digital puesto que nos serviría de mucha ayuda informativa sobre todos los aspectos de la materia.

- Me gustaría mucho y haría más dinámica la página y acorde a la temática colocar de fondo de toda la página el mismo nombre PÍXELES

Encuesta estudiante: 7 Deymer Guevara

8.

Píxeles me parece interesante como nombre. Pero si recordando que píxeles debe mostrar precisamente eso lo que muchos no alcanzan a ver a simple vista.

Encuesta estudiante: 6 Alejandra González

9.

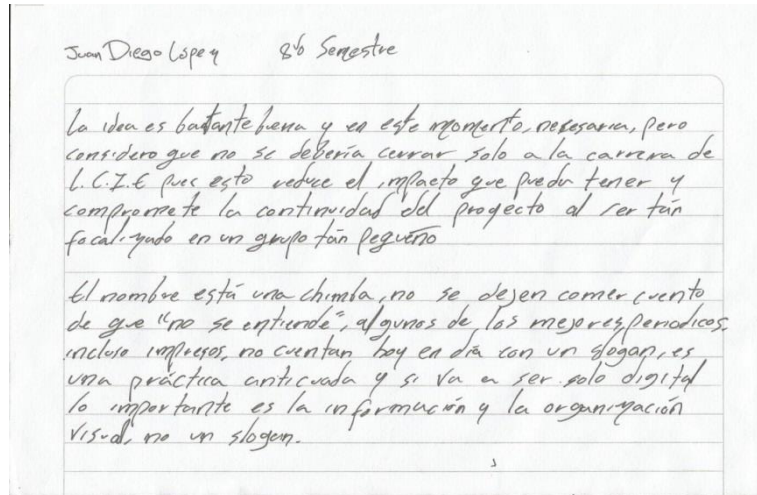
Sebastián Ortiz Ortiz
8 Semestre

Crear un periódico digital para la carrera es muy importante. Puesto que nuestra carrera tiene unas dinámicas sociales que nos llevan a ser un poco apartados entre los mismos estudiantes. Por ejemplo en las asambleas muy pocas personas participan sobre los cambios de la carrera, pero podrían informarse mediante un periódico digital sobre lo ocurrido o lo que este por ocurrir.

Por otra parte pienso que el nombre píxeles es llamativo para nosotros como futuros lic. en comunicación, es el sentido de que entre más píxeles se ve mejor. Es decir entre más apartados el periódico digital sea mejor.

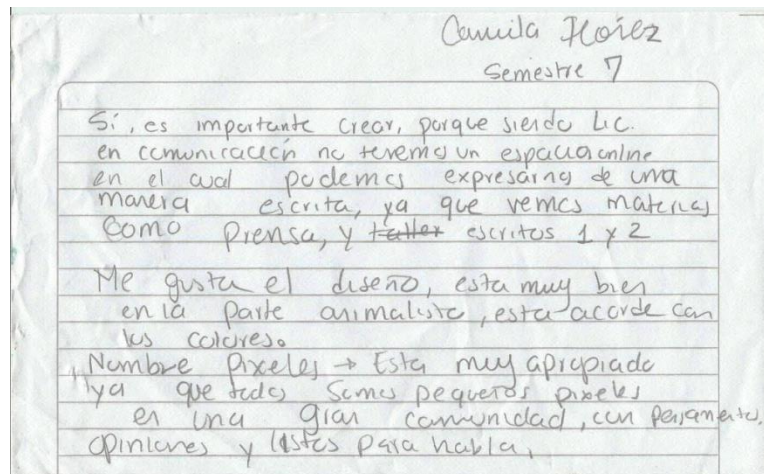
Encuesta estudiante: 7 Sebastián Ortiz

10.



Encuesta estudiante: 8 Juan Diego López

11.



Encuesta estudiante: 9 Camila Flórez

En conclusión se puede decir que los estudiantes:

1. Ven el nombre de Pixeles como novedoso para un periódico, un nombre con el cual se sienten plenamente identificados, pues como una generación de milenials sienten una conexión con dicha palabra ya que los transporta a todo lo digital.
2. Es necesario el recurso de un slogan para que dé mayor claridad sobre el nombre del periódico.

3. La mayoría de los estudiantes creen que el periódico es el nuevo comienzo para una interacción más amena entre toda la comunidad LCIE ya que hasta el momento no existe algún medio supliendo dicha necesidad.
4. Los estudiantes catalogaron el proyecto como importante para fortalecer aún más sus conocimientos y ser parte de un aprendizaje para el ámbito laboral.
5. Todos los estudiantes están dispuestos a colaborar, siendo creadores y espectadores activos en el proyecto

FASE 3: Diseño Final

En base en todas las pautas establecidas anteriormente, respecto al filtro que deberá pasar cada trabajo generado por los estudiantes, el equipo del Periódico recibió algunos trabajos de los estudiantes a través del correo electrónico Pixelesutp@gmail.com para que fueran seleccionados y a su vez publicados en la prueba piloto que será promocionada a través de las redes sociales y en volantes a todos los estudiantes de la carrera para el posicionamiento del proyecto y a la vez para empezar a generar contenidos.

De esta manera, respondiendo a una crítica constructiva de los estudiantes, se definió el slogan: ***PIXELES, ¡Donde la pieza clave eres tú!*** El equipo estableció que con este mensaje las personas sentirán que sin ellos el periódico no sería importante, y que con la participación de cada uno sería el elemento clave que le faltaba al periódico para ser exitoso.

Así se ve el periódico en la web.



Periódico en la web 1 visualización del periódico digital en la página wordpress



Periódico en la web 2 visualización del periódico digital en la página wordpress

Capítulo IV

Plan de Acción:

Durante el periodo de posicionamiento del periódico se implementaron estrategias comunicativas a través de los distintos medios oficiales de la Universidad, en este caso, los integrantes del equipo realizaron una especie de gira de medios dando a conocer así el Periódico virtual Píxeles.

Estas fueron las estrategias implementadas para el posicionamiento y reconocimiento de la marca:

- entrevista en la emisora Universitaria estéreo en su programa habitual del medio día, allí cada integrante habló del origen del proyecto, el porqué de su nombre, qué se pretende realizar y cómo funciona la estructura del periódico. Adicional a esto, se extendió una invitación a todo el campus universitario para que a través del correo electrónico pixelesutp@gmail.com enviaran los trabajos ya sean audiovisuales o periodísticos para ser publicados.



Imagen 1.1 visita a la emisora Universitaria Estéreo

- Publicación en el portal institucional de la Universidad llamado Campus Informa. En este portal se optó por realizar la invitación del periódico a través de un video en youtube. Se comparte el enlace del vídeo para que pueda ser observado.

<https://youtu.be/QTs-C1yXBwg>

- Realización de una capsula de un mini clip promocional que incita a la comunidad a unirse al periódico pixeles. También se comparte el enlace en Youtube.

<https://youtu.be/jDXGc9PMvR0>

- Creación de una infografía que fue publicada y rotada en las redes sociales como instagram y Facebook de cada miembro del equipo y a través del Facebook oficial de Univirtual y Comunidad LCIE



Infografía 3



Infografía 2



Infografía 1



Infografía 4



Infografía 5



Infografía 6



Infografía 7



Infografía 8

- Rotación de la información del lanzamiento oficial del Periódico por medio del correo electrónico a más de 15.000 estudiantes de la UTP, gracias a la gestión realizada por Univirtual.

- Realización de una encuesta a 25 estudiantes de la Universidad en donde al ser abordados por el encuestador se les comentaba el objetivos de la encuesta y al finalizarla se les brindó un papelito pequeño que contenía el correo del periódico para que enviaran sus trabajos y puedan ser publicados.

Discusión de los Resultados:

El periódico virtual ha tenido una gran acogida, muestra de ello, es que varios estudiantes se han unido enviando sus trabajos realizados en las distintas materias de la LCIE. Gracias al aporte de los estudiantes se pudo realizar una especie de prueba piloto en la que se mostró a algunos estudiantes el proyecto como tal, y mostraron gran entusiasmo al ver un portal web tan fresco y diferente que sin duda alguna, como dicen ellos, tendrán con qué entretenerse en sus espacios libres y antes de dormir.

No cabe duda que el periódico es la solución a una gran necesidad encontrada en la carrera, ese espacio para la interacción y la retroalimentación que fortalece y enriquece de alguna manera, el buen uso de la TIC y todos los beneficios que indirectamente el periódico brinda, no solo a los estudiantes sino también a los profesores, porque gracias a esto, los estudiantes se sienten más motivados y se esfuerzan por pulir sus trabajos y mostrar algo de calidad. Prueba de ello son las reacciones que tienen los estudiantes cuando se ven interesados en que sus trabajos sean publicados; sus respuestas han sido (por gran parte de estudiantes): *-me interesa mucho que me publiquen el trabajo, voy a organizarlo mejor. -me suena la idea de dar a conocer lo que hago, le doy una miradita a lo que tengo para ver si debo pulirlo más -sí, que chévere me gusta mucho eso, voy a leer para saber qué tengo mal escrito y te envío mi trabajo...* comentarios como estos, dan a entender que el periódico es una motivación para ser cada vez mejores en lo que hacen. Lo que nos interesa bastante en el ámbito educativo, pues una de las

muchas falencias de la educación es que sienten que todo lo deben hacer por obligación, con Pixeles los estudiantes no se sentirán obligados a realizar una pieza visual o redactar algún tema en general, ya que el hecho de saber que lo que realizarán tendrá una especie de reconocimiento, creará en cada uno un impulso para destacarse por su gran esfuerzo, por su habilidad y su talento.

Cruce de Teoría con la Práctica y la Implementación:

Uno de los pilares fundamentales para la creación de este periódico fue gracias a los conceptos teóricos por grandes expertos en el tema de educación y comunicación, para explicar mejor la relación entre dicha teoría con la práctica y la implantación se realiza una especie de ítems donde se abordan de la siguiente manera:

1. **Paulo Freire:** “El alumno asume una postura crítica de su realidad”. En la categoría Educomunicación se inicia la introducción con el autor que le dio popularidad a esta palabra, en donde afirma que el sujeto es activo de su práctica, todo lo que aprende le sirve para transformar su entorno *“si su pensamiento es mágico o ingenuo, será pensando su pensar en la acción que el mismo se superará. Y la superación no se logra en el acto de consumir ideas sino de producirlas y transformarlas en la acción y en la comunicación”* (Freire, 1970) Ya no se trata de una educación para informar (y mucho menos para conformar comportamientos) sino que lo que busca es formar al alumno y transformar su realidad. La educación se ve como un proceso permanente en el que el alumno va descubriendo, elaborando, reinventando y haciendo suyo el conocimiento. Lo que sucede exactamente con los estudiantes, a través de un proceso colaborativo en la creación de un reportaje visual por ejemplo, los estudiantes son críticos de su

propia realidad, en este caso, de su Ciudad y el entorno en el que habitan allí. Se expresan de una manera literal, haciendo reflexiones sobre la política, la economía y hasta del comportamiento humano, acciones a las que Paulo Freire sugiere la pedagogía liberadora, que el aprendizaje se puede generar de forma colectiva dialógica. Promoviendo la interacción entre los estudiantes de forma solidaria y participativa. Donde el alumno asume su postura crítica ante su realidad.

2. **Ismar de Oliveira:** “La perspectiva dialéctica, propia de la formación particularmente desarrollada en los movimientos populares, rompe con la funcionalidad de la relación productor-receptor, considerando el papel y el potencial activo del consumidor crítico, aproximándose al ideal utópico de Huergo de la libertad de la palabra” (Soares, 2009)El receptor, en este caso los estudiantes, analizan el medio a partir de su propio lugar social, económico y cultural, en donde la postura crítica del estudiante se construye a partir de la inmersión en la experiencia productiva con el periódico virtual, permitiéndose así mismo evaluar su experiencia con las tecnologías, siendo un consumidor pero a la vez un productor o creador de contenidos en donde más tarde analizará y debatirá los diferentes contenidos, mensajes o sentidos que esté exponiendo en el periódico.

3. **Ramón Salaverria:** "la especialidad del periodismo que emplea el ciberespacio para investigar, producir y, sobre todo, difundir contenidos periodísticos" (Salaverria, 2001)El periódico digital Pixeles como bien lo dice Salaverria emplea en el ciberespacio una conexión de texto, imagen y sonido desarrollando un periódico con información significativa, de importancia e interés para

presentar a sus usuarios, para que el lector no posea medios aislados sino en conjunto y un todo, gracias a la revolución digital con la que ha evolucionado el mundo.

4. **Alejandro Rost:** “la interactividad es la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos (Interactividad entre individuo y contenidos) como en las posibilidades de expresión y comunicación (interactividad con otros individuos)” (Rost, 2006). En esta oportunidad la interactividad surge a raíz de la postura que quiera tomar cada estudiante, es decir, ningún estudiante está obligado a responder el trabajo de otro estudiante, ni tampoco a que surja una especie de conversación si no lo quieren hacer. Surge la interacción principal a través de la red social Facebook, ya que es ahí donde los estudiantes rotan con mayor facilidad algún artículo que haya sido de su interés y cuando el profesor lleve a su clase como tema las publicaciones que los estudiantes realizaron por el periódico.

5. **Mario Kaplún:** en su libro una pedagogía de la educomunicación [...] Los medios masivos tal como operan actualmente en su casi totalidad no son medios de comunicación sino medios de información o de difusión. Podrían llegar a ser realmente de comunicación (y de hecho algunos pocos han logrado y demostrado serlo); pero para ello tendrían que transformarse profundamente [...] el proceso de la comunicación debe realizarse de modo que dé a todos la oportunidad de ser alternativamente emisores y receptores. Definir qué entendemos por comunicación equivale a decir en qué clase de sociedad queremos vivir» (Kaplún, 1998).

Con la estrategia implementada en el proyecto de que el grupo de periodismo retroalimente sus contenidos publicados en clase mediante actividades realizadas por el profesor que los

puede guiar, por ejemplo: un debate abierto en el que los estudiantes puedan brindar sus opiniones sobre el tema que se trató en el periódico y las posibles soluciones que puedan surgir a raíz del debate, una obra colectiva en el que se lleve a cabo una mini obra de teatro en clase, un relato con varios personajes, una serie de animación, un gráfico... entre otras muchas posibilidades de traer la retroalimentación del contenido publicado a la clase para la discusión, el análisis y la reflexión. Estas son algunos sucesos que se pueden aplicar en una clase, creando así la educomunicación, donde en resumen, lo comunicativo es llevado al aula para la creación de un nuevo conocimiento, entendido como las formas de decodificación del mensaje por parte de los estudiantes.

Anexos

Instrumento para la Recolección de la Información

A fin de contar con información de primera mano y siguiendo las características que este trabajo de investigación ha desarrollado hasta el momento, se define que el instrumento más apropiado para la recolección de información es la Encuesta, ya que posee características como: facilidad en su elaboración, diligenciamiento y tabulación, acercamiento a la muestra de estudio y practicidad en su aplicación.

Encuesta

La encuesta tiene como fin obtener información estadística definida de esta Población respecto del periódico virtual. Se escogió este método porque es un instrumento que permite un acercamiento a la

información requerida, se aplicó a través de un cuestionario a estudiantes de diferentes semestres de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa

Para la aplicación de la encuesta se informó previamente a la muestra seleccionada acerca de los fines de la misma y de la presente investigación, logrando así que sus respuestas se enfoquen mejor hacia el objeto de estudio.

La encuesta se elaboró teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Tiempo dedicado a la lectura
- Temas de lectura agradable al estudiante
- Tiempo dedicado a navegar en internet
- Temas que frecuencia en la internet
- Participación del periódico virtual en la UTP

De acuerdo a lo anterior, el cuestionario incluye 8 preguntas con su respectiva tabulación que se enseñan en la siguiente página.

Encuesta Sobre el Periódico Virtual en la LCIE

NOMBRE COMPLETO:

SEMESTRE:

1. ¿CUÁNTO TIEMPO DEL DÍA DEDICA A LA LECTURA?

A. NO LEO

B. MENOS DE 1 HORA

- C. DE 1 A 2 HORAS
- D. MÁS DE 3 HORAS

2. DE ACUERDO A TU RESPUESTA ANTERIOR, CALIFICA CON VERDADERO (V) O FALSO (FALSO) CADA UNA DE LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES:

- A. NO ENCUENTRO TEMAS DE INTERÉS PARA LEER A MÍ ALREDEDOR
- B. ME ENCANTA LA LECTURA, NO IMPORTA EL TEMA
- C. LA LECTURA ES UNA OBLIGACIÓN
- D. LA LECTURA ES UN PLACER
- E. PREFIERO LEER ARTÍCULOS O TEXTOS EN INTERNET
- F. ME ES MÁS FÁCIL CONECTARME A INTERNET QUE LEER
- G. NO TENGO LA COSTUMBRE DE LEER TEXTOS
- H. LEO NO IMPORTA SI ES EN LIBRO O EN INTERNET

3. CALIFICA CON VERDADERO (V) O FALSO (FALSO) CADA UNO DE LOS SIGUIENTES TEMAS. ¿CUÁLES SON LOS TEMAS DE LECTURA QUE LE AGRADAN? (INDEPENDIENTEMENTE DE SI LEES TEXTOS O POR INTERNET)

- A. OPINIONES EN GENERAL
- B. FARÁNDULA Y ACTUALIDAD
- C. REPORTAJES EN GENERAL
- D. CRÓNICAS EN GENERAL
- E. TECNOLOGÍA Y DESARROLLO

F. EDUCACIÓN

G. DEPORTE

H. CULTURA Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4. ¿FRECUENCIA DE INGRESO A INTERNET. ¿CUÁNTO TIEMPO DEL DÍA DESTINAS A NAVEGAR EN INTERNET?

A. NO NAVEGO EN INTERNET

B. MENOS DE UNA HORA

C. DE UNA A DOS HORAS

D. DE DOS A TRES HORAS

E. MÁS DE TRES HORAS

5. CALIFICA CON VERDADERO (V) O FALSO (FALSO) CADA UNO DE LOS SIGUIENTES TEMAS: QUÉ TEMAS Y SECCIONES FRECUENTA EN INTERNET

A. OPINIONES EN GENERAL

B. FARÁNDULA Y ACTUALIDAD

C. REPORTAJES EN GENERAL

D. CRÓNICAS EN GENERAL

E. TECNOLOGÍA Y DESARROLLO

F. EDUCACIÓN

G. DEPORTE

H. CULTURA Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA

6. ¿TE GUSTARÍA QUE LA CARRERA LCIE TUVIERA UN PERIÓDICO VIRTUAL?

SI ___ NO ___

7. ¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN LA EDICIÓN Y ELABORACIÓN DEL PERIÓDICO R VIRTUAL SI ESTE PROYECTO SE LLEVARA A CABO?

SI ___ NO ___

8. ¿SI TU RESPUESTA ES AFIRMATIVA (SI), ¿QUÉ PAPEL TE GUSTARÍA DESEMPEÑAR?

- A. EDICIÓN
- B. REPORTAJES Y ENTREVISTAS EN GENERAL
- C. INVESTIGACIÓN PERIODÍSTICA DE TEMAS ESPECÍFICOS
- D. DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
- E. CREACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL
- F. OTRO. ¿CUÁL?

ENCUESTA SOBRE EL PERIÓDICO VIRTUAL EN LA LCIE

25 respuestas

1. ¿CUÁNTO TIEMPO DEL DÍA DEDICA A LA LECTURA?

25 respuestas

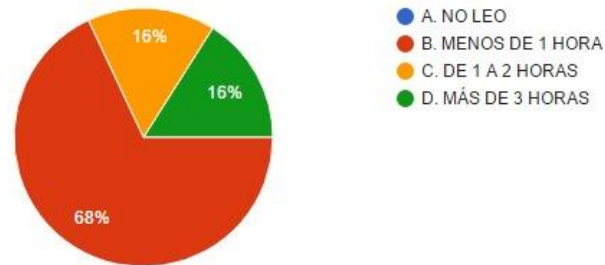


Diagrama 1 círculo

2. DE ACUERDO A TU RESPUESTA ANTERIOR, SELECCIONA LA OPCIÓN QUE CONSIDERES VERDADERA

25 respuestas

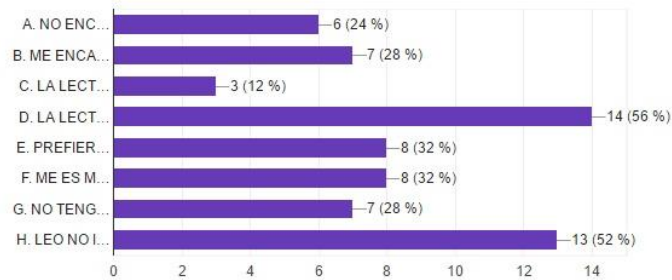


Diagrama barras horizontal 1

3: SELECCIONA LA OPCIÓN QUE CONSIDERES VERDADERA.
¿CUÁLES SON LOS TEMAS DE LECTURA QUE LE AGRADAN?
(INDEPENDIENTEMENTE DE SI LEES TEXTOS O POR
INTERNET)

25 respuestas

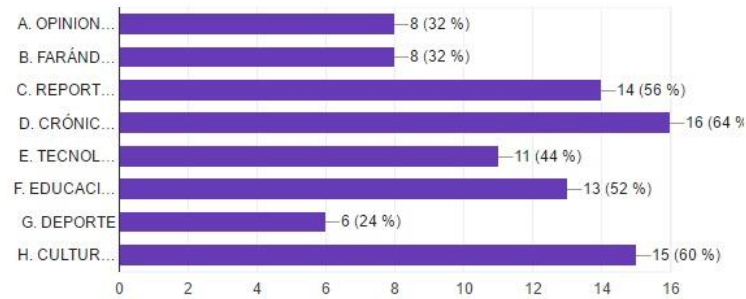


Diagrama barras horizontal 2

4.¿FRECUENCIA DE INGRESO A INTERNET. ¿CUÁNTO TIEMPO
DEL DÍA DESTINAS A NAVEGAR EN INTERNET?

25 respuestas

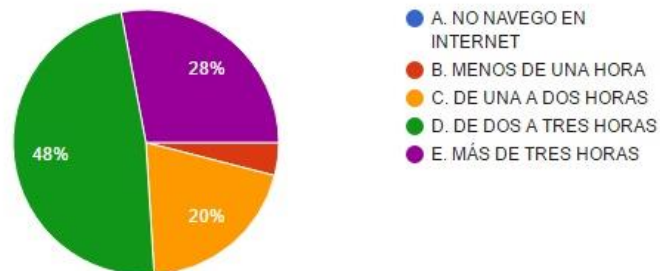


Diagrama 2 circular

5. SELECCIONA LA OPCIÓN QUE CONSIDERES VERDADERA:
QUÉ TEMAS Y SECCIONES FRECUENTA EN INTERNET

25 respuestas

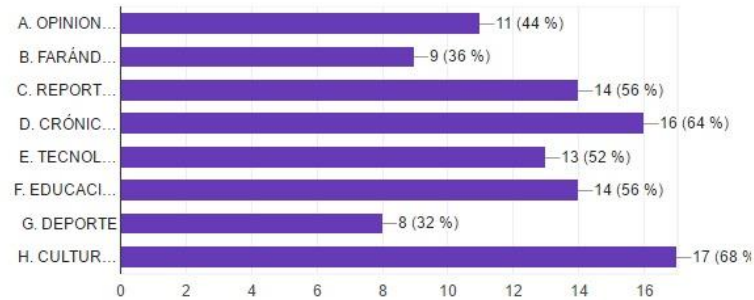


Diagrama barras horizontal 3

6. ¿TE GUSTARÍA QUE LA CARRERA LCIE TUVIERA UN
PERIÓDICO VIRTUAL?

24 respuestas



Diagrama 3 circular

7. ¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN LA EDICIÓN Y ELABORACIÓN DEL PERIÓDICO VIRTUAL SI ESTE PROYECTO SE LLEVARA A CABO?

25 respuestas



Diagrama 4 circular

8. ¿SI TU RESPUESTA ES AFIRMATIVA (SI), ¿QUÉ PAPEL TE GUSTARÍA DESEMPEÑAR?

25 respuestas

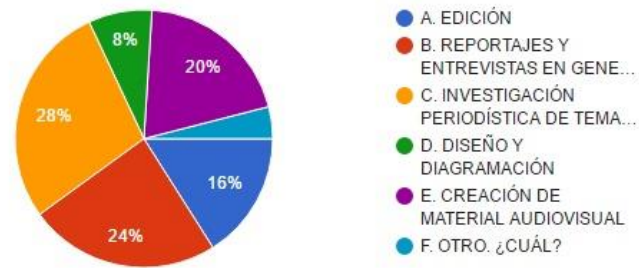


Diagrama 5 circular

Bibliografía

colombia, c. p. (1991). *de los derechos, las garantías y los deberes*. bogota, colombia: Temis.

Freire, P. (1970). *pedagogía del oprimido*. madrid: sigloXXI.

Gómez, G. d. (2009). *el periódico escolar virtual, una estrategia de interacción para el aprendizaje autónomo desde las competencias lecto-escritura*. especialización, UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA (UNAD) .

Jimenez, S. M. (2010). *diseño y ejecución de la propuesta de creación del periódico institucional del colegio canadiense*. Tesis, CORPORACIÓN UNIVERSITARIA LASALLISTA , caldas.

Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid, españa: ediciones de la torre.

Kilpatrick, W. H. (1921). *E-actividades, un referente básico para la formación en internet*. (j. cabero almenara, & p. r. graván, Edits.) españa: editorial MAD.

Palacio, J. E. (2015). *implementación del periódico digital estudiante y sus interacciones hacia el aprendizaje significativo*. Tesis, universidad tecnologica de pereira , risaralda, pereira.

Rivero, P. R. (2001). tres décadas de educomunicación en américa latina. *Revista científica de comunicación y educación* .

Rogers, E. M. (1986). *comunicación tecnologica*. new york: the free press.

Rost, A. (2006). *la interactividad en el periódico digital*. tesis Doctoral , barcelona.

Salaverria, R. (2001). *aproximación al concepto de multimedia desde los planos comunicativos e instrumental*. pamplona.

salazar ríos, c. d., & Osorio González, v. d. (2009). *colectivo de medios el galpón, un grupo colaborativo para fortalecer el trabajo en equipo*. Tesis, Universidad tecnologica de pereira , risaralda, pereira.

Soares, I. d. (abril de 2009). Caminos de la educomunicación: utopías, confrontaciones, reconocimientos. *Nomadas 30* , 194-207.