



FACULTAD DE BELLAS ARTES LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado:

Ver para Crear: Instagación Autónoma en Youtube y producción audiovisual de algunos estudiantes del Colegio Charry.

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

Table with 3 columns: Nombre, Cédula, Código. Row 1: Mónica María Martínez, 1030581062, 2013172019.

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

- 1. Es un trabajo bien estructurado y coherente, hace un aporte significativo al campo de la Educación artística visual al plantear un problema de investigación sobre cultura visual en jóvenes que producen audiovisual desde el espacio escolar.

Table with 4 columns: Jurado, NOMBRE, FIRMA, NOTA. Rows for Jurado 1-4 with names and scores (4.6, 4.7, 4.8).

CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): 4.7

DISTINCIONES

Fecha: Junio 28 de 2019

1 Para la emisión de la nota de sustentación, es indispensable que los jurados se encuentren presentes.

VER PARA CREAR: Indagación en YouTube y Producción Audiovisual de Algunos

Estudiantes del Colegio Charry.

Trabajo de Grado

Mónica María Martínez Chillón

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales

2019

VER PARA CREAR: Indagación en YouTube y Producción Audiovisual de Algunos
Estudiantes del Colegio Charry.

Trabajo de Grado

Mónica María Martínez Chillón

David Ramos Delgado

Licenciado en Artes Visuales

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales

2019



FORMATO

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

Código: FOR020GIB

Versión: 01

Fecha de Aprobación: 10-10-2012

Página 1 de 2

1. Información General

Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	VER PARA CREAR: Indagación en YouTube y Producción Audiovisual de Algunos Estudiantes del Colegio Charry.
Autor(es)	Martínez Chillón, Mónica María
Director	David Ramos Delgado
Publicación	Bogotá DC. Universidad Pedagógica Nacional. 2019. p.123.
Unidad Patrocinante	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. UPN
Palabras Claves	INDAGACIÓN; AUTONOMÍA; YOUTUBE; PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

2. Descripción

La Indagación Autónoma (IA) planteada en el presente proyecto de grado es definida como aquella duda que surge espontáneamente en los seres humanos y que cada cual resuelve haciendo uso de las herramientas que posee a la mano, como YT. En ese sentido, lo que interpela a la investigadora, como docente de Artes Visuales en formación, va dirigido a la comprensión de las IA que realizan en YT los estudiantes de grado décimo del Colegio Charry en relación con los videos que producen para la clase de Semiótica Audiovisual, espacio en el que se desarrolló su práctica pedagógica durante tres semestres. Investigación cualitativa con enfoque de Estudio de Caso Múltiple.

3. Fuentes

- Acaso, M. (2009) *La educación artística no son manualidades*. Madrid. Catarata.
- Alfonso, M. (2008) Del arte y la educación en artes en el contexto de la cibercultura (Aportes preliminares). *Pensamiento, Palabra y Obra*, 1 (1), 28-35.
- Bartolomé, A (2003) Video Digital. *Comunicar*, (21) 39-48.
- Conill, J. (2013) La invención de la autonomía. *Eidón*, (39), 2-12.
- Echeverría, R. (2007) Las modalidades del habla y la senda de la indagación. En R. Echeverría, *Actos del lenguaje Volumen I: La escucha*. (132-200) Santiago. Comunicaciones Noreste LTDA.
- Freedman, K. (2007) Enseñando Cultura Visual: Educación artística y la formación de identidad.
- Gutiérrez, A. (2003) *La alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas*. Chile. Gedisa.
- Hernández, F. (2003). Educación y Cultura Visual. Barcelona: Octaedro.
(2005) ¿De qué hablamos cuando hablamos de Cultura Visual? *Educacao e Realidade*. 30(2), 9-34.
(2007). Espigador@s de la Cultura Visual. Otra narrativa para la educación de las artes visuales. Barcelona. Octaedro.
- Reguillo, R. (2012). Navegaciones errantes. De músicas, jóvenes y redes: de Facebook a YouTube y viceversa. *Nueva época*. (18), p.135-171
- Yin, R. (1984). Investigación sobre estudio de casos: Diseño y métodos. Newbury: Sage.

4. Contenidos

Inicialmente, se realiza una contextualización general respecto a YouTube (YT) y se establece el interrogante principal que apunta a encontrar las relaciones existentes entre lo que indagan en la plataforma algunos estudiantes de grado décimo del Colegio Charry y los videos que producen para la clase de Semiótica Audiovisual, seguido de los objetivos y las razones que motivan a resolver dicho cuestionamiento con la población específica. Con el propósito de conceptualizar lo que aquí se plantea como Indagación Autónoma (IA) en YT, se realiza una



FORMATO

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

Código: FOR020GIB

Versión: 01

Fecha de Aprobación: 10-10-2012

Página 2 de 2

aproximación tanto a estudios previos aplicados dentro y fuera del país, como a fundamentos teóricos que amplíen las concepciones respecto a lo que se ha comprendido por indagación, autonomía, YT y producción audiovisual, las cuales se sitúan en el aula y en la web. La investigación es cualitativa, está enfocada al estudio de caso múltiple basado en entrevistas grupales, videos realizados en clase e indagados en YT por los participantes, además de algunos otros posibles referentes seleccionados subjetivamente por la autora. Los resultados se presentan según las categorías de donde surgieron, Indagación Autónoma en YouTube o Producción Audiovisual, diferenciando entre lo que dicen que indagan los estudiantes y lo que muestran en lo que producen. Aporta comprensiones en torno a la cultura visual de los adolescentes y reflexiones en cuanto a la forma en que narran sus historias en formato audiovisual, también evidencia la necesidad de implementar competencias digitales, mediáticas y visuales en el aula y la sociedad en general.

5. Metodología

Desde el paradigma cualitativo y con un enfoque de estudio de caso múltiple, se aplicaron entrevistas grupales al grado décimo del Colegio Charry (compuesto por 8 colectivos audiovisuales) con respecto a las IA en YT de sus integrantes. Se seleccionaron cuatro grupos y se analizaron sus respuestas con el fin de elegir un único caso múltiple para contrastar los videos que producen con los que indagan en la plataforma, éste participó, posteriormente, en una segunda entrevista grupal sobre sus producciones. En vista que se evidencia la influencia de otros referentes en los videos de los estudiantes, se genera una búsqueda subjetiva en YT de videos afines a los producidos por ellos, con el objetivo de establecer relaciones más amplias.

6. Conclusiones

Los estudiantes de grado décimo del Colegio Distrital Charry que participaron en el proyecto se agrupan según la afinidad que presenten en cuanto a lo que les interesa saber o sobre las prácticas que realizan cotidianamente, lo que incluye los temas que prefieren indagar de manera autónoma en YT. Es evidente que no sólo buscan contenidos específicos, sino que indagan y profundizan sobre ellos, lo que señala que no sólo acceden al sitio para pasar el tiempo, sino también para aprender, evidenciando el carácter educativo que ha adquirido la plataforma con el tiempo. El hecho de "preguntarle a YouTube" por las cosas que se les dificultan y aplicar los tutoriales que encuentran, demuestra la credibilidad que posee el sitio para ellos en tanto buscan y siguen los consejos o recomendaciones de la web antes que cualquier otras. Del contraste de los videos realizados por el grupo elegido como caso, se puede decir que el colectivo refleja la influencia indirecta de los videos de YT en los que producen, los cuales les han mostrado las formas de narrar ciertas situaciones con el fin que el espectador las infiera y entienda rápidamente

Elaborado por: Mónica Martínez

Revisado por:

Fecha de elaboración del
Resumen:

30

04

2019

Tabla de Contenido

Resumen	4
Introducción	5
1. Problema de investigación	7
1.1 Delimitación del problema	7
1.2 Objetivos	12
1.3 Justificación.....	13
1.4 Antecedentes de la investigación.....	15
2. Marco Teórico	20
2.1 ¿Qué implica la Indagación Autónoma (IA)?.....	21
2.1.1 Aproximaciones al acto genuino de indagar:.....	22
Indagar en el aula, Aprendizaje por Indagación.....	28
Indagar abiertamente en web: El uso de YouTube como tutor.....	32
2.1.2 Acercamientos al hecho de Ser Autónomo.....	35
Autonomía en el aula, Aprendizaje Autónomo.....	38
Autonomía en la web, Autonomía Audiovisual o Mediática.....	40
2.1.3 El concepto de Indagación Autónoma (IA)	43
2.2 El video como difusor de conocimiento.....	45
2.2.1 Perspectivas en torno al video	46
El video en el aula: Alfabetización digital y mediática.....	51
El video en la web: Difusión del audiovisual.....	56
3. Diseño metodológico de la investigación	59
3.1 Paradigma de investigación:.....	59
3.2 Enfoque de la investigación:	60
3.3 Participantes o Casos a estudiar:.....	61
3.4 Técnicas de recolección de la información	64
3.4.1 Entrevistas Semiestructuradas grupales:	66
3.4.2 Productos audiovisuales:	67

Videos producidos en clase:.....	67
Videos indagados en YouTube (YT):.....	68
Otros posibles referentes audiovisuales:.....	69
3.5 Análisis de la información.....	70
4. Resultados	73
4.1. Indagación Autónoma en YouTube (YT): Lo que dicen que indagan los integrantes de los grupos Cinque Amici, Mystic, El Pentágono y Red Bull.....	73
4.1.1. Los contenidos que dicen que indagan autónomamente en YouTube.....	73
4.2. Producción Audiovisual del grupo Cinque Amici con relación a su indagación.....	83
4.2.1. Argumento de los videos.	85
Temas abordados en los videos producidos por Cinque Amici.	85
Formas de abordar los temas propuestos en los videos producidos.	90
Propósito de los videos producidos.	98
4.2.2. Estructura de los videos producidos.....	101
Imágenes logradas por el grupo.	101
Objetos utilizados en los videos producidos.	105
Sonidos añadidos en sus producciones.	107
Lugares elegidos como locación de sus producciones.	109
5. Conclusiones	115
6. Referencias bibliográficas.....	121

Lista de gráficos

Gráfico # 1.....	22
Gráfico # 2.....	71
Gráfico # 3.....	72
Gráfico # 4.....	85

Con toda el alma:

Agradezco a todos ellos:

A mi madre, que amo mucho...

A mis hermanos, que me apoyaron,

A mi compañero de vida, que me aguantó,

A mis amigos, que me reconfortaron a diario,

A mi asesor, que me orientó y motivó a seguir,

A mi universidad querida, que me acogió y formó,

Al colegio Charry, que se prestó con toda disposición,

A la docente titular de la clase, que me mostró su metodología,

A los estudiantes de décimo, que contribuyeron con sus indagaciones,

A todos los autores, que se han repensado la educación artística visual y

A mi dios, el que me dotó de grandes cualidades y defectos aún más grandes.

A ustedes, Gracias.

Dedicada a mis futuros estudiantes.

Por ellos fue todo.

Resumen

La Indagación Autónoma (IA) planteada en el presente proyecto de grado es definida como aquella duda que surge espontáneamente en los seres humanos y que cada cual resuelve haciendo uso de las herramientas que posee a la mano, como YouTube (YT). En ese sentido, lo que interpela a la investigadora, como docente de Artes Visuales en formación, va dirigido a la comprensión de las IA que realizan en YT los estudiantes de grado décimo del Colegio Charry en relación con los videos que producen para la clase de Semiótica Audiovisual, espacio en el que se desarrolló su práctica pedagógica durante tres semestres.

La investigación es cualitativa, enfocada al estudio de caso múltiple basado en entrevistas grupales, videos realizados en clase e indagados en YT por los participantes, además de algunos otros posibles referentes seleccionados subjetivamente por la autora. Se presenta un contraste por similitud entre lo que dicen que indagan en la plataforma algunos estudiantes y lo que producen para mostrar a sus compañeros. Aporta comprensiones en torno a la cultura visual de los adolescentes y reflexiones en cuanto a la forma en que narran sus historias en formato audiovisual, también evidencia la necesidad de implementar competencias digitales, mediáticas y visuales en el aula y la sociedad en general.

Palabras clave: Indagación, Autonomía, YouTube (YT), Producción Audiovisual.

Introducción

Para iniciar este proyecto, se realiza una contextualización general respecto a YT, donde se hace evidente el uso masivo entre los jóvenes, quienes la ven como foco de información fiable, práctica y de interés diverso, lo que contribuye a establecer el interrogante principal, orientado a encontrar las relaciones entre lo que indagan en YT algunos estudiantes de grado décimo y los videos que producen para la clase, seguido de los objetivos y las razones que motivan el resolver dicho cuestionamiento con la población determinada.

En segundo lugar y con el propósito de conceptualizar lo que aquí se plantea como Indagación Autónoma (IA) en YT, se realiza una aproximación tanto a estudios previos aplicados dentro y fuera del país, como a fundamentos teóricos que amplíen las concepciones respecto a lo que se ha comprendido por indagación, autonomía, YT y producción audiovisual, las cuales se sitúan en el aula y en la web. Se aborda la Indagación partiendo de los aportes de Rafael Echeverría (2007) y la Autonomía desde los realizados por Jesus Conill (2013), quienes, respectivamente, rastrean las transformaciones que ha sufrido el significado de cada concepto con el paso del tiempo. Por otro lado, los análisis de Rossana Reguillo (2012) fueron tenidos en cuenta para conceptualizar la plataforma YT y finalmente, Fernando Hernández (2003) y Alfonso Gutiérrez (2003), fueron claves para enfocar la producción audiovisual, no solo dentro de la Cultura Visual, sino también hacia la Alfabetización Digital.

Desde el paradigma cualitativo y con un enfoque de estudio de caso múltiple, se aplicaron entrevistas grupales al grado décimo del Colegio Charry (compuesto por 8 colectivos audiovisuales) con respecto a las IA en YT de sus integrantes. Se seleccionaron cuatro grupos y se analizaron sus respuestas con el fin de elegir un único caso múltiple para contrastar los videos que producen con los que indagan en la plataforma, éste participó, posteriormente, en una

segunda entrevista grupal sobre sus producciones. En vista que se evidencia la influencia de otros referentes en los videos de los estudiantes, se genera una búsqueda subjetiva en YT de videos afines a los producidos por ellos, con el objetivo de establecer relaciones más amplias.

Los resultados surgieron del análisis de matrices y se presentan según las siguientes categorías y subcategorías, respectivamente:

- IA en YT = Contenidos, Usos, Percepciones.
- Indagación y Producción Audiovisual = Argumento, Estructura.

Adicional a lo anterior, emergen dos últimas subcategorías, Opiniones y Roles, las cuales se interpretan en las matrices pero no se analizan en tanto aportan datos demasiado concretos.

Las conclusiones se desarrollan analizando los resultados obtenidos de la categorización y se concluye, entre otras cosas y de manera general, que los estudiantes que participaron en el proyecto se agrupan según la afinidad que presenten en cuanto a las prácticas que realizan cotidianamente, lo que incluye los temas que prefieren indagar de manera autónoma en YT, le “preguntan” a la plataforma por las cosas prácticas que se les dificultan y aplican los tutoriales que encuentran, lo que demuestra la credibilidad que posee el sitio para ellos, pues confían en la información brindada por el sitio sin importar si es comprobada o especulada. Del contraste de los videos realizados por el grupo Cinque Amici, se puede decir que el colectivo refleja la influencia indirecta de los videos que consumen individualmente en YT en los que producen colectivamente en clase.

1. Problema de investigación

1.1 Delimitación del problema

En tiempos como los de ahora, donde la web tiene cada vez más cobertura y la información digital nos bombardea con textos, audios, imágenes y videos, cuando la Internet se ha convertido en compañía y tutor, donde abunda variedad de conocimiento y entretenimiento de fácil acceso en la red, se hace necesario fijar la mirada docente en otras pantallas y darle un poco más de importancia a la influencia que tiene la web en los estudiantes de colegio de hoy, finalizando segunda década del siglo XXI, quienes son considerados nativos digitales, pues “todos han nacido y se han formado utilizando la particular ‘lengua digital’ de juegos por ordenador, vídeo e Internet, [por lo tanto], piensan y procesan la información de modo significativamente distinto a sus predecesores” (Prensky¹, 2010, p.5). Es decir, aprenden y se comportan diferente, lo que significa que requieren de una educación diferente. Lo anterior, implica repensar la manera de enseñar, para lo que propongo: Tomar en cuenta los intereses personales y saberes previos de los estudiantes, provenientes de sus búsquedas en la web, para comprender sus formas de producir en formato video, además de sus maneras de actuar y ser frente al mundo.

Considerando que nuestros cuestionamientos nos interpelan, nos definen, atraviesan y forman parte de nuestra configuración como individuos, es lógico pensar que cada quien tiene sus interrogantes personales y, por lo mismo, intenta resolverlos de manera independiente, haciendo uso de las herramientas que tiene a la mano, como la Internet, realizando por horas sus propias

¹ Marc Prensky: Máster en Pedagogía de la Universidad de Yale, quien denominó “Nativos Digitales” a los nacidos junto con la Internet, en 1990, en su artículo llamado “Digital Natives, Digital Immigrants” publicado en 2001 por la revista On the Horizon, del cual existe una adaptación al castellano publicado en 2010 por la Editorial Distribuidora SEK, S.A, llamada “Nativos e Inmigrantes Digitales”, consultada para el presente proyecto.

búsquedas o, como se han denominado para el presente proyecto de investigación: “Indagaciones Autónomas” (en adelante IA).

La navegación web, puede ser a veces sin sentido, como refiere Cárdenas (2012):

Los contenidos que recibimos a través de los medios de comunicación y se transmiten desde imágenes en sus enormes redes de distribución saturan los sentidos, la sociedad de la información y las nuevas tecnologías logran captar el tiempo de las personas con tanta información distribuida, la cual una vez consumida sin un previo análisis del contenido hacen del consumo una actividad en ocasiones banal. (p.20)

En efecto, la Internet está inundada de información en el formato de nuestra preferencia (texto, audio, imagen, video, etc.) y de la que no nos empaparíamos en su totalidad jamás. Cada segundo aumenta el nivel de producción, cualquier usuario puede agregar sus gotas de contenido, sin mayor restricción y difundirlas mundialmente por las redes, lo que conlleva una novedad constante. Posee portales que funcionan como buscadores de información, donde se escribe específicamente lo que se desea indagar y se reciben los contenidos relacionados con la búsqueda inicial.

Uno de los portales web más reconocidos del nuevo milenio es YouTube: “Broadcast Yourself”². En este sitio se encuentran principalmente videoclips musicales y escenas de películas o series de televisión, además tiene la opción de subir contenidos propios, brindando la posibilidad de ver y compartir videos realizados y difundidos por personas del común, en situaciones atrayentes, actividades de ocio, practicando algún deporte, enseñando un arte u

² YouTube: Transmite tú mismo, es un portal web en el cual los usuarios pueden subir y compartir videos, además de ver la variedad de clips de películas, programas de televisión y videos musicales, así como contenidos amateur como video blogs que aloja. Fue creado en febrero del 2005 por antiguos empleados de PayPal (empresa estadounidense del sector comercio electrónico, que permite pagar en sitios web y transferir dinero entre usuarios de correo electrónico). Fue adquirido por Google Inc. en octubre del 2006, dueños del buscador Google y del correo electrónico Gmail. Actualmente YT es el sitio web de su tipo más utilizado en la Internet (Tafur, 2016).

oficio, promocionando su negocio, expresando sus opiniones o planteando sus posiciones, llegando, a veces, a romper las barreras de la popularidad.

Es innegable que YT nos ahoga con información, lo que no significa que debemos recibirla toda, podemos decir que, una cosa es lo que nos trae la red y otra es, lo que fuimos a “pescar”, lo que sacamos, lo que nos interesa llevarnos realmente. Para efectos del presente proyecto de grado, se considera aquello que cada quien desea “pescar” como su Indagación Autónoma (IA) y constituye el objeto de estudio del mismo, específicamente la IA realizada en el portal mencionado.

Últimamente y gracias a la globalización, YT llega a más lugares y usuarios, no solo con videos musicales, graciosos, ociosos o curiosos, sino también de opinión, de política, de denuncia, de experiencias, incluso, tutoriales para las prácticas cotidianas, sin olvidar que algunos usuarios asiduos de YT, abren canales donde cargan cualquier tipo de contenido en formato video, el cual ponen a circular entre sus suscriptores, otros usuarios, quienes siguen, ven, comentan, imitan y comparten cada nueva entrada o video, subiendo las estadísticas del autor del canal y aumentando su difusión.

Es el caso de los Youtubers, personas que suben videos periódicamente, interesantes, de algún modo, para un público determinado, que se convierte en su suscriptor, se dedican a mantener el número de visitantes a su canal, siendo cada vez más innovadores y famosos. Cabe mencionar que en YouTube, han nacido personajes tan mediáticos como Justin Bieber y otros, no tanto, como “Yuya” una joven de Suramérica con un canal de belleza que tiene más de 15 millones de seguidores, en su mayoría, adolescentes y menores de edad.

Recordemos también el caso del Chileno Germán Garmendia, de “Yo soy Germán” quién publicó un libro que rompió records de ventas y ocasionó gran euforia entre sus seguidores al visitar la Feria Internacional del Libro de Bogotá (FILBO), Colombia, acto que inspira al escritor y periodista colombiano Daniel Samper Ospina a abrir su canal llamado “Hola soy Danny”, para promocionar su libro y ser el primer Youtuber de 40 años (hoy 42), con gran acogida en el país, afirmando que si para vender libros acá, tenía que ser Youtuber, sería el primero de su edad.

Como vemos, el dominio de YT en la sociedad es grande, marca nuevas tendencias, construye redes de intereses colectivos, mueve masas, gana adeptos, engaña incautos, enaltece el espectáculo, difunde contenidos audiovisuales a nivel mundial e influye en las opiniones de los usuarios -generalmente jóvenes- permeando su autonomía y motivando sus acciones. A pesar de esto, la escuela no da mayor importancia a su influencia sobre los jóvenes y al uso que se le da por parte de los jóvenes usuarios.

En éste orden de ideas, se seleccionó el Colegio Justo Víctor Charry³ (en adelante Charry), tanto como sitio de práctica pedagógica, como lugar de investigación durante tres semestres. Se asistió a la clase de Semiótica Audiovisual impartida para aproximadamente 45 estudiantes de grado décimo distribuidos en 8 grupos (Cinque Amici, Mystic, El Pentágono, Red Bull, Roggers, Grupo de Tonterías, The Films y Mañana le Digo) los cuales asisten los días sábados en la tarde. Allí los estudiantes cuentan con la posibilidad, las herramientas y el ambiente necesarios para desarrollar habilidades en torno al lenguaje audiovisual, la comprensión y producción de imágenes en movimiento durante medio año escolar; pues, el otro medio año asisten a clases de

³ Colegio Justo Víctor Charry: Institución Educativa Distrital, de Colombia. Ubicada en la ciudad de Bogotá D.C, en la localidad número 10 Engativá, específicamente en el barrio Garcés Navas.

Ilustración⁴. Adicional a lo anterior, presentan especial interés en el video, poseen acceso a la plataforma y a otros recursos necesarios para la producción y consumo de productos audiovisuales, como son, dispositivos móviles con cámara, computadores con programas de edición e Internet, cámaras digitales, televisores de gran tamaño y video beam en el colegio, razones por las que, tanto la población como la institución fueron idóneas.

En el desarrollo de la investigación se develan algunos aspectos sobre el consumo audiovisual de los estudiantes en YT y se generan reflexiones en cuanto a sus producciones, respondiendo a algunos de los siguientes interrogantes: ¿qué indagan los nativos digitales en YT?, ¿por qué en YT?, ¿qué hacen con lo que indagan?, además de analizar alrededor de: ¿qué videos producen?, ¿de qué maneras los producen?, ¿por qué y para qué?, entre otras.

Considerando que el problema de investigación apunta a comprender las IA realizadas en YT por estudiantes y a generar reflexiones en torno a las relaciones entre lo que éstos ven y producen, la propuesta es aplicada en población escolar que oscila en edades entre los catorce y dieciséis años, de los cuales, llevan trece compartiendo el mundo junto con el portal, lo visitan cotidianamente y lo ven como indispensable. En mi experiencia personal compartiendo con jóvenes durante mi formación como Licenciada, en las asesoría o acompañamientos en su educación, tanto en clases particulares extracurriculares a domicilio, como en las clases que he observado durante los ciclos de investigación educativa y de práctica pedagógica, sin olvidar a mis familiares menores de edad, he percibido que, una vez acceden a YT, ya sea por curiosidad personal o por recomendación de otro, en su propio dispositivo o en el de alguien más; siempre encuentran algo que capta su interés y pueden permanecer bastante tiempo allí, pues les sugiere

⁴ El grado décimo del colegio Charry se divide en dos jornadas e intercambian las clases de profundización entre sí, con el fin de cursar tanto Semiótica Audiovisual, como Ilustración en un solo año.

nuevos videos relacionados con la búsqueda inicial, de modo que encuentren varios puntos de vista y puedan plantear sus propias posiciones al respecto. Por lo mismo, se puede considerar que no solo pasan tiempo viendo videos, sino que, realizan rastreos, búsquedas profundas sobre lo que los interpela y motiva a ingresar al sitio, que propicia la indagación individual, anónima, rápida y, aparentemente, eficaz, lo que ha posicionado la plataforma cada vez más.

A partir de lo señalado hasta aquí, se da lugar a la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuáles son las indagaciones autónomas realizadas en YouTube por algunos de los estudiantes de grado décimo del Colegio Distrital Charry de Bogotá DC y qué relación tienen éstas con los videos que produce específicamente el grupo Cinque Amici para la clase de Semiótica Audiovisual?

1.2 Objetivos

El objetivo general del presente proyecto de grado es:

* Comprender las relaciones existentes entre las indagaciones autónomas en YT de algunos estudiantes de grado décimo del Colegio Charry y los videos que producen para la clase de Semiótica Audiovisual.

De manera más específica, se busca:

* Generar reflexiones en torno a las indagaciones autónomas realizadas por algunos estudiantes en el portal YT.

* Contrastar los videos producidos en clase, con los indagados en YT por los estudiantes y algunos posibles referentes externos similares.

* Analizar algunos elementos de forma y contenido en todos los videos recolectados.

1.3 Justificación

Como docente de Artes Visuales en formación, una de mis prioridades es reflexionar en torno al acto educativo, además del tratamiento que se le da a la imagen dentro y fuera de la escuela. En ese sentido, este proyecto de investigación apunta a comprender la indagación autónoma que realizan los estudiantes en YT, además:

Es innovador en tanto se pregunta por los intereses personales de los estudiantes y afianza los conocimientos básicos propios de la clase de Semiótica Audiovisual, como dice Alarcón (2016), “en nuestra práctica, poco vemos esa forma de relacionarnos con los alumnos” (p.65). Lo cual sugiere que a los docentes les preocupan más los contenidos que deben impartir -según los requerimientos de la sociedad actual- que las inquietudes reales de los estudiantes; lo que invisibiliza sus formas de significar y construir sentido, de encontrar respuestas a sus cuestionamientos.

Aporta a la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, pues establece las relaciones existentes entre lo que se indaga y lo que se produce, “el profesor que vive y hace vivir a sus estudiantes en la indagación permite en su vida personal y en la de sus alumnos construir caminos para generar sentido, nuevos significados, nuevas interpretaciones que les permitirán a ambos un mejor sustento para sus vidas” (Alarcón, 2016, p.71). De modo que, generar comprensiones en torno a los contenidos audiovisuales indagados

por los estudiantes en la web, brinda un horizonte para los docentes en formación sobre los intereses particulares de algunos nativos digitales, lo que puede tomarse como un inicio para repensar la forma de educar en cuanto a la imagen y los nuevos medios.

Es necesario, tal como señala Miguel Alfonso (2008), en su reflexión sobre las artes y la cibercultura, publicada en la revista de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia: “Nos corresponde alfabetizar en la sociedad digital, en las info-ciudades, a los info-ciudadanos, para la resolución de problemas, para la investigación, la interdisciplinariedad, para la apropiación de las herramientas, para la imaginación, la creatividad y la invención” (p.35). Es decir, es nuestra tarea como docentes formar sujetos con autonomía mediática, que tengan la habilidad de utilizar la tecnología, la información y las herramientas a su favor, para expresarse, comunicarse, definirse, cuestionarse y apoyarse en un entorno digital.

Es versátil en cuanto a su aplicación, es decir, puede llevarse a buen término dentro o fuera de una institución educativa, formal o informal, incluso, con distinta población, siempre y cuando ésta, realice indagaciones autónomas, tenga interés por el video y cuente con, por lo menos, un dispositivo de grabación y un computador para editar y visualizar videos.

Es pertinente para la población. Se preocupa por comprender sus indagaciones autónomas y el manejo que le dan a sus hallazgos, con el propósito de generar en ellos un afán por el análisis crítico de las imágenes que consumen y producen, de modo que se cuestionen sobre ¿qué veo y qué muestro?, además de reflexionar en torno al lenguaje audiovisual que prefieren utilizar, es decir la manera en que narran las historias para sus videos.

Contribuye a futuras investigaciones ya sean sobre indagación autónoma, video como difusor de conocimiento, características del portal YT o producción, consumo y análisis audiovisual.

Además, es útil en el momento de planear un currículo atractivo y efectivo para nativos digitales adolescentes, pues describe también la manera en que los estudiantes conforman colectivos audiovisuales y construyen sus propios contenidos a partir de algunas indicaciones hechas por el docente.

1.4 Antecedentes de la investigación

Con el fin de lograr un acercamiento mayor en cuanto a los conceptos de indagación y autonomía y conocer desde qué perspectivas se han abordado, se realiza una búsqueda inicial de estudios previos relacionados tanto con los conceptos mencionados, como con YT. Los dos antecedentes internacionales que se seleccionaron fueron: Un artículo de investigación hecha en línea, que habla del uso de YT por parte de los jóvenes y una tesis doctoral en educación, que se pregunta por la indagación en la escuela. Son ampliados a continuación.

La tesis de doctorado en educación de la Universidad Autónoma de Madrid, titulada “*Las conversaciones en el aula: proponer e indagar*”, escrita por Juan Antonio Alarcón en el año 2016, que da cuenta de la investigación realizada en la escuela urbana “Corazón de Jesús”, ubicada en la región de La Araucanía, en el Sur de Chile. Se pregunta por la indagación y el aprendizaje autónomo, las conversaciones que se dan en el aula, la manera en que el docente indaga a sus estudiantes y a su vez, los motiva a indagar por su cuenta sobre temas vistos en clase. Realiza el estudio de las intervenciones verbales de cuatro profesoras, reflexionando en cuanto al uso que ellas dan a las modalidades del habla, *Proponer e Indagar*, planteadas por el autor de la “*Cronología del lenguaje*”, el filósofo Rafael Echeverría.

Alarcón (2016) parte de las afirmaciones de Francisco Maturana sobre el *lenguaje como fundamento importante para la configuración del mundo*, además, se basa en Paulo Freire para

afirmar que *la educación es comunicación, diálogo e interacción de sujetos que buscan significar el mundo*. Utiliza una complementariedad metodológica, su enfoque es el estudio de caso múltiple, emplea técnicas de recolección de datos cualitativas y cuantitativas (cuestionario, grupo focal y observación no participante). El autor concluye que lo que dice el docente en el aula influye fuertemente en el desarrollo de los estudiantes, además, que las profesoras relacionan el concepto de Indagar con el simple hecho de hacer preguntas a sus estudiantes. Es similar a mi proyecto en tanto se pregunta por la indagación y la define desde varios autores. Es útil para orientar en cuanto a una metodología pertinente para investigar en la escuela, el estudio de caso múltiple. Difiere del mismo, en tanto que éste se pregunta por las indagaciones autónomas de los estudiantes en tiempos distintos a las horas de clase.

En cuanto a YT, en el año 2012, Rossana Reguillo -comunicadora social de la Universidad de Guadalajara- hace público en la revista *Nueva Época* un artículo resultado de su investigación exploratoria, realizada en línea entre el portal YouTube y la red social Facebook (FB), llamado “*Navegaciones errantes. De música, jóvenes y redes: De Facebook a YouTube y viceversa*”. Se pregunta por la influencia de los vídeos musicales de YT en el cambio cultural, por lo que realiza una investigación en línea en la que incluye jóvenes de varios países que forman parte de sus contactos en la red social. Se apoya en la metáfora de Alessandro Baricco que habla sobre los *bárbaros* que se mueven en *trayectorias de links* convirtiendo al mundo en un *sistema de paso*, para decir que los “nuevos bárbaros” son los jóvenes, pues son los portadores de nuevos sentidos y estrategias de dominación. La autora utiliza la etnografía digital o investigación en línea como metodología, parte de las publicaciones musicales de sus contactos de FB, las indaga en YT, las comparte de nuevo en FB y analiza su incidencia sobre las culturas musicales juveniles, además de establecer su innegable vínculo con la tecnología.

Reguillo (2012) se basa en Ítalo Calvino para generar algunas de las categorías de análisis de su investigación; en la denominada *Rapidez y Levedad*, destaca aspectos como la *Navegación Errante* o la deriva en la web, en donde percibe una especie de *Cadena en contra del Copyright* o derecho de autor, además del uso que se le ha dado a *YT como DJ Colectivo* en las fiestas juveniles. A pesar de ser una investigación virtual, en donde la autora parte de las publicaciones de otros para indagar en YT, incluye Facebook (FB) y se centra en la música, comparte con mi proyecto la preocupación por la mediación tecnológica y el uso por parte de los jóvenes, le aporta en su definición y apreciaciones sobre el portal YT, algunas de sus categorías forman parte del marco teórico, además de generar reflexión sobre la facilidad con la que nos dejamos llevar por la deriva en la web. Son diferentes puesto que ésta es una investigación con población presencial en un espacio-tiempo definidos, que se pregunta por lo que indagan los jóvenes autónomamente en YT. La autora concluye que las redes sociales como FB y YT propician y amplían comunidades de personas que comparten gustos afines, lo que fortalece colectivos y minorías. Adicional a esto, Reguillo (2012) enfatiza en la satisfacción inmediata que ofrece YT, al complacer cualquier “antojo” audiovisual del usuario, también añade que la tecnología marca las identidades juveniles dado que sirve tanto para reafirmar los estereotipos de moda, como para mostrar su diferencia individual frente a la percepción común de la sociedad.

Comprendiendo un poco más el concepto de Indagación y el uso que los jóvenes dan a YT, se efectúa una búsqueda entre los estudios previos locales compulsados en el repositorio y catálogo de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, ubicada en Bogotá y realizados en la misma ciudad por estudiantes que optan por el título de Licenciado en Artes Visuales y se preocupan por la influencia de la imagen y los medios de difusión en los jóvenes y su formación,

además de la función de la escuela en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes y su producción audiovisual. En ese contexto, se seleccionan los siguientes trabajos de grado.

La sistematización de Práctica Pedagógica realizada por Leonardo Cárdenas, en el año 2012, titulada “*Educación de la mirada desde una perspectiva crítica en la escuela*”. La propuesta se pregunta por el cambio de la sociedad atravesado por la mediación tecnológica, centrándose en el análisis del consumo de imágenes por parte de los estudiantes de grado once del Colegio Simón Rodríguez de Bogotá y el uso consciente que éstos le dan a las herramientas tecnológicas, organizando cada una de las veintidós sesiones de clase que el autor propuso en la institución. Teóricamente se basa en Jesús Martín Barbero y sus ideas sobre la *educación desde la comunicación*, también en las apreciaciones de Fernando Hernández y Kerry Freedman sobre cultura visual, además de referenciar a John Berger y Pierre Bourdieu en cuanto a los *Modos de Ver* y el *Poder Simbólico* respectivamente, aplica la metodología Crítico-social para construir relaciones entre el problema y la realidad.

Cárdenas (2012) establece que los estudiantes pasan gran cantidad de tiempo observando imágenes, ya sea en los medios de comunicación, las herramientas tecnológicas o la publicidad externa y que la participación de los jóvenes en la producción de éstas, logra generar comprensiones en torno a las artes visuales, además, evidencia que las cámaras de los celulares y las digitales caseras son útiles para realizar una práctica técnica eficiente y que la mayoría de los estudiantes aprendieron más de la práctica, que de la teoría. El proyecto aporta en su interés por las imágenes consumidas por los estudiantes en los medios de comunicación que los rodean, además de referenciar teóricos influyentes de la Cultura Visual. Los proyectos se relacionan en su preocupación por el consumo y comprensión de imágenes por parte de los estudiantes y se diferencian en que allí se analizan fotos y aquí, videos.

Para profundizar sobre autonomía en los jóvenes, se considera el trabajo de grado de Katherin Montaña, publicado en 2014 y titulado “*Facultar la autonomía para la creación en la escuela: tras la búsqueda de lo posible*”. El problema central de la investigación es la necesidad de una educación ética en la creación artística visual, por medio de la apropiación de la autonomía en la escuela. Para su ejecución se implementa un dispositivo artístico pedagógico, construido por la autora, en dos colegios distritales de Bogotá, el Colegio Simón Rodríguez, con estudiantes de grado décimo y el Colegio República de Venezuela, con estudiantes de grado once. Utiliza la Investigación Basada en Artes (IBA), con herramientas de recolección propias de la etnografía, como el diario de campo y la observación participante. Identifica que la experimentación posibilita el acto creativo, y que para que un estudiante se arriesgue -a experimentar- es necesario desarrollar su autonomía en la escuela.

Montaña aporta a mi trabajo de grado con su interés por la autonomía de los jóvenes de grado décimo y su intención de que la escuela la fomente. Lo que diferencia los dos proyectos es que en éste no se busca potenciar la autonomía en los jóvenes desde la escuela, sino que se busca comprender la autonomía digital extracurricular o la IA, adicionalmente, no se implementa ni construye ningún dispositivo, en cambio, durante la clase y según el plan de estudios del colegio donde se realiza la investigación, los estudiantes construyen sus dispositivos de grabación y generan sus productos audiovisuales, que forman parte de los objetos de análisis de la misma.

Con relación al portal YT, se selecciona la investigación realizada por María José Tafur en el año 2016 titulada “*Una mirada en búsqueda de la violencia simbólica: Videos musicales con mayor vista a nivel mundial en la Plataforma Virtual YouTube*”. Su preocupación principal es comprender la influencia que ha tomado el portal web desde el año 2010 y la presencia de violencia simbólica en los videos más vistos a nivel mundial, en la época de Agosto de 2015. Se

basa teóricamente en la *Sociología de la Cultura*, de Pierre Bourdieu, para establecer los aspectos de "*Habitus y Campo*", además para profundizar en la *Dominación Masculina* de los medios de difusión.

Tafur realiza una investigación documental articulando datos inconexos y separados para generar nuevas comprensiones, de éste modo, demuestra que la violencia simbólica en YT es relevante, además que los protagonistas de los videoclips más vistos se configuran luego en ídolos o imaginarios de influencia para los usuarios del portal, advierte, también, que los símbolos presentes en YT deben ser resignificados, analizados y tensionados, según ella, desde la clase de Artes Visuales. Concordamos en que el dominio de YT en la sociedad actual es grande y compartimos preocupación por la difusión de contenidos de alto impacto a los que permanecen expuestos los jóvenes conectados. Por lo mismo, mi investigación no es documental, ni se interesa solo por los cinco videos más vistos, sino por los videos que los estudiantes indagan en YT y de los cuales hablan en las entrevistas realizadas.

2. Marco Teórico

Con el fin de argumentar lo que se ha entendido y comprendido por "Indagación Autónoma" (IA), en la primera parte del presente marco teórico, se realiza un acercamiento a los usos que se le ha dado a los términos de los que se compone el concepto aquí planteado: Indagación y Autonomía, los cuales se tratan por separado (en dos apartados distintos), pero de la misma manera, para luego, por contraste, definir el concepto mismo de Indagación Autónoma.

Para empezar, se define etimológicamente cada concepto, posterior a esto, se realiza un acercamiento a la comprensión filosófica occidental, en general, de cada uno de ellos. Dada la naturaleza pedagógica y artística visual de esta investigación, más adelante, se sitúan la Indagación y la Autonomía, tanto en el aula de clases, como en la web y finalmente, se dedica el

tercer apartado, de la primera parte, a la reflexión contrastante de los términos antes ampliados, generando una concepción propia de lo que se refiere a Indagación Autónoma.

Para continuar, se plantea el video como difusor de conocimiento, siguiendo la misma estructura de la primera parte, es decir, definición etimológica, acercamiento a la comprensión occidental y situación en la escuela y la red.

Finalmente, se concluye el marco teórico condensando la información recogida hasta ese punto, generando una reflexión crítica sobre la influencia de la Indagación Autónoma en la creación audiovisual, que es precisamente, lo que se está preguntando: Si existe relación entre lo que los participantes de ésta investigación indagan autónomamente en YT y los videos que producen para mostrar a sus compañeros.

A continuación, se presenta la estructura del marco teórico (gráfico #1):

CONCEPTO / CONTEXTO	AULA ← → WEB
INDAGACIÓN	Aprendizaje por indagación → Indagación en YT
AUTONOMÍA	Aprendizaje autónomo → Autonomía mediática
VIDEO	Alfabetización digital → Prosumidores audiovisuales

Gráfico #1: Estructura del Marco Teórico. Los conceptos según el contexto.

2.1 ¿Qué implica la Indagación Autónoma (IA)?

La Indagación autónoma es, básicamente, la que nos motiva a buscar respuestas, es el deseo de resolver nuestros cuestionamientos personales de manera independiente y por voluntad

propia, aunque no es algo tan sencillo. Como se explica en seguida, el Indagar no es solo preguntar y el ser autónomo no es solo auto regirse, por lo mismo, para comenzar, es necesario comprender los términos de los que se compone el concepto que aquí se propone, para entender realmente lo que implica el indagar autónomamente en el aula y la web.

2.1.1 Aproximaciones al acto genuino de indagar:

“Pensar es indagar. Quien no sabe indagar es incapaz de pensar”

(Echeverría, 2007, p142).

El filósofo chileno Rafael Echeverría (1913-1996), estuvo ampliamente interesado en acercarse a Latinoamérica a la reflexión en torno a la antropología, política y cultura. Fue abogado, profesor y doctor en filosofía. En su artículo titulado *Las modalidades del habla y la senda de la indagación* (publicado en 2007 por una editorial de Chile que compiló sus obras), se puede apreciar una ontología o un análisis sobre las transformaciones históricas que ha sufrido el concepto de Indagación, además de tratar aspectos relacionados, como la escucha o la proposición. Por lo mismo, Echeverría, se ha tomado como teórico principal del presente apartado, dedicado a la Indagación.

La indagación incrementa el poder de nuestras proposiciones, pero poco se estimula la acción indagativa. La sociedad evita cuestionarse sobre aspectos cotidianos refugiándose en el “sentido común” (lo que ha sido probado por la comunidad). Whitehead (citado por Echeverría, 2007) sostiene que “se necesita una mente poco usual para poner en cuestión lo obvio” (p. 140). En contraste, generalmente, la escuela privilegia las respuestas correctas en lugar de las preguntas formuladas, se cree que preguntar es evidenciar que no se sabe ‘algo’, olvidando que, mientras

más apego hay hacia lo que se cree saber, más se limita el pensamiento como señala Echeverría (2007), pues entre más seguro se esté de lo que se cree saber, menos se investiga. En concordancia con el Nobel de física Albert Einstein, lo importante es no parar de hacer preguntas, no dejar que el pensamiento descansa y duerma.

Toda gran revolución de pensamiento lleva consigo una excepcional vocación de indagación. Como afirma Echeverría (2007) Una de las figuras más relevantes del pensamiento occidental es Sócrates, quien le dio gran importancia a la indagación, puesto que entendía la filosofía, no como cuerpo de conocimiento sino, como forma de vida indagatoria. Cuestionaba “el sentido común”, demostrando lo engañosa que llega a ser la presunción del saber para concluir que solo podemos presumir que sabemos que no sabemos. En las conversaciones de Sócrates con sus seguidores, lo importante era la indagación, no las respuestas. La única vida que merece ser vivida –según Sócrates- es la indagada, haciendo de la filosofía tanto reflexión como estilo de vida.

Posteriormente, para la mitad del siglo XVII, el pensamiento occidental sufre otro cambio, René Descartes y Francis Bacon le dan importancia a la indagación. En ese momento se tenía un pensamiento escolástico, donde “la verdad se alcanzaba partiendo de una verdad y extendiendo su territorio” (Echeverría, 2007, p.146). Descartes plantea lo contrario: la manera más efectiva de alcanzar la verdad es partiendo de la duda, si para llegar a la verdad hay que partir de ella, el que no tenga verdad inicial, está condenado a vivir en el error. De éste modo, reafirma la importancia de la duda y por ende, amplía el dominio de la indagación, llega a dudar incluso de su propia existencia y afirma: “Dudo, luego existo”, frase que analiza y cambia por “Pienso, luego existo”, pues considera que la duda es la base del pensamiento.

Francis Bacon frente al pensamiento escolástico propone que la verdad no se hereda, ni se deduce de otras verdades aceptadas, sino que debe ser inducida desde la experiencia. Se convierte en padre del empirismo moderno, recurriendo a la necesidad de dudar y cuestionar, afirma que “si un hombre parte de certezas, terminará en dudas; pero si opta por partir de las dudas, terminará en certezas” (Echeverría, 2007, p148). Por lo tanto, la inducción también está fundada en la indagación. Entonces, tanto Descartes, como Bacon, sustituyen el pensamiento dogmático por el escéptico. Mientras que los dogmas son incuestionables, el escepticismo parte de la duda y hace de la indagación la herramienta central del pensamiento.

En tanto que nacemos en una época y comunidad específicas, asumimos las respuestas que éstas han dado por ciertas y “nos encontramos viviendo a partir de respuestas cuyas preguntas nunca hicimos” (Echeverría, 2007, p150). Tal como Heidegger se preguntó, 2500 años después, lo mismo que los griegos ya habían resuelto, supuestamente -sobre la naturaleza los seres humanos- la pregunta debería reformularse a través del tiempo y los lugares y, seguramente, la respuesta cambiaría junto con las personas.

Así que, como plantea Echeverría (2007):

Puedo tomar las respuestas que he ido recogiendo en el camino con la ilusión que son efectivamente mías. [...] Pero puedo también optar por reconocer el condicionamiento histórico del que soy objeto y tomar esas respuestas y someterlas a un proceso de evaluación, de revisión crítica, de indagación, a manera de determinar si las hago o no las hago mías. (p.151)

De este modo, aquellos que avanzan más allá de sus condicionamientos históricos, son lo que inciden en el curso de su propia historia. Cuando se dice algo sin haber indagado antes, solo se repiten ecos de voces ajenas, no son construcciones propias, por lo tanto, no son voces particulares. Al respecto, Nietzsche, (Citado por Echeverría, 2007) manifestó: “Deviene quien eres tú” (p.152). Es decir, el Ser es un proyecto en construcción, cada cual es responsable de lo

que llegue a ser y, esa construcción de ser es el propósito de la vida, al cual se llega por la senda de la indagación. Lo importante de la indagación radica exactamente en que “nos conduce por uno de los caminos de nuestro devenir [puesto que] a través de la indagación, iniciamos el proceso de nuestra propia construcción” (Echeverría, 2007, p.153). Las dudas que se plantean cotidianamente ayudan a configurar nuestro pensamiento y nuestro actuar, entonces, nuestras acciones tienen la posibilidad de transformar el devenir de la comunidad y las tradiciones a las que pertenecemos.

Según afirma Echeverría (2007), “El ser en proceso de indagación es diferente del ser que no se indaga. Y va siendo diferente en la medida que la propia indagación avanza” (p.164). Sucede lo mismo cuando indagamos a otro, fomentamos su hablar y a la vez nuestra escucha, pues la iniciativa de lo que el otro dice no es solo suya, sino que también es nuestra, en tanto que indagamos para que el otro diga lo que no ha dicho o aclare lo que aún no entendemos. Por lo mismo, “el indagar es un servicio a la escucha del otro, es un hablar que tiene como objetivo escuchar” (Echeverría, 2007, p.134). Por tanto, la acción de indagar es genuina por que incluye el deseo real de escuchar al otro.

Indagar no es lo mismo que preguntar. Las preguntas son la forma más efectiva de realizar una indagación pero no todas ellas constituyen un acto indagatorio, pues no de todas las preguntas formuladas, se desea recibir respuesta realmente. Echeverría (2007), plantea cuatro tipos de indagación según el tipo de preguntas que se formulan, tal como se describen abajo:

- *Indagación Horizontal*: Se realiza la indagación por medio de preguntas sucesivas, que nos ayudan a situar aquello sobre lo que estamos hablando, según Echeverría (2007), es útil “cuando estamos recogiendo información general, en muy distintos dominios, sobre una situación o

persona” (p.180). Son interrogantes básicas y superficiales que se surgen, sobretodo, en situaciones nuevas, por ejemplo, cuando nos presentan a alguien y queremos saber más de su vida, indagamos de manera poco profunda y de varias cosas a la vez.

- *Indagación Vertical*: Se diferencia de la horizontal en que ésta tiene un enfoque, surge “cuando seleccionamos un dominio particular de conversación y deseamos profundizar en él”

(Echeverría, 2007, p.181). De las primeras respuestas obtenidas, nacen nuevas preguntas, que nos ayudan a ahondar en el tema inicial, como cuando indagamos a un amigo sobre su situación sentimental, iniciamos queriendo escuchar la actualidad, luego, lo que conlleva a esa realidad, incluso, llegamos a sorprendernos de los aspectos que encontramos que han sido recurrentes o que configuran su entorno emocional y afectivo.

- *Indagación Transversal*: Son preguntas verticales que van cambiando de dominio o tema, una vez profundizado un aspecto, se proponen otros relacionados, “busca verificar si aquellos rasgos o patrones encontrados en un determinado dominio, están también presentes en otros dominios de comportamiento” (Echeverría, 2007, p.186). Es decir, intenta detectar generalidades propias del sujeto, las cuales aplica como patrón para las distintas situaciones de su vida, continuando con el amigo que nos cuenta su situación sentimental, indagamos sobre su situación laboral y familiar, para tratar de enlazar reacciones y transformar las realidades.

- *Indagación Ortogonal*: Se realiza por medio de preguntas que tratan de darle coherencia a una realidad específica, que aparentemente no lo es, surge “cuando las piezas que caracterizan una situación, parecieran no calzar” (Echeverría, 2007, p.190). Busca unidad entre las respuestas y las acciones de los sujetos, terminando el caso de nuestro amigo, supongamos que en lo que él nos comenta hay incoherencias o vacíos, la pregunta ortogonal es precisamente, como su nombre

sugiere, es la “correcta”, la que nos ayuda a comprender lo que aún no está claro, para lograr una interpretación de los hechos más acertada. En conclusión, para Echeverría (2007), el uso combinado y simultáneo de las cuatro formas de indagar, permite a las personas construir pensamientos reales, más innovadores y creativos sobre lo que les interesa.

Antes que Echeverría (2007), el filósofo brasileño, profesor y psicólogo del lenguaje, Paulo Freire, en el año 1985, presenta su libro titulado *Por una pedagogía de la pregunta*, una reflexión a modo de diálogo (con Antonio Faundez) donde considera a la pregunta como el inicio del conocimiento, como el principio de la actividad indagatoria.

El autor argumenta que la pedagogía de esos días -como la de ahora- es ‘de respuesta’ y no ‘de pregunta’, dado que el docente llega al aula con respuestas a preguntas que no le han hecho, por lo que concluye que se debería enseñar a los estudiantes a preguntar, en lugar de llenarlos de datos e información, “el educador que no castra la curiosidad del educando, jamás le falta el respeto a ninguna pregunta. Porque, aun cuando pueda parecerle ingenua o mal formulada, no siempre lo es para quien la formula” (Freire, 1985, p.72).

Claramente, quien pregunta aun no comprende bien lo que está aprendiendo y es complicado especificar al cuestionar sobre lo que no se sabe. Como refiere Freire (1985):

Es preciso dejar claro, una vez más, que nuestra preocupación por la pregunta no puede limitarse al ámbito de la pregunta por la pregunta misma. Lo importante es relacionar, siempre que sea posible, la pregunta y la respuesta con acciones que fueron realizadas o con acciones que pueden llegar a ser realizadas o que pueden realizarse. (p.73)

Es decir, cuando un estudiante hace una pregunta, desea obtener como respuesta la explicación al hecho concreto que lo interroga, no solo una descripción del mismo. Por lo tanto, es necesario que el estudiante descubra la relación cambiante entre lo que dice y lo que hace, y entre lo que dice, lo que hace y lo que reflexiona, aprovechando sus experiencias para preguntarse por sus propias prácticas, de modo que, sus respuestas unan el hacer, el decir y el

conocer. Al respecto, Freire (1985) y Faundez, en su diálogo, sostienen que debe haber *preguntas intermedias*, pues no se puede llegar a un tipo de respuesta final o correcta con una sola pregunta y que lo importante es que la cadena de preguntas no se rompa y que esté “ampliamente vinculada con la realidad” (p.74). Es decir, que no se interrumpa entre la escuela y la vida cotidiana, teniendo presente que, en una o en la otra tanto el docente como el jefe, buscan una *castración de la curiosidad* o un *embrutecimiento de la fuerza de trabajo* según sea el caso.

Freire (1985) agrega que entre menos preguntas haga un estudiante o un trabajador, más se le disciplina para recibir y repetir respuestas a preguntas que nunca hizo y entre más se adaptan a los procesos más “productiva” es la institución educativa o empresarial, donde el más eficaz es el que responde según las respuestas que le han dado previamente. A pesar que la indagación del ser humano inicia desde temprana edad el hecho de preguntar está mal visto, tanto en el hogar como en la escuela, el trabajo y la sociedad. Por lo mismo, la presente investigación se sitúa no sólo en el aula, campo de acción donde se obtienen respuestas sino en la web, lugar en el que desde su aparición se encuentran soluciones a todo tipo de preguntas. Veamos de qué manera se aprende por medio de la indagación en los dos ámbitos.

Indagar en el aula, Aprendizaje por Indagación.

Es una metodología de enseñanza-aprendizaje que se basa en el interés o curiosidad innata del estudiante por comprender el mundo que le rodea y se preocupa más por evaluar sus habilidades experimentales que la cantidad de conocimientos adquiridos en el aula, permitiendo que los estudiantes resuelvan a través de un proceso de investigación las situaciones planteadas, mientras que el docente les motiva a descubrir el resultado de un experimento, en lugar de sólo confirmarlo, lo que convierte a los jóvenes en protagonistas directos de su aprendizaje.

Durante el *X Congreso Nacional de Investigación Educativa*, realizado en México, en el año 2009, se presenta la ponencia de Andoni Garritz Ruiz, Diana Labastida Piña y Silvia Espinosa Bueno, titulada *El conocimiento didáctico del contenido de la indagación. Un instrumento de captura*, en la que realizan un recorrido histórico por la indagación en ciencias naturales, ya sea en el laboratorio o en el aula. Tal como indican Garritz et al. (2009) el aprendizaje basado en la indagación fue recomendado por John Dewey desde inicios del siglo XX, cuando fue profesor de ciencias, pues “consideraba que se daba demasiado énfasis a los hechos y no tanto al pensamiento científico y a la actitud mental correspondiente” (Garritz et al., 2009, p. 1). Es decir, que no se involucraba activamente al estudiante en sus procesos, sino que solo se tenían en cuenta que los experimentos resultaran según lo previsto.

A mediados del mismo siglo, como refieren Garritz et al. (2009), Joseph Schwab “consideró que la ciencia debería enseñarse de una forma consistente con la manera en la que opera la ciencia moderna” (p. 2). Lo que estimuló a los profesores a utilizar el laboratorio de ciencias para propiciar que los estudiantes investiguen conceptos científicos y lograr que piensen la ciencia como una estructura que debería revisarse constantemente a través de la indagación.

Por su parte, Cristina Hernández López (2012), en su trabajo final de maestría en educación de la Universidad de Valladolid, afirma que la metodología fue “propuesta por primera vez en el año 1966, por el profesor Georges Charpak, premio Nobel de Física en 1992, en la Academia de Ciencias en Francia” (p.6). Además agrega que Schwab fue clave para que las experiencias del laboratorio sirvieran como guías orientadoras y no como continuación práctica de la teoría.

Como refiere Hernández (2012), el aprendizaje basado en la indagación es progresivo, para lo cual plantea cuatro niveles, dependiendo de la investigación que debe hacer el estudiante y los

aportes que realiza el profesor. En los primeros niveles, el profesor dirige las indagaciones, más adelante, el estudiante y el docente indagan en conjunto y, al final, la indagación es abierta, total y enteramente dirigida por los estudiantes, con motivación del docente. A continuación, se describen los niveles planteados por la autora:

-*Indagación Constatada*: El docente aporta las preguntas iniciales, los procedimientos necesarios y les dice los resultados previamente. En éste tipo de indagación, el estudiante simplemente corrobora o confirma la información brindada por el profesor.

- *Indagación Estructurada*: Los estudiantes deben resolver una pregunta planteada por el docente, siguiendo el método que el profesor le indique. No se conocen los resultados antes de hacer la indagación.

- *Indagación Guiada*: El docente fórmula una pregunta y los estudiantes la resuelven con el procedimiento que prefieran, llegando a sus propios resultados.

- *Indagación Abierta*: Los estudiantes formulan sus preguntas, plantean sus procedimientos y llegan a sus conclusiones, el docente, por su parte, orienta y motiva a seguir adelante con la investigación y no desfallecer en el intento por resolver sus cuestionamientos.

En ese sentido, la finalidad de la actividad indagatoria en el aula es que el estudiante se apropie de manera progresiva del conocimiento y a la vez, consolide su expresión oral y escrita, para que pueda dar a conocer sus resultados sin que haya fallas de comunicación, potenciando habilidades para el trabajo en equipo y el pensamiento crítico, analítico, lógico, científico y matemático. Por otro lado, la IA en YT es una *indagación abierta* sin orientación del docente,

más bien se realiza utilizando a la plataforma como tutor, en tanto cada estudiante formula su pregunta, la resuelve con ayuda del portal, logra sus propias inferencias y se auto motiva.

Según Hernández (2012), el aprendizaje basado en la indagación “no acepta ciegamente lo establecido, sino que desafía y alienta el deseo de saber” (p.7). Lo que sugiere que el profesor debe motivar y guiar al estudiante con tal pericia, que no se sienta dirigido ni obligado a hacer o aprender nada que no le interese o lo interpele realmente, permitiendo que el estudiante construya sus propias comprensiones sobre el mundo que le rodea. Por otro lado, Freire (1985) afirma que “las escuelas rechazan las preguntas o bien burocratizan el acto de preguntar” (p.75). Es decir, buscan que el estudiante logre adaptarse a lo establecido, con mínimo riesgo y sin hacer preguntas, solo siguiendo los pasos dados, sin estimular la creatividad o los experimentos, el hecho de reprimir la pregunta del otro, reprime el ser del otro, porque es la creatividad de las respuestas que se dan a sí mismos lo que los lleva al conocimiento.

Actualmente, con la Internet, hay mayor acceso a “respuestas”, más información circulando por la red y, en teoría, más privacidad para hacer consultas personales, por lo mismo, el acto indagatorio sobre temas que realmente nos interesan, se ha trasladado a la web, especialmente al portal YT, que cuenta con videos que resuelven casi cualquier necesidad del usuario, quien pregunta con sensación de total libertad y anonimato. Ahora bien, cuando se indaga en la web, como un nativo digital, generalmente, se realiza una indagación abierta, sin guía alguna, con una pregunta y una metodología investigativas propias, recolectando información en el sitio web que considere pertinente o en el de su preferencia, como YT. Veamos cómo nació la Internet y cómo llegó a “solucionar” las inquietudes de todos sus usuarios.

Indagar abiertamente en web: El uso de YouTube como tutor.

El Doctor en Educación de la Universidad Autónoma de Madrid, Juan Antonio Alarcón (2016), afirma que cuando se indaga, “no se busca que alguien realice algo, por el contrario, se busca que el otro se exprese, diga lo que piensa, lo que siente, lo que conoce, en definitiva, buscamos conocer mejor al otro” (p.64). Por lo tanto, si cuando indagamos a alguien esperamos llegar a comprenderlo, del mismo modo, cuando nos indagamos, tratamos de comprendernos. No obstante, al indagar un tema en la web, buscamos comprenderlo, conocerlo mejor, escuchar varios puntos de vista sobre este, preguntando y buscando hasta satisfacer nuestra curiosidad, en formatos que nos atraigan, expliquen y entretengan, como los videos alojados en YouTube.

Dado que YT es una plataforma intuitiva de libre acceso, es fácil de usar, todos podemos reproducir y emitir videos, como afirma Rosana Reguillo (2012) “el uso de YT es muy sencillo y opera bajo diferentes lógicas y estrategias de búsqueda que facilitan al usuario encontrar rápidamente enlaces afines a sus intereses o moverse de manera ‘arriesgada’, buscando por categorías” (p.151). Entonces, se escribe un tema en el buscador o la lupa, desde el nombre de una canción o artista, hasta el género musical. Lo mismo pasa con las películas, desde fragmentos de escenas hasta sagas completas o la filmografía de un mismo director, también con las producciones hechas para televisión que ya no se están transmitiendo, o que han estrenado temporadas en otros países.

Los contenidos de YT se pueden ver en línea, sin descargar ni guardar información en el dispositivo, se puede buscar sobre un lugar o persona, incluso, tutoriales sobre modos de llevar a cabo ciertas actividades prácticas, se encuentran formas de realizar casi cualquier cosa y al alcance de un clic, esto es, precisamente, a lo que Reguillo (2012) llama *Rapidez y Levedad*, pues los resultados de la búsqueda son instantáneos y no ocupan espacio en el PC. Cabe agregar que la

plataforma genera algunas sugerencias de los videos más vistos o populares que le pueden interesar al usuario según su historial de búsqueda y posee la opción de reproducción automática, ofreciendo una lista sin fin de videos disponibles en caso de no seleccionar ninguno de los videos recomendados.

Dadas las características de YT, aparentemente, nada nos impide realizar una nueva búsqueda y seguir ahí, conectados. Al respecto, Leonardo Cárdenas (2012) afirma en su tesis que:

El uso de los medios de comunicación y la posibilidad de la toma de decisiones autónomas está permeada por el contexto económico, cultural, social y por la sociedad de las imágenes, quienes se convierten en partícipes del tiempo libre de los jóvenes estudiantes. (p.16)

Desde su nacimiento, la Internet ha sido utilizada como herramienta de comunicación infalible. En 1964, en medio de la guerra fría, el gobierno estadounidense solicitó a la empresa Rand Corporation que desarrollara un sistema que garantizara el uso de las comunicaciones aún en caso de guerra nuclear y, efectivamente, para el año 73, tal y como lo afirma Gutiérrez (2003):

La industria de defensa estadounidense crea ARPANET, que permitía a individuos desde distintos lugares comunicarse entre sí e incluso manejar los sistemas de defensa desde cualquiera de los ordenadores conectados a la red. (...) El sistema adquiere autonomía y escapa de los censores; cualquier intento de bloquear una determinada información es interpretado como error por el sistema, que automáticamente, busca una entre las millones de rutas alternativas para hacerlo llegar a su destino. (p.5)

Inicialmente, ARPANET conectaba algunas prestigiosas universidades y puestos de control estadounidenses. Como refiere Gutiérrez (2003), en 1989, cuando el ejército de E.E.U.U. dejó de controlar éste sistema, ya se habían unido muchas instituciones más, que abrieron sus propios canales de comunicación y formaron nuevas redes, dando paso a lo que conocemos hoy como Internet. La información sólo se enviaba y recibía vía correo electrónico pues el e-mail fue la única función de la red hasta que nacieron las páginas web en 1992, en Suiza; con la extensión World Wide Web (www), se posibilita el envío y consulta de datos desde cualquier lugar y la

Red pasa de ser un medio exclusivo para expertos, a ser un medio de difusión masiva de información a nivel mundial.

Los motores de búsqueda de información web, navegan automáticamente por ella, verificando las palabras de todos los documentos que encuentran (Gutiérrez, 2003), logrando una eficaz “inspección” del sitio web para encontrar todo lo relacionado con lo que se está indagando. En el caso de YT, se buscan palabras en los títulos o descripciones de los videos para filtrarlos. La búsqueda personal en el sitio, contribuye a resolver nuestras dudas, diversifica nuestras comprensiones y amplía nuestro pensamiento, lo que posiciona al video como herramienta difusora de conocimiento. La dinámica de Internet puede considerarse una *Indagación vertical*, pues se hace una pregunta y se reciben de la web varias respuestas, se seleccionan algunas, que conectan a otras y, así, sin darse cuenta, el usuario indaga sobre lo que le interesa, espera que la red le hable y le diga lo que aún no sabe sobre lo que busca.

Con lo dicho hasta aquí sobre indagación, se considera que no habrá mayor duda sobre su significado teórico y sus usos en el ámbito escolar y virtual. A continuación, ampliaré un poco el término Autonomía, situándolo, igualmente, en el aula y en la web. Teniendo presente que todo lo que se refiere a Indagación y Autonomía, se incluye para conceptualizar la Indagación Autónoma que se tiene como objetivo principal.

2.1.2 Acercamientos al hecho de Ser Autónomo.

“La autonomía es la capacidad para darse leyes a sí mismo y vivir según ellas”

(Conill, 2013, p 10.)

El autor español Jesús Conill, en el año 2013, hace público su artículo titulado *La invención de la autonomía*, en el que hace un recorrido general por la evolución de la comprensión de lo que a Autonomía se refiere, empezando por la etimología, siguiendo con los aportes filosóficos y culminando con una percepción propia sobre el concepto.

Tal como señala Conill (2013), la palabra Autonomía viene de la antigua Grecia y es la unión de dos vocablos: Auto (sí mismo) y Nomos (leyes), lo que traduce: Auto regirse o Auto gobernarse. Para los griegos la Autonomía era una categoría política central, la meta de sus ciudades, que buscaban preservar su independencia y el derecho a determinar sus propios asuntos internos. Es entendida como libertad política externa e interna, es decir, no depender de ningún otro estado, ni de un estado tirano. En cuanto al Ser, es el poder de ejercer sus propias leyes o vivir bajo su “propia voluntad”.

A mitad del siglo XVI, la Autonomía se relacionaba con la adquisición de libertad de religión y de conciencia, gracias a la “disputa confesional” que se dio sobre la interpretación religiosa personal, en la que el consejero imperial recurre al vocablo griego, en vez de a los romanos, para exigir libertad de culto y de paso, política, lo que populariza el entendimiento del término como algo más que hacer la voluntad propia.

Durante el siglo XVIII, con la teoría filosófica planteada por el alemán Immanuel Kant sobre la Autonomía, el sentido del concepto cambia, pasando a tomar relevancia como la opción que

tienen las personas para determinarse por sí mismas y a sí mismas, en virtud de su razón. Kant, (citado por Conill, 2013, p.5), afirma que “toda filosofía es autonomía”. En tanto que el ser humano es un ser racional y no sólo un habitante del mundo sensible, tiene la posibilidad de actuar independientemente de la ley natural y del instinto, por lo mismo, puede realizar sus acciones libremente, concluyendo que “la libertad y la propia legislación de la voluntad son ambas Autonomía, por tanto, conceptos intercambiables” (Kant, citado por Conill, 2013, p.5). Entonces, para la teoría kantiana, libertad y autonomía pueden entenderse como equivalentes y reemplazarse entre sí.

Posteriormente, teóricos como “Fichte y Schellin radicalizaron la teoría de Kant, entendiendo por Autonomía la legislación ‘*absoluta*’ y ‘*originaria*’ de la razón” (Conill, 2013, p.5), dejando de lado la moralidad y su relación con Dios, pues Kant planteó que el hombre es libre porque no tiene a nadie por encima de sí, puesto que él mismo se determina, lo que abre la perspectiva a creer que todos los seres humanos son igualmente capaces de convivir bajo una moral de autogobierno, considerando que todos pueden percibir los mandatos de la moral por sí mismos y son capaces de actuar por igual si están de acuerdo con éstos pues, nos autogobernamos precisamente, porque somos autónomos.

Según Conill (2013), para Kant, cada cual legisla su ley moral en virtud de su voluntad, sin estar supeditado a la religión, ni necesitarla, en esencia, para nada. El alemán ubica la moralidad como una ley central que los seres se imponen a sí mismos y, al hacerlo, se motivan a obedecerla. Ésta apreciación concuerda con el pensamiento político de los siglos anteriores; las ciudades buscaban autogobernarse y, moralmente, los gentiles para sí mismos son su ley, por lo que concluye que la autonomía no es sólo libertad, sino que la Autonomía es moralidad.

El *principio supremo de la moralidad* es la *Autonomía de la voluntad*, es decir, la autonomía es lo que constituye la voluntad propia; es una ley en sí misma. Cada ser humano tiene su propia norma, por ende, Kant dice que “es muy distinto hacer un hombre feliz, que un hombre bueno” (citado por Conill, 2013, p.8). Pues para ser moralmente bueno, hace falta querer serlo o tener la razón pura para lograr tener una buena voluntad.

Finalmente y para no desechar el concepto de libertad, Kant recurre a éste como la clave para explicar la autonomía de la voluntad, concluye que voluntad libre y voluntad moral “son una y la misma cosa: Autonomía de la voluntad racional” (Conill, 2013, p. 9). Comprendiendo libertad como cualidad de voluntad, Kant solo se la atribuye al ser racional que tenga la propiedad de determinarse a obrar bajo la idea de su libertad, a hacer lo que se propuso.

Años después de la teoría kantiana, Nietzsche transmutó la razón pura en impura o corporal, concibe la razón como radicada en el cuerpo, convirtiendo al ser humano en *individuo soberano*, con auténtica *conciencia de poder y libertad*, con el *privilegio de la responsabilidad* de cumplir con su ley individual, un ser autónomo *supra-ético*, según él, porque *autónomo* y *ético* se excluyen, puesto que “el individuo verdaderamente autónomo e independiente está situado por encima de la eticidad” (Conill, 2013, p. 9). Lo que le permite vivir en plenitud, más allá de las costumbres y exigencias sociales.

Cuando el hombre se libera de la eticidad de la costumbre, posee una duradera voluntad propia, independiente y, con ella, la posibilidad de hacer y cumplir sus promesas, de ser un hombre pleno, libre y soberano, con *dominio de sí mismo* y de *las circunstancias*, que se sabe fuerte frente a las adversidades, incluso *frente al destino* (Nietzsche, en Conill, 2013, p.10).

Entonces, las personas que saben que pueden hacer lo que piensan, siendo coherentes con lo que sienten, son las realmente autónomas.

Para terminar, Nietzsche muestra que la capacidad autolegisladora que constituye la soberanía, es una fuerza de libertad de voluntad plena. Conill (2013) sintetiza que la autonomía es la “capacidad para darse leyes a sí mismo y vivir según ellas” (p. 10). Consiste entonces, en auto obligarse a cumplir sus propias leyes que, en tanto son leyes morales autoimpuestas, son voluntarias y, en teoría, fáciles de cumplir. Dado que no vivimos en una sociedad que valore mucho la autonomía sino, más bien, la aplaca, veamos cómo se manifiesta la autonomía en los dos ámbitos en los que se ha situado esta investigación: El aula, donde idealmente nos formamos para la vida a través del conocimiento y la web donde se conectan las vidas y los conocimientos.

Autonomía en el aula, Aprendizaje Autónomo.

Es una estrategia de aprendizaje en la que la persona que está estudiando, toma decisiones sobre lo que quiere aprender, autodirigiéndose, autorregulando sus tiempos y alternativas de trabajo, además de autoevaluarse según los recursos y exigencias de su contexto.

En el Congreso Nacional de Pedagogía organizado por la Fundación CONACED y realizado en Bogotá D.C, la docente Graciela Amaya de Ochoa, presentó una ponencia titulada *Aprendizaje autónomo y competencias*. Allí, Amaya (2008), promovió el interés por dicha metodología en pro de un aprendizaje significativo “que implique una participación activa del sujeto cognoscente, una experiencia de construcción de sentidos y de cambios en la forma de entender y comprender” (p.4). Además, enfatizó que se debe diferenciar el aprendizaje autónomo de la libertad total, con la que se le suele confundir.

Los profesores tienen el imaginario que se trata de “dejar a los alumnos que definan sus propios objetivos y estrategias de aprendizaje” (Amaya, 2008, p.5). En vez de tomar el rol de orientador, que incentive, provoque, acompañe y guíe al estudiante a reconocer estilos para aprender mientras éste abandona el papel de receptor, se convierte en planificador y director de su trabajo intelectual. Además de llegar a ser su propio examinador, se vale de su propio pensamiento, es guiado por sus intereses y necesidades, no sólo se aparta de forma crítica de otras decisiones, sino que es capaz de crear nuevas determinaciones, tomar decisiones por su cuenta y utilizar sus experiencias previas para enfrentar nuevas situaciones de manera acertada.

La autonomía no se fundada en el capricho, sino en la lógica. Con el aprendizaje autónomo “las personas aprenden a aprender gracias al entrenamiento y desarrollo de competencias o *habilidades cognitivas*” (Amaya, 2008, p. 5). En tanto aprenden de sus vivencias, no viven en el error; por lo mismo, este aprendizaje es progresivo, no surge de un momento a otro.

La educación básica es donde se motiva un comportamiento autónomo, que se perfecciona mediante el tránsito por el sistema educativo. Primero, alcanza niveles de autonomía técnica y procedimental, desarrollando luego un aprendizaje estratégico, lo que requiere un replanteamiento de los procesos cotidianos y tradicionales de enseñanza-aprendizaje, además de una capacitación docente sobre “estrategias que promuevan el desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo del estudiante” (Amaya, 2008, p. 7). Porque es necesario que se propicie en el aula la indagación del docente sobre los intereses de los estudiantes, especialmente sobre lo que ya conocen a cerca de cada tema que va a ser objeto de enseñanza, pues al conocer estos intereses, se afianzan técnicas y hábitos de estudio personalizados.

El aprendizaje autónomo no es un método de trabajo solitario, más bien es solidario y social, es responsable, innovador, experimental y sistematizado, requiere de disciplina y auto motivación. En tanto la escuela es una réplica de la sociedad y la autonomía es una capacidad que desarrolla cada cual, generalmente, una persona autónoma, dentro de un aula burocratizada y autoritaria, se siente cohibido en sus libertades, pues siempre está uniformado, sentado en fila, adaptado a horarios y reglas preestablecidas. Son las pedagogías alternativas como la Waldorf, las que, en mayor medida, fomentan, motivan y valoran la autonomía del estudiante, en tanto apuestan por estudiar en espacios abiertos, incentivar la creatividad y no cohibir las ideas de sus estudiantes, sin caer en el descuido o la desatención, sino dando más libertad.

No obstante, la escuela siempre se quedará corta frente a los requerimientos de un sujeto autónomo, por lo que, tal individuo debe complementar sus conocimientos en el hogar, o mejor dicho, en la web, donde no sólo encontrará respuestas, sino nuevas preguntas y ¿por qué no? algunos riesgos. Considerando que ni la autonomía ni la indagación tienen mucho lugar en la sociedad actual, nuevamente es la web quien extiende sus redes para acoger a los usuarios que navegan sin rumbo, a aquellos cuyas preguntas solo conoce su buscador. Esto es por lo que se hace necesaria una autonomía mediática, como la que se señala en el siguiente apartado.

Autonomía en la web, Autonomía Audiovisual o Mediática.

La enseñanza de las artes visuales, de acuerdo con María Acaso (2009), se relaciona “con el conocimiento con el intelecto, con los procesos mentales y no sólo con los manuales” (p.17). En efecto, la cultura visual no sólo abarca cuestiones técnicas con respecto a la imagen, sino todo lo que implica comprender el lenguaje visual, es decir, lograr ‘leer’ las imágenes que nos rodean teniendo en cuenta desde donde se originan y hacia quien van dirigidas. Al respecto, Fernando Hernández (2007) afirma que las imágenes que se consumen pueden influir en las formas de

comunicarse y que los educadores en artes visuales deben interesarse en temas relacionados con la cultura visual de sus estudiantes e incentivarlos a producir ‘narraciones visuales’ que les constituyan un reto cada vez mayor, sin limitarse a ofrecerles conocimiento sino más bien facilitándoles las herramientas necesarias para su discurso y el cuestionamiento de las imágenes que ven y producen, es decir, desde una postura crítica, con el fin de anclar la realidad personal del estudiante, con la educación.

En concordancia con lo planteado por Hernández (2007), para lograr que los estudiantes desarrollen una postura crítica frente a las imágenes audiovisuales que los rodean y en, en especial los contenidos web, se plantea la Autonomía Mediática, que es la “capacidad para desarrollar y funcionar según criterios propios en el ámbito de la comunicación mediática” (González & Agudé, 2012, p. 3). En otras palabras, es la aptitud con la que la persona ejerce su libertad en cuestiones comunicativas, pensando críticamente por sí mismo, contribuyendo a una opinión pública racional y democrática.

El concepto de “mediático”, ha tomado más fuerza que el de “audiovisual”, por lo que los profesores y comunicadores Vicent González y José Agudé (2012) consideran que es lo mismo autonomía mediática que autonomía audiovisual pues, según ellos, “lo importante es comprender que la autonomía mediática (audiovisual) se dibuja como componente esencial de la ciudadanía en sociedades tecnocomunicadas” (p.3). Entonces, en una sociedad donde se ha perdido el miedo a publicar en la red información e imágenes personales, corporativas o gubernamentales, es donde la acción educativa es necesaria y decisiva.

La autonomía mediática se construye fortaleciendo los vínculos entre la educación en medios, la diversidad cultural y el respeto de los derechos humanos, por lo tanto, debe combatir las

actitudes dogmáticas “mediante la invitación de asumir un escepticismo razonable” (González & Aguaded, 2012, p.6). De modo que los estudiantes adquieran una reflexión serena y la competencia para el razonamiento coherente y la comparación de opiniones y perspectivas, puesto que la educación autónoma mediática desarrolla el pensamiento crítico, abre la inteligencia a los derechos e intereses legítimos de los otros y enriquece la capacidad argumentativa apelando a la sensibilidad moral, lo que contribuye a humanizar el pensamiento con el objetivo de hacer que se asuma la responsabilidad de una ciudadanía activa, empoderada, capacitada, sensible y entendida de sus libertades, cualidades a las que debe contribuir la escuela, fomentando la comprensión crítica de los medios, factor decisivo de la autonomía mediática.

La conciencia se ha visto siempre vinculada con la educación mediática, pues la “comprensión crítica supone cuidar en el aula los criterios para la selección y adecuada - ajustada- interpretación del torrente comunicacional, con la mirada puesta en la participación libre de una ciudadanía democrática, éticamente sensible y responsable” (González & Aguaded, 2012, p.8). Es una educación para la libertad en los medios, encaminada a utilizar de la mejor manera la riqueza comunicativa que está al alcance, es una educación para la opinión pública, justa y solidaria. Se da en tanto cada sujeto analice y se responsabilice tanto de lo que pone a circular como de lo que consume.

La libertad ciudadana se consigue evitando que el control de los medios de comunicación se concentre en unas pocas manos, hay que procurar que sean medios con responsabilidad social, que no busquen solo acrecentar su negocio con intensidad de publicidad persuasiva, pues “crecer en autonomía comporta la capacidad para analizar e interpretar los mensajes publicitarios de acuerdo con los criterios de un consumo responsable, inteligente y justo, más allá del consumismo ambientalmente insostenible” (González y Aguaded, 2012, p. 10). Se debe

abandonar el papel de simple espectador ante la tecnología comunicativa y pasar a ser un agente participativo, consciente y crítico, que reflexione sobre los productos audiovisuales de manera ética y estética, de manera que la comunicación sea convertida en información y posteriormente, en conocimiento y acción creativa, partiendo de una mirada amplia y humanizada de la realidad, con interés por la transformación social.

2.1.3 El concepto de Indagación Autónoma (IA)

En este punto, las ideas sobre Indagación y Autonomía, son vastas; ya se sabe que indagar no es sólo preguntar y que ser autónomo no es sólo auto regirse. Ahora, la cuestión es comprender lo que el presente proyecto denomina: Indagación Autónoma.

Como se ha dicho, para los griegos, la única vida que merece ser vivida es la indagada y en la única ciudad que se vive es en una autónoma, entonces, desde la Grecia antigua, se da importancia a una búsqueda personal e independiente, como sujeto o nación, que preserve el derecho a determinar sus asuntos internos sin intervenciones ajenas, lo que configura una Indagación Autónoma (IA).

En el siglo XVII, la religión controlaba el conocimiento de dominio público, nuevamente la indagación y la autonomía convergen en una lucha por la libertad de pensamiento personal, religioso, político y científico. Descartes y Bacon sugieren que la *duda* y la *experiencia*, respectivamente, conducen a la existencia y a la verdad. Por otro lado, el imperio romano recurre al vocablo griego “en vez de a los términos latinos *libertas* (libertad) o *licentia credendi* (libertad de creencia), para expresar la exigencia protestante de libertad religiosa, debido a que en él van incluidas también las connotaciones políticas, además del sentido religioso” (Conill, 2013, p.4), lo que sugiere que la sola palabra Libertad, no era suficiente, aún, para abarcar el significado en

sí de la Autonomía como tal y, por lo mismo, aquí se acompaña el concepto de indagación con el de autonomía para plantear la Indagación Autónoma, pues no todas las indagaciones tienen ese carácter, sino que son guiadas y motivadas por alguien más.

Poco más de un siglo después, Kant plantea que un hombre es autónomo en tanto se autogobierna regido por su moral; imponiéndose leyes y cumpliéndolas de manera voluntaria. Sin embargo, posteriormente, Nietzsche afirma que, en el sentido kantiano, la autonomía obliga moralmente y que el ser verdaderamente autónomo está por encima de las costumbres, que el *individuo soberano*, en cambio, tiene consciencia del poder y la responsabilidad de cumplir con sus propósitos, de construir su devenir a partir de la indagación. Del mismo modo, una IA es libre, con un objetivo personal específico, voluntario, autoimpuesto, que construye el futuro del ser que indaga y vive plenamente, sin ser eco de otras voces.

Actualmente, la formación de ciudadanos se ha relegado únicamente a la escuela, los pedagogos se han mantenido haciendo lo sugerido por Acaso (2009), es decir, en la tarea de pensar “de manera profunda todo lo concerniente a enseñar y aprender” (p.177). De este modo, el aprendizaje por indagación y el aprendizaje autónomo son modelos innovadores que implican la participación activa del estudiante, convirtiéndolo en productor de su conocimiento de manera progresiva, pues en los dos casos, se hace uso de las experiencias previas para afrontar nuevas situaciones acertadamente, lo que genera cambios en las formas de comprender, aprendiendo a investigar y por ende a aprender independientemente, sin la necesidad de una tarea u obligación externa.

En efecto, el estudiante que indaga autónomamente decide lo que quiere aprender según sus intereses, dirige y regula sus tiempos de investigación, además de autoevaluarse bajo sus propios

criterios. Desafortunadamente, en el sistema educativo básico público colombiano no es que se apliquen tales metodologías, lo que traslada el ejercicio indagatorio individual, generalmente a la Internet, que realiza búsquedas automáticas gracias a la instrucción humana para localizar una información determinada entre toda la que almacena.

Específicamente, en el portal YT se encuentra material audiovisual de todo tipo, que debe filtrarse para lograr ubicar lo que buscamos y no quedarnos en las tendencias o sugerencias del sitio, para lo que se necesita de una autonomía mediática que contenga un ápice de duda, que conlleve a lograr una postura crítica, como la planteada por Hernández (2007), que implica el cuestionamiento y la reflexión de los contenidos que reciben, humanizando el pensamiento y utilizando de la mejor manera los recursos comunicacionales, es decir, poder llegar a realizar una Indagación Autónoma.

Para concluir, si la indagación es la base del pensamiento y la autonomía es la base del comportamiento; la investigadora plantea aquí la “*Indagación Autónoma*” como: aquella duda que surge libremente en cada quien y que cada cual resuelve, buscando sus respuestas en donde considere necesario y de manera independiente, dando lugar a nuevas concepciones y conocimientos, haciendo uso de los medios de difusión y comunicación con los que mejor se exprese, como el audiovisual, formato que impera en el portal que nos interesa.

2.2 El video como difusor de conocimiento

El siguiente apartado está dedicado al vídeo, su definición etimológica, las concepciones que le rodean y sus condiciones tanto en el aula como en la web, ámbitos en los que se ha venido situando la investigación presente.

La palabra Video proviene del latín *videre*, traduce “ver”; su conjugación *video* significa “yo veo” (Marín, 2009, p.34). Desde el momento del *encuadre*, cada quien elige qué graba y qué deja por fuera del foco, incluso, después de grabar, puede escoger las tomas que va a mostrar y las que no encajan según lo que quiera decir o plantear, lo que implica un proceso técnico, creativo y cognitivo, que comprende saberes no sólo en cuanto a manejo de dispositivos, símbolos y lenguajes, sino también en cuanto al reto que planteó Acaso (2009): el de “entender que analizar y producir imágenes son procesos intelectuales con desarrollos en fases y objetivos de realización (p.118). Es decir, comprender la responsabilidad social de los contenidos que cada uno ve y produce, aspecto que se debería desarrollar, también, en las aulas.

Como afirma Hernández (2007), durante la enseñanza de las artes visuales, es necesario introducir en el aula metodologías que acerquen y motiven a los estudiantes a generar producciones audiovisuales que les supongan retos progresivos y les contribuyan a integrarse en una sociedad mediática, por lo mismo, el video es conocimiento por que genera reflexión constante durante el hacer, el difundir y el recibir. Es momento de conocer un poco sobre su historia y los usos que se le han dado con el tiempo.

2.2.1 Perspectivas en torno al video

"En YouTube, todos volvemos a ser los hermanos Lumière"

(Díaz, 2009, p. 65).

La española Gladys Daza Hernández (1993), en su artículo titulado *Historia y perspectivas del video educativo en América Latina* publicado por la revista *Diálogos* (vol. 37), realizó un recorrido por la historia del audiovisual, dividiéndola en cuatro grandes periodos: de 1817 a 1925, de 1926 a 1936, de 1940 a 1964 y de 1965 a 1992. Es precisamente, durante éste último

que aparece y se desarrolla la técnica y el concepto del video, separado de la televisión y el cine, gracias a la cinta magnética de grabación de video o *video-tape*, creada en 1952 por *Ampex Corporation*. Cuatro años después, se fabrica en serie, permitiendo registrar la imagen (a blanco y negro) y el audio al mismo tiempo, lo que era tan innovador como costoso y por ende, utilizado solo por las grandes empresas productoras de cine o TV.

Como refiere Daza (1993), el video va abriendo su espacio propio poco a poco, gracias a los aportes realizados por el músico coreano Nam June Paik, quien en 1965, utilizó por primera vez de manera artística y personal una videocámara *Sony*, cuando grabó desde la ventana de un taxi la visita del papa Paulo VI a Nueva York (aunque las videocámaras, producidas por la *Sony*, comenzaron a comercializarse hasta 1968, mismo año en que la *Ampex* difunde la *video-tape* a color, masificando su uso), dando inicio al video-arte, captando una realidad subjetiva. Durante los años 70s, se desarrollan dispositivos de grabación de video más pequeños, donde se puede ver lo que se graba mientras se graba y lo que ya se ha grabado, sin esperar a llegar al estudio de revelado para ver los resultados.

Para esa época, *Fluxus*, un famoso colectivo artístico integrado por Wolf Vostell, Yoko Ono, Joseph Beuys, John Cage y en general, todo el que quisiera dejar “*fluir*” su arte, es el pionero en video instalación, video objetos, video performance, happenings y demás, haciendo usos experimentales de las técnicas, el lenguaje audiovisual y la interpretación. Adicionalmente, se implementó el zoom, lo que revolucionó la producción de imágenes, gracias en parte, a la *Sony Corporation*, empresa que en 1972 comercializó el *video-cassette*, herramienta que permitió fijar la información de una vez en la cinta o película y conservarla dentro de una caja anti luz, para reproducirla posteriormente en sofisticados proyectores, accionar que constituía casi un misterio para los espectadores que, en ese tiempo, veían video-arte entre comerciales y programas de tv.

Para el año 75 salen al mercado el *Betamax Sony* y luego, el *Video Home Sistem (VHS)*, producido por *Panasonic*, convirtiéndose en los primeros sistemas de reproducción de video caseros, según Daza (1993), alejándose del medio y enraizándose en la sociedad “así, el video-arte deja sitio al video-comunicación, y se desmitifica la complejidad del funcionamiento televisivo” (p.3). Entonces, el video se infiltró en los hogares, ya no era exclusividad de artistas o de grandes cadenas de cine o TV, el video pasó a ser algo íntimo y cercano, casi familiar, por lo mismo, una versión exterior del yo, del “yo veo”, representando el significado del video.

La década de los 80s, llegó con la popularidad del *walkman* un dispositivo portátil, de pilas, que reproduce solo el audio de las cintas electromagnéticas de los *cassettes*, estas cintas venían vacías y permitían grabar la música que transmitían las emisoras de radio o las canciones que venían en un CD, de modo que la música también tomó relevancia y la TV encontró la forma perfecta para no dejar ir al video del todo; nace MTV (*Music Televisión*), que transmitía, en sus inicios, únicamente video-clips musicales hechos por bandas de rock y pop, influenciando a los jóvenes, de ahí en adelante, en cuanto a su estética y cultura visual cotidiana.

En una entrevista realizada por la investigadora argentina Inés Dussel en 2009, se le pregunta al autor británico Nicholas Mirzoeff (profesor formado en Historia e Historia del arte, reconocido teórico de la Cultura Visual contemporánea) sobre cómo fue su paso de estudioso de la Historia del Arte, a los Estudios Visuales; a lo que él responde:

En 1996 surge la explosión de las comunicaciones por internet y digitales, y en ese momento todo el mundo empezó a creer que todas las imágenes iban a converger en la computadora, y que vendría una transformación radical que en realidad empieza a suceder ahora. . . la historia del arte se sintió amenazada por la emergencia de la cultura visual y se volvió más “disciplinaria” y estricta sobre lo que engloba como área. (p.69)

Desde entonces, ya se presentía que las imágenes iban a converger en cada computadora de cada hogar, mucho más que en el museo, amenazando la Historia del Arte de élite y propiciando el nacimiento de la Cultura Visual, que Mirzoeff, en la misma entrevista, define como:

Una práctica que tiene que ver con los modos de ver, con las prácticas del mirar, con los sentidos del que llamamos el espectador, el o la que mira o ve. Y el objeto o la cosa que se mira puede o no ser un ‘objeto de arte’, sino una serie de cosas que son experimentadas por gente en el presente o en el pasado. (p.70)

Es decir, que la cultura visual no tiene que esperar a que el objeto en cuestión, vaya a una galería para considerarlo susceptible de ser mirado y que los estudios visuales se interesan por toda clase de imágenes. Al respecto, Keith Moxey (2009), en su ensayo titulado *Los estudios visuales y el giro icónico*, cita al teórico James Elkins, cuando afirma que no hay razón para excluir de la historia a las imágenes *no-artísticas*; pues éstas “pueden ser tan convincentes, elocuentes, expresivas, históricamente pertinentes y, teóricamente comprometidas como el objeto tradicional de la Historia del Arte” (p.14). Lo que sugiere que, las imágenes realizadas con finalidades distintas a la apreciación estética, y a la *experiencia de lo bello*, logran generar sensaciones y manifestaciones que merecen ser analizadas por los estudios visuales y culturales.

Tanto los estudios visuales como la cultura visual se interesan por la imagen cotidiana, su tratamiento, análisis y producción; W.J.T. Mitchell (2003) en su ensayo *Mostrando el ver: Una crítica de la cultura visual*, aclara que “el primero es el campo de estudio y el segundo su objeto, su objetivo. Los estudios visuales son así el estudio de la Cultura Visual” (p.18). En ese sentido, la parte estética o “lo bello” que tanto le ha interesado al mundo del Arte pasa a un segundo plano en este campo de estudio, pues existen imágenes de técnicas, científicas, publicitarias, educativas, televisivas, digitales y demás, que son susceptibles de ser estudiadas.

En contraste con lo anterior, Moxey (2009) señala que mientras que Elkins y Mitchell se preocupan por el objeto en sí y por la estructura del medio en cuestión, Mirzoeff se interesa en los propósitos que tienen los medios de producción y difusión, se centra en su potencial ideológico, en la función de la imagen dentro de la sociedad, le llama la atención el papel que ocupa el espectador, pues toda interpretación es diferente, conforme a la subjetividad de cada persona y a la naturaleza de cada producto visual. Efectivamente y de acuerdo con lo que decía Mirzoeff en la entrevista de 2009, la internet acumuló y facilitó la carga, difusión y descarga de contenidos audiovisuales, lo que convierte al video en herramienta y medio propagador de ideas, opiniones, conocimiento y entretenimiento, en el que cada cual dice y muestra lo que quiera.

Reconociendo un poco la historia del video y su evolución, se puede considerar que hoy se hacen videos muy fácilmente, en una toma espontánea con el sonido directo y reproducirlo desde el mismo dispositivo donde se grabó; lo cual es bastante normal con los celulares, tabletas y cámaras digitales, presentes casi desde la niñez en los jóvenes de hoy. La cámara no presenta la realidad, sino una visión sesgada de la misma, una parte, la que captura el lente, es decir, el encuadre -sobre el que se hablaba arriba- del que depende todo lo que se va a mostrar.

Aunque puede parecer una limitación, la necesidad de definir el espacio se convierte en una posibilidad de creación y en uno de los aspectos propios del video, permitiendo realizar *planos detalle* o con zoom, para insertarlos en planos un poco más grandes e introducirlos en escenas. Cabe aclarar que *un plano* se entiende como forma de encuadre y como sinónimo de *toma* (lo que hay entre corte y pausa o corte y corte) y un conjunto de tomas conforma una *secuencia*, durante la cual se inicia y concluye una situación determinada. Para que la historia sea creíble, se dividen las secuencias en *escenas*, en las que se pueden incluir varios planos dependiendo del efecto o sensación que se quiera producir en el espectador. Como era de esperarse, por éstos días,

en el aula hay un espacio para el aprendizaje del audiovisual, donde se producen, analizan y consumen videos, lo que, como veremos a continuación, se conoce como alfabetización digital.

El video en el aula: Alfabetización digital y mediática.

Kerry Freedman (2007), en su artículo titulado *Enseñando Cultura Visual*, afirma que “cuando los estudiantes alcanzan la primera adolescencia, comienzan a tomar conciencia de la relación entre las cuestiones sociales y la cultura visual” (p. 5). Dado que empiezan a comprender que las imágenes, sonidos y objetos, tienen distintos significados, lo que los hace interesarse en la interpretación y la mirada crítica de los contenidos que le rodean. En ese sentido, Fernando Hernández (2005) afirma que:

Hacer una historia de lo visual, junto a una historia de la mirada, significa prestar atención a aquellos momentos en los que lo visual es contestado, debatido y transformado, al tiempo que constituye un lugar de interacción social y de definición en términos de clase social, género e identidades sexuales y raciales. (p.14)

Lo anterior, sugiere la necesidad de comprender la forma en que cada individualidad o colectividad particular aborda los temas que le interpelan y la manera en que reciben la información los espectadores. No olvidemos diferenciar entre la visión fisiológica y la social, Hernández (2005) cita a Foster cuando señala que la visión es el acto de mirar con los ojos y la visualidad es el acto social de mirar socialmente.

La cultura visual configura un reflejo de la sociedad que, como señala Hernández (2005), demuestra la “necesidad de encontrar formas de investigación y respuesta ante las nuevas realidades ‘virtuales’” (p.21). Es decir, que es una esfera de interpretaciones en constante movimiento alrededor de los medios visuales, donde nace el Prosumidor. Paloma Contreras (2012) en su artículo titulado *De cara al prosumidor*, define a éste como un “ciudadano capaz de producir y consumir información” (p.81). Es el que elige qué hacer con lo que rescata de la web

y se empodera gracias a la tecnología y la red, por lo que los gobiernos quieren restringir a la internet, pues las redes sociales evidencian el aumento de los prosumidores, que reciben, producen y difunden información en grandes cantidades.

Como indica el Licenciado Jorge Jaunarena (2015), en su ficha de cátedra llamada *Las etapas del proceso de realización*, el proceso de creación de video conlleva unas fases de producción previa, artística (creativa) y técnica, además de la producción en sí y los detalles que se agregan en la fase posterior, antes de su difusión, aspectos que debe tener claros el estudiante que desea producir videos.

La preproducción “va desde la idea original del video (elección del tema) hasta estructurar el guión que describa el desarrollo del video y organizar el plan de rodaje” (Jaunarena, 2015, p.1). Se establece el contenido del video y las condiciones óptimas para grabarlo, es la base de las siguientes etapas, el hecho de escribir las ideas en papel de forma definida, precisa y estructurada, ayuda a visualizar el producto final, pensando las locaciones y elementos de arte necesarios para la historia, además de determinar los tiempos de las tomas. En otras palabras, lo primero en que se debe pensar es en la historia, luego, se realizan los guiones (literario y gráfico) para poder organizar los lugares y los elementos necesarios para el rodaje, además de hacer las pruebas técnicas de los dispositivos de grabación a utilizar.

Una vez concluida la fase previa, se da inicio a la producción en sí, a la grabación o rodaje como tal, “en esta etapa se unen tanto el personal humano como los recursos técnicos necesarios para la captura de las imágenes y el sonido, para darle forma a lo que se quiere comunicar” (Jaunarena, 2015, p.4). Es en donde se convierte en realidad todo lo que se pensó en los guiones,

se graba según lo planteado en el guión gráfico, siguiendo las indicaciones en cuanto al manejo de la cámara y los elementos de arte, papel que cumple el director del video.

Al terminar el rodaje, se revisa y organiza el material completo y se realiza el montaje o edición, lo que configura la postproducción, tal como dice Jaunarena (2015) “donde se decide el orden definitivo (y duración) de los planos; aparecen los procesos de sonorización, la gráfica y efectos especiales” (p.5). Mientras que, en las fases anteriores se divide la realidad en planos, la edición la reconstruye, generando relaciones visuales y sonoras que adquieren significado en la unión con otros planos, conlleva al producto audiovisual a su forma final. Ahora bien, si el video es la herramienta más eficaz para difundir conocimiento y la mayoría de personas cuentan con los dispositivos para producirlo y reproducirlo, es lógico que la escuela considere necesario incluirlo en sus currículos, no sólo como complemento de un tema, sino como medio mismo para difundir y comprender determinado tema.

El comunicador y educador Alfonso Gutiérrez (2003), describe las características de lo que él ha denominado como *alfabetización digital*, aclarando que, con el verbo alfabetizar, no se refiere solo “al tradicional saber leer y escribir, sino a las destrezas, conocimientos y aptitudes necesarias para vivir plenamente en sociedad y procurar un mundo mejor” (2003, p.49). Se trata de comprender la información que se nos presenta en formato digital, en este caso, el video.

Gilster citado en Gutiérrez (2003) define la alfabetización digital como:

Capacidad de comprender y usar la información en múltiples formatos, y de fuentes varias cuando se presenta a través de ordenadores (...) No se trata simplemente de leer, sino de comprender y de ‘pensar críticamente’ tiene más que ver con el dominio de las ideas, que con el dominio del teclado. (p.58)

En ese contexto, la alfabetización digital es mediática y va mucho más allá de generar las destrezas para manejar las herramientas, más bien apunta a la habilidad para evaluar el contenido

de la información que ronda en formato digital, se trata de acercar desde una perspectiva crítica “las representaciones sociales con las que se vinculan los niños, las niñas y los jóvenes, prestando especial atención a sus formas de apropiación y resistencia” (Hernández, 2007, p.30). No se trata de una educación para la Internet, pero la red hace parte fundamental de la difusión de información digital, la cual debe ser analizada críticamente, sobre todo aquella que hace evidente las formas en que los estudiantes se apropian de su entorno y, a su vez, lo resisten.

Hernández (2007) propone redimensionar la educación artística visual a nivel social y curricular en tanto sugiere “una perspectiva de reconstrucción de los propios referentes culturales y las maneras de mirar(se) y ser miradas de los niños, las niñas, los jóvenes, las familias y los educadores” (p.36). Lo anterior requiere repensar las bases culturales iniciando desde el hogar, reflexionando sobre las formas de ver y ser vistos, en ese sentido, la alfabetización digital se considera, también, pertinente para lograr sociedades que comprendan su cultura visual.

Entre los conocimientos básicos necesarios que promulga esta alfabetización, se incluye la comprensión del papel de las redes sociales y redes de contenido por parte de los estudiantes, además de tener en cuenta hasta dónde puede llegar la red y cómo se genera, difunde y maneja la información a conveniencia del productor. Lo que pretende es brindar la posibilidad de acceso, análisis y producción de comunicación a través de los medios digitales. De acuerdo con Gutiérrez (2003), el audiovisual se puede entender como parte fundamental de la interacción social, en la que, los sujetos configuran su personalidad y su forma de ver el mundo, es como aprender a leer y a escribir por medio de imágenes y sonido sincronizados, en soportes interactivos y no lineales.

Gutiérrez (2003) afirma que “un primer nivel de alfabetización digital capacitaría al individuo para construir significados a partir de los nuevos modos de representar y presentar el mundo que surgen con el desarrollo de nuevas tecnologías, nuevos complejos comunicativos y diversos sistemas simbólicos” (p. 13). Es decir que, el hecho que el estudiante construya sus productos, supone un conocimiento del proceso de producción, que le hace reflexionar sobre los contenidos que consume, que tal vez, también pueden ser “producidos”, por decirlo así, con fines mediáticos o para ganar audiencia, suscriptores o espectadores en sus canales web. Por otro lado, según Nieves Gonzáles (2012), la alfabetización mediática implica el conocimiento:

De las técnicas, de los instrumentos tecnológicos y de las posibilidades del software, de los lenguajes específicos y de sus funciones informativas, expresivas y educativas; implica también el conocimiento y capacidad para indagar en las viejas y nuevas fuentes de información y en el aprendizaje de las formas de participación en las redes sociales y en contextos virtuales que implican juegos, simulaciones, etcétera. (p. 28)

En consecuencia, la alfabetización mediática se considera infaltable desde el momento en que los medios masivos nos rodean, haciendo necesario acceder a ellos, pero también aprender a producirlos y evaluarlos, en ese sentido, los docentes de artes visuales deben, como dice Acaso (2009): “enseñar a ver y a hacer las cosas con la cabeza y con las manos y no solo enseñar a hacer con las manos” (p.17). Para lograr lo anterior, hace falta más que poseer las tecnologías digitales, se trata, sobretodo, de modificar la forma en que se gestiona y difunde la información, profundizando en aspectos como los referidos por González (2012), “la colaboración, la participación, la conversación, la creación de contenidos y en comunidad, la gestión de la privacidad, la reputación e identidad digital, la evaluación y el espíritu crítico y reflexivo, etc.” (p.31). Esto con el fin de aportar nuevas ideas a la inteligencia colectiva, participando responsablemente de la red, construyendo una propia identidad digital, crítica, ética y democrática, desde los contenidos que se producen y publican, incluyendo los que se comparten.

En concordancia con Hernández (2003), los estudiantes deben tener la oportunidad de aprender estrategias que les permitan comprender la cultura visual que los rodea, la cual, en ocasiones, busca permear sus decisiones como individuo, lo que repercute en la sociedad. En ese sentido, a continuación, se presenta un acercamiento a la difusión del video en la web.

El video en la web: Difusión del audiovisual.

Internet nos da acceso a la información y el video facilita la comprensión, haciendo de YT el nuevo lugar predilecto de consulta, enseñanza y aprendizaje; por lo mismo, se considera al video como difusor de conocimiento y a YT como tutor pues, gracias a sus variados tutoriales se puede aprender bastante, dado que se pueden ver en el momento en que se esté dispuesto y con la posibilidad de repetir lo necesario cuantas veces considere conveniente. Al respecto, Antonio Bartolomé (2003), señala: “hablar de vídeo digital es hablar de comunicación, es hablar de nuevas posibilidades de comunicarse” (p.42). Muchas veces, también, se trata de hablar sobre nuevos dispositivos, del hecho de estrenar cámara, es decir, se habla de la apropiación masiva de la expresión audiovisual por parte de la población en general, del hecho de digitalizar la información, intervenirla, comprimirla y compartirla según las necesidades de cada cual, modificando las formas de interactuar tanto con las imágenes, como con las personas.

Teniendo en cuenta que Bartolomé (2003) escribió su artículo dos años antes de que surgiera YT, se puede decir que termina con una predicción: “El vídeo digital puede suponer un incremento de la participación en las experiencias mediadas, tanto permitiendo una ‘navegación audiovisual’ como generando documentos audiovisuales interactivos” (p. 47). Efectivamente, se ha visto un incremento en la producción e interacción audiovisual, tomando más relevancia cada vez las competencias tecnológicas e informáticas, desarrollando personas con la capacidad para procesar todo tipo de información en cualquier momento y lugar.

En 2009, el autor Rafael Díaz Arias, en su artículo titulado *El video en el ciberespacio: Usos y lenguaje*, afirma que “el ciberespacio se llena de clips que no son sino fragmentos de películas y programas de televisión, a menudo remezclados y manipulados” (p. 65). Es decir, que el video web, generalmente, está editado, fragmentado o manoseado, gracias a su difusión.

Tal como señala Díaz (2009), la sociedad utiliza el video web de distintas formas, su uso más frecuente es para el entretenimiento, seguido por la publicidad empresarial e institucional, sin olvidar que se usa como medio de expresión personal -más que artística- y construcción de identidad propia, que proporciona conexión global a través de la difusión en las redes sociales, las cuales “construyen identidad colectiva y son vehículos de movilización social” (p. 67). Aun con todas sus características, son más las personas que reciben información comparadas con los pocos que la producen, claramente, según sus intereses.

Díaz (2009), destaca que los usuarios que producen videos de carácter informativo van en aumento y que en la red “fluye la información generada por los medios tradicionales, que es apropiada, personalizada y manipulada por los cibernautas” (p. 68), superando fronteras territoriales y lingüísticas, convirtiéndose en un buen punto de partida para iniciar el debate y la conversación en la red. Los videos de opinión se denominan video blogs, convocan audiencias pares que, normalmente, no responden en video, sino en los comentarios del video, de forma escrita o con una imagen tipo “meme” muchos de éstos (comentarios y videos) son graciosos y entretenidos, volviendo al uso primario del video en la web, lo que constituye un círculo o una “esfera” globalmente conectada, en la que el audiovisual confluye con los textos multimedia, logrando satisfacer la necesidad de conocer más allá de la última hora o la tendencia.

Los videos que circulan en la plataforma construyen colectividades de seguidores afines, grupos de sujetos que prefieren rodearse del mismo tipo de contenidos, lo que constituye una cultura visual similar, como diría Hernández (2005): “vinculada a la creación de identidades y miradas sobre la realidad en la que se producen y sobre las subjetividades que las miran”. En otras palabras, a medida que se construyen relaciones con sujetos con los que se comparten gustos, ideales y objetivos, se fortalecen las colectividades y, a la vez, se contribuye a visibilizar las grandes minorías que se encuentran dispersas por varios lugares.

En efecto, con lo dicho hasta éste punto y teniendo en cuenta que cada quien busca y produce con respecto a sus necesidades o intereses más fuertes, se puede considerar a la Indagación Autónoma como la base de la creación personal, ya sea audiovisual o no. El ser que indaga de manera autónoma sobre lo que le interesa, conoce lo que se plantea sobre el tema, los aportes realizados, las nuevas comprensiones y lo que falta por decir, lo que lo faculta para presentar contenidos originales e innovadores. Un sujeto que no “vive” de recomendaciones, es capaz de generar sus percepciones individuales, de crecer en sus apreciaciones sobre su visión de mundo, de crear su propio discurso y ser coherente con él. La indagación autónoma potencia las habilidades para comprender el funcionamiento del mundo, de las tecnologías, de los artefactos, de los lenguajes, de los medios y en general, de cualquier cosa, pues es a través de la indagación que se construye pensamiento, nuevo conocimiento y nuevas metodologías.

El ejercicio indagatorio autónomo es progresivo, libre, auto dirigido, voluntario y participativo, atraviesa al individuo que, en tanto resignifica sus experiencias, protagoniza su configuración personal y construye su futuro. Durante el proceso de investigación del presente proyecto se anheló con lograr hallar estudiantes que relacionaran sus IA en el portal web YT con los videos que produjeron para mostrar en clase, aunque, en ocasiones, no existiera relación

alguna entre lo que buscaran en la red y lo que incluyeran en sus producciones. Sólo hasta el capítulo cuatro, dedicado a los resultados, se obtiene respuesta, después de comprender cómo se recolectó y analizó la información brindada por los participantes.

3. Diseño metodológico de la investigación

En este apartado, se realiza un acercamiento al proceso realizado para lograr los objetivos planteados inicialmente a través de una metodología acorde al problema de investigación planteado. Desde el paradigma cualitativo, enfocado a estudios de caso múltiple, se recolectan entrevistas grupales, realizadas a todo el salón (que se divide en 8 grupos de 4 o 5 integrantes) adicionalmente, se seleccionan algunos de los videos producidos por el caso o grupo elegido y se contrastan con sus respuestas, para analizar en torno a la pregunta central, además, al colectivo seleccionado, se aplica una segunda entrevista grupal, enfocada en sus producciones.

3.1 Paradigma de investigación:

Esta investigación es de carácter Cualitativo pues, en lugar de buscar generalizar objetivamente un fenómeno medible o cuantificable, intenta comprender la realidad construida por los sujetos estudiados, en la cual, el investigador se sumerge todo lo posible con tal de lograrlo. Profundiza en aspectos relevantes para responder su pregunta inicial y desarrolla categorías a partir de lo señalado por la población, reconociendo la influencia de sus propios valores en el análisis de los datos.

Respecto a la investigación cualitativa, Fraenkel y Wallen (1996) afirman que las hipótesis no se formulan desde el inicio, más bien surgen durante el estudio y en ocasiones cambian, además, no se recogen los datos y se concluye al final sino que, mientras se va llevando a cabo el proyecto, se recoge la información, se analiza interpretativamente y las conclusiones se van

infiendo en el proceso. Los participantes, generalmente, se seleccionan conforme a los propósitos específicos de cada investigación.

Precisamente, el presente proyecto se interesa por interpretar aspectos propios del pensamiento y comprender su relación con la producción audiovisual, con el fin de generar reflexiones sobre las nuevas formas de significar y crear de los estudiantes.

3.2 Enfoque de la investigación:

Se seleccionó el Estudio de Caso como método idóneo para este proyecto, con ánimos de profundizar en cuanto al problema central de la investigación y puesto que “el estudio de caso permite analizar el fenómeno objeto de estudio en su contexto real, utilizando múltiples fuentes de evidencia, cuantitativas y/o cualitativas simultáneamente” (Jiménez, 2012, p.142). El enfoque se considera apropiado para condensar la realidad de una situación determinada cuando se indagan procesos cambiantes o realidades ambiguas, como los aquí planteados. Según la cantidad de casos o realidades a estudiar, existen estudios de caso únicos o múltiples. En el primero de ellos, el caso debe ser muy representativo o muy excepcional como para que aporte comprensiones importantes a un campo del saber, generalmente se utiliza para comprobar teorías planteadas previamente que no se había podido estudiar (Yin, 1984). Un estudio puede estar compuesto por varios casos únicos en simultáneo, este tipo de estudio se considera de caso múltiple y sigue una lógica de repetición, en la que se formulan las mismas interrogantes a cada caso, de modo que, los aportes de cada uno, den solidez a las conclusiones del investigador, lo que, a su vez, valida sus teorías, en este sentido, el caso no es el objeto de estudio, sino el instrumento o el medio necesario para comprenderlo.

En vista de que cada caso es distinto o no todos se comportan del mismo modo, el ideal es que los casos estén inmersos en la realidad que se desea aclarar, es decir, se deben estudiar los casos en el contexto en el que se desarrollan y que es relevante para la investigación, por lo mismo y para efectos de este proyecto, se han escogido estudiantes, nativos digitales, con acceso a YT y a herramientas de producción audiovisual, los cuales son estudiados durante las sesiones de clase.

Debido a la cantidad de estudiantes presentes en el aula, se dividen en ocho grupos, lo cual genera un ambiente propicio para realizar un estudio de caso múltiple. Posterior a una entrevista hecha por colectivos a todo el grado, en la que se evidencian aspectos claves para resolver el cuestionamiento central, del total del contexto, se seleccionan cuatro grupos o casos que hagan evidentes sus IA en la plataforma. Al final, se selecciona un caso que indague de manera autónoma en YT, que produzca videos en clase y que estén en disposición de colaborar con la investigación⁵. Al escoger el grupo que sirvió como único caso múltiple a estudiar, se genera un mayor acompañamiento a este, con el fin de comprender mejor sus formas de ver y hacer videos.

3.3 Participantes o Casos a estudiar:

Teniendo en cuenta que a la práctica pedagógica se da inicio un semestre antes que el presente proyecto y que cada medio año cambian los grupos de grado décimo que se acompañan en las clases, se comenzó por realizar un acercamiento a la institución, a los jóvenes y al desarrollo del espacio de Semiótica Audiovisual para, posteriormente y en simultáneo al segundo nivel de práctica pedagógica, emprender una investigación acorde con la población y a la vez, recolectar la mayor parte de los datos. Se lleva a cabo por tres meses, con el propósito de conocer y comprender los contenidos audiovisuales que les interesan, prefieren y acceden los estudiantes

⁵ Los estudiantes entrevistados y sus acudientes firmaron un consentimiento informado, donde se autoriza el uso de sus datos para contribuir con la investigación.

en YT, además de la relación que tienen sus IA con los vídeos que producen para el colegio. Se incluye la producción de video pues, no sólo desea investigar en torno a las IA de los estudiantes en YT, que, de hecho, son videos, sino también en cuanto a la relación que hay entre los videos que indagan fuera del colegio y los que producen dentro clase.

En vista que el grado décimo del Colegio Charry de la jornada mañana cuenta con cuarenta y cinco estudiantes, durante las clases de Semiótica Audiovisual se dividen en 8 grupos de trabajo conformados por 4 o 5 integrantes. En concordancia, se diseñó una entrevista (semiestructurada) que da cuenta de las IA en YT que realizan los participantes y se aplicó a los ocho grupos por separado, mientras que estaban en sus mesas de trabajo y entrevistando dos colectivos por sesión, se formulan las mismas preguntas a todos y responden frente a todos. En tanto algunos estudiantes no asistieron a clase en el momento de la entrevista, no aportaron sus respuestas. Los grupos se reunieron y autodenominaron según su elección. Basada en la entrevista grupal (Ver anexo No.1: Matrigorías) que da cuenta de las IA en YT de cada colectivo y el acompañamiento que se ofreció a los estudiantes, se presenta a continuación una descripción general por grupo:

- *Cinque Amici*: Conformado por cinco amigos hombres, como lo indica su nombre en italiano. Comparten el gusto por el futbol, el gimnasio, los hábitos de vida sana, la música y dos de sus integrantes presentan interés en la creación audiovisual, lo que incluye aspectos de pre y post producción. Son inquietos y un poco ruidosos pues, generalmente, reproducen música electrónica siempre que ven la oportunidad, bien sea en el descanso o entre clases y se muestran siempre dispuestos a hacer actividades que impliquen moverse, hablar y mostrarse ante los demás. A mitad de semestre, el estudiante que grababa y editaba los videos se cambió al grupo “Mistic”, lo que conllevó a que este grupo indagara

más sobre aspectos de producción y a que este estudiante no alcanzara a participar en la entrevista con el grupo.

- *Mistic*: Conformado por cinco mujeres y un hombre, quien se integró después, por lo que no participó en la entrevista grupal. Dos de ellas comparten el gusto por el baile y los famosos tutoriales, al igual que las demás integrantes del grupo, quienes buscan desde gamers o tutoriales de videojuegos, hasta cocina para animalitos. El colectivo realiza muy buenas producciones con las que compiten entre sí y con otros grupos, por lo mismo, la docente titular las escogió para representar al colegio en una convocatoria audiovisual un semestre después de cursar la clase de Semiótica Audiovisual, lamentablemente, no llegaron hasta el final.
- *El Pentágono*: Conformado por cinco hombres curiosos que mantuvieron siempre la misma alineación, es decir, no hubo cambio de integrantes. Comparten el gusto por indagar sobre vida alienígena, secretos del universo, teorías conspirativas y temas por el estilo, probablemente y por eso mismo, el colectivo se autodenomina como la base de operaciones secretas de Estados Unidos que estudia y, tal vez, oculta estos “misterios”.
- *Red Bull*: Conformado por cuatro hombres graciosos que comparten el gusto por los videos cómicos, que les suban el ánimo y les “cuenten” curiosidades sobre avances tecnológicos o culturas lejanas que no conozcan.
- *Roggers*: Conformado por cuatro mujeres que comparten el gusto por el reggaetón y los tutoriales de belleza y cocina, no hablan mucho sobre sus hallazgos, unas veces responden al unísono y otras, una de ellas responde las preguntas por todas, otra integrante abandonó la entrevista a la mitad.

- *Grupo de Tonterías*: Conformado cuatro mujeres que comparten el gusto por los youtubers, la letra de las canciones, videos de música y las películas tendencia en YT.
- *The Films*: Conformado por cuatro integrantes, dos mujeres y dos hombres, dos parejas sentimentales heterosexuales. Comparten el gusto por la música y los blogs que les enseñen cosas que sean productivas o que no les hagan sentir que perdieron el tiempo en la plataforma, una de las mujeres afirma que busca la ayuda que necesite en YT.
- *Mañana le digo*: Conformado por cinco integrantes, dos mujeres y tres hombres, que comparten el gusto por la música, los youtubers, los videos de terror y los tutoriales. Una de las mujeres señala que le gustan los tutoriales de belleza y cocina.

Después de entrevistar de manera grupal a cada colectivo y transcribir las entrevistas (Ver anexo No.1: Matrigorías), se analizaron cuatro de ellas: las de los grupos Cinque Amici, Mystic, Red Bull y El Pentágono, en tanto aportan datos relevantes sobre lo que indagan en YT los estudiantes entrevistados. Más adelante, se seleccionó al grupo Cinque Amici debido al interés y la habilidad para la producción audiovisual que presentan dos de sus integrantes, además de sus respuestas a la primera entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/5Amici), que reflejan su actitud indagatoria en la web y el uso frecuente que le dan a la plataforma. Se contrastan las producciones del colectivo elegido, el cual sigue siendo un caso múltiple, compuesto por cuatro integrantes que aportan desde distintos lugares y, a mitad del siguiente semestre, se aplica una segunda entrevista solo para ellos con respecto a sus producciones audiovisuales.

3.4 Técnicas de recolección de la información

Se recabaron datos por medio de entrevistas grupales y el contraste de productos audiovisuales como los videos producidos en clase, los indagados en YT y otros posibles referentes utilizados mientras producían, que incluyen películas y videojuegos. Se recoge la

información en tres fases, en dos de las cuales es proporcionada por los estudiantes. La primera fase se nutrió de cuatro entrevistas grupales que evidencian lo que los estudiantes indagan en YT. La segunda fase contrasta los videos presentados para la clase realizados por el colectivo seleccionado como caso con una segunda entrevista, aplicada solo a ese grupo, con base en sus producciones. Los videos indagados y referentes analizados en la tercera fase no fueron brindados por los estudiantes, se eligieron de la siguiente manera:

Por un lado, los videos indagados en YT se seleccionaron porque fueron compartidos en los perfiles de Facebook (FB) de los integrantes del grupo durante las fechas en que se estaban rodando los videos de clase, lo que evidencia el tipo de información audiovisual que consumían mientras producían. Por otro lado, teniendo en cuenta que hay videos que se ven en YT pero no se comparten en FB y, con el fin de elegir los posibles videos referentes por asociación con los producidos, se realizó una IA en YT buscando escenas afines a las mostradas por los estudiantes en sus dos primeros videos producidos. Esta búsqueda es subjetiva, está basada tanto en las sugerencias que brinda la plataforma como en la cultura visual de la investigadora, incluye: películas, videojuegos, series de anime y videoclips. En otras palabras: de los contenidos que YT sugirió, se seleccionaron los que la autora conocía previamente.

Cabe decir que, la tercera y cuarta producción de los estudiantes están relacionadas directamente con los referentes que se les proyectaron en clase antes de los rodajes. El contraste de los tres tipos de videos planteados (producidos, indagados y posibles referentes), se aborda en la segunda parte del análisis de los datos.

3.4.1 Entrevistas Semiestructuradas grupales:

La entrevista es una eficaz técnica para recolectar información en forma de diálogo, es más eficiente que el cuestionario escrito, pues se pueden aclarar dudas durante el proceso de indagación verbal para obtener datos más precisos. Miguel Martínez (1998) afirma que hay tipos de entrevista según su diseño y flexibilidad, pueden ser: Estructuradas, Semiestructuradas y No-estructuradas, es decir, respectivamente, con preguntas y opciones de respuesta múltiple, planeadas de antemano por el entrevistador, con preguntas diseñadas previamente y respuestas extensas y abiertas o con preguntas flexibles que se van adaptando a los sujetos y condiciones, de acuerdo a la situación en la que se entrevista.

Para efectos del presente proyecto se realizan entrevistas semiestructuradas, para lo que Martínez (1998) recomienda diseñar las preguntas basándose en los objetivos de la investigación agrupándolas por tema y seguir la guía preparada dejando que el entrevistado hable, de ser necesario, se omiten, agregan, reorganizan o reformulan las preguntas según la situación. Una vez efectuadas las entrevistas, se transcriben, analizan e interpretan⁶; posteriormente, se redactan los resultados, aunque, a medida que se revisa la información, se obtienen datos específicos, generando categorías emergentes o no pensadas desde el principio, lo que conduce a hallazgos más completos. Siguiendo las indicaciones anteriores se diseñó una entrevista semiestructurada grupal y se aplicó a los ocho colectivos audiovisuales que configuran el grado décimo: El pentágono, Red Bull, Roggers, The Films, Mystic, Mañana le digo, Grupo de Tonterías y Cinco Amici.

Cada grupo se entrevistó por separado (Ver anexo No.1: Matrigorías/Léeme!) se les hicieron las mismas preguntas a todos, relacionadas con su IA en YT y su opinión sobre el portal. Antes

⁶ Las entrevistas se categorizan en las pestañas del libro de Excel que constituye el anexo No.1.

de iniciar, se les informó a los estudiantes que el registro se haría solo en audio y que no había necesidad de decir sus nombres, sino el del grupo, de modo que no existiera cohesión al hablar sobre lo que buscan en la red en sus ratos libres. Después de transcribir las ocho entrevistas grupales sobre IA en YT, se analizan solo cuatro de ellas, debido a la disposición de los integrantes para participar en el proyecto y la afinidad de sus respuestas con la pregunta de investigación. Finalmente, se definió al grupo Cinque Amici como caso múltiple para estudiar, en tanto son cuatro integrantes, se recolectaron sus videos producidos en clase los cuales forman parte fundamental de los videos contrastados y se diseñó una segunda entrevista grupal, aplicada solo a ellos, que da cuenta de las percepciones que poseen sobre sus producciones. En total, se analizaron cinco entrevistas grupales, las cuatro iniciales y la segunda realizada al grupo-caso.

3.4.2 Productos audiovisuales:

Se recolectaron los cuatro videos producidos por los estudiantes en clase, los tres videos indagados en YT que compartieron en sus perfiles de FB y nueve posibles videos referentes utilizados para producir, como: películas de acción, series de anime, videoclips y algunos videojuegos. Se contrastaron dieciséis videos en total. (Ver anexo No.2: Videos Analizados)

Videos producidos en clase:

Durante la clase de Semiótica Audiovisual impartida para grado décimo, además de visualizar grandes referentes del cine y video, se brindan pautas iniciales para la producción audiovisual, el espacio cuenta con los equipos necesarios y un tiempo de ejecución de cuatro horas. Las entregas de video conllevan tres notas: preproducción, producción y socialización, según los requerimientos de la institución. A lo largo del primer semestre de 2018, los estudiantes realizaron cuatro ejercicios de video (Ver Anexo No.2: Videos analizados/Videos Producidos) que incluyeron:

* Travelling con accesorio de grabación, plano secuencia, tema libre.

* Plano secuencia (en una sola toma y sin cortes, ni edición) con contenido libre.

* Remake o re-apropiación de un fragmento de la película "The Kid" de Charles Chaplin, haciendo uso del story board o guión gráfico y el desglose de arte o preparación de implementos necesarios para el rodaje, además de realizar proceso de edición.

* Audiovisual experimental sobre sincronización de sonido en edición, donde se utilizaron los elementos visuales necesarios para generar una realidad alterna, donde existieran cosas que no sonaran como estamos acostumbrados a escucharlas normalmente. Se debía mostrar una alteración de sonido por cada integrante del grupo.

Culminando el programa de clase, todos los colectivos habían realizado los cuatro ejercicios, de los cuales, se seleccionaron como dato recolectado únicamente en los producidos por el colectivo Cinque Amici. En ese orden de ideas, se contrastaron los cuatro ejercicios de video producidos y se analizaron con relación a la segunda entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías / Análisis Video), en la que hablan sobre sus producciones audiovisuales. En vista que los datos proporcionados por los estudiantes no eran suficientes para generar relaciones entre lo que indagan y lo que producen, se tomó la decisión de buscar en los perfiles de FB de los integrantes del grupo los videos que indagaron durante las fechas de los rodajes de sus productos.

Videos indagados en YouTube (YT):

Los videos indagados por los estudiantes y compartidos en sus perfiles de FB en las fechas en las que rodaban los videos producidos son únicamente tres (Ver anexo No.2: Videos analizados/Videos Indagados YT), el primero de ellos se contrasta con los videos producidos #1

y#2, el segundo con el remake y el tercero con el experimental, según el día de publicación. A continuación, se describen los videos indagados.

* El primer video es una animación en blanco y negro, en plano secuencia, que muestra las emociones del protagonista mientras escapa de un lugar y seres extraños peligrosos.

* El segundo video indagado es un tutorial de videojuegos, que se relaciona con el remake porque el jugador debe abastecerse en tiempos de escasez en un contexto hostil.

* El tercero es un registro de la realidad con audio alterado en edición, similar a la cuarta producción de los estudiantes.

Otros posibles referentes audiovisuales:

Teniendo en cuenta que es evidente la influencia de otros contenidos audiovisuales en las producciones de los estudiantes, se realizó una IA en YT, en la que se buscaron y eligieron, de manera subjetiva, aquellos videos que tuvieran semejanza con las producciones del grupo en cuanto a sus temas abordados, escenas, objetos, lugares y sonidos utilizados. De ésta búsqueda propia surgieron nueve posibles referentes (Ver anexo No.2: Videos analizados / Videos Referentes) y se relacionan así:

* Para el video producido #1 se tomaron en cuenta cinco posibles referentes (Ver anexo No.2: Videos analizados/Videos Referentes/ref.video#1) que incluyen, las dos películas de acción “Puños de acero” y “Rendirse jamás”, la serie de anime “Dragon Ball”, algunos videojuegos de plataforma como “Donkey Kong” y la película basada en el videojuego “Need For Speed”.

* Por su parte, el video producido #2 se contrastó con dos películas, “Amigos, música y fiesta” y “Proyecto X”, (Ver anexo No.2: Videos analizados/Videos Referentes/ref.video#2)

dado que los estudiantes las mencionaron en la segunda entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/Análisis Video) al hablar de la banda sonora del segundo video que realizaron.

* Por último, los videos producidos #3 y #4 se relacionan de manera directa con los referentes que se les mostraron durante las clases en las que los rodaron, es decir, la película de Charles Chaplin “The Kid” (Ver anexo No.2: Videos analizados/Videos Referentes/ref.video#3) y un video experimental realizado por la investigadora (Ver anexo No.2: Videos analizados/Videos Referentes/ref.video#4) respectivamente.

3.5 Análisis de la información

La información se analizó en tres fases, casi simultáneas a las de recolección de los datos, la primera de ellas estuvo encaminada a comprender lo que indagan los estudiantes en YT, por lo mismo, se transcribieron todas las entrevistas grupales, se organizaron cada una en una matriz (Ver anexo No.1: Matrigorías) y se generó la primera categoría de análisis, se otorga un color a cada subcategoría para evitar repetición de información y clasificarla más fácilmente del siguiente modo: En rojo: Contenidos, en verde: Usos y, en morado: Percepciones.

Categoría	Subcategoría	Índice	Información a analizar
Indagación Autónoma en YouTube	Contenidos	Ocurrencias	Entrevistas grupales sobre IA en YT realizada a todo el grado.
		Sugerencias	
	Usos	N/A	
	Percepciones	N/A	

Gráfico #2: Primera Categoría de Análisis de la Información.

Una vez definidos los colores de cada categoría, se clasifican los fragmentos de las cuatro entrevistas seleccionadas, según el color que las determina; después de categorizar, se realiza un

primer nivel de análisis, en el que se brinda un acercamiento general en cuanto a lo que indaga cada integrante de los grupos por separado. Teniendo clara la información por estudiante, se genera un segundo nivel de interpretación, esta vez, se analiza cada subcategoría consolidando las respuestas de todos los integrantes de cada grupo para lograr una aproximación general en cuanto a preferencias colectivas. Finalmente, se añade un tercer nivel de interpretación, en el que se analizan en conjunto los cuatro grupos, con respecto a cada sub categoría e índice planteados, es decir, que el análisis se realiza desde lo macro para llegar a lo micro (Ver anexo No.1: Matrigorías/Interp. II Y III).

La segunda fase del análisis consistió en contrastar los videos producidos en clase con la segunda entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/Análisis Video) generando la segunda categoría de la siguiente manera:

Categoría	Subcategoría	Índice	Información a analizar
Indagación y Producción Audiovisual	Argumento	Temas abordados	Videos producidos, indagados y utilizados como referentes por Cinque Amici / *Entrevista al grupo sobre sus producciones.
		Formas de abordaje	
		Propósito del video	
	Estructura video	Imágenes	
		Objetos	
		Sonidos	
		Lugares	
	Opiniones	N/A	
Roles	N/A		

Gráfico #3: Segunda Categoría de Análisis de la Información.

Cabe anotar que las categorías de análisis son deductivas del marco teórico, las dos primeras subcategorías de cada una, con sus respectivos índices, se dedujeron de las entrevistas y videos. Por su parte, las categorías restantes son emergentes, surgieron de los datos recolectados que no encajaron en las que estaban contempladas desde el inicio. En ese sentido, los datos de éstas, se incluyen para analizar, pero no se les dedica un apartado distinto, dado que no dan cabida a interpretación por ser demasiado concretos (Ver resultados, p. 115) Por otro lado, la segunda entrevista no se transcribió en orden, sino que se organizaron los testimonios según la categoría correspondiente y se agregaron los fotogramas del video al que se refería cada pregunta, además, se incluyeron imágenes de los otros videos con respecto a la misma categoría.

De éste modo, se pudo apreciar, a la vez, el mismo aspecto en los cuatro videos producidos, posteriormente, se contrastó con los videos indagados y los posibles referentes. Finalmente, se interpretan los tres tipos de videos para generar relaciones entre ellos por similitudes o semejanzas. (Ver anexo No.1: Matrigorías/Análisis Video)

Partiendo de las interpretaciones de cada índice y teniendo en cuenta los testimonios de los estudiantes en cuanto a sus producciones, los fotogramas que ilustran las relaciones y algunos fundamentos teóricos se construyen los resultados sobre lo que respecta a indagación y producción audiovisual, se presentan en la segunda parte del siguiente capítulo, según la categoría de donde surgieron.

4. Resultados

Este capítulo se construyó teniendo en cuenta los análisis de los datos recolectados en las cinco entrevistas y los dieciséis videos analizados (Ver anexo No.1: Matrigorías). La primera entrevista brinda un acercamiento a lo que cuatro de los ocho grupos del grado décimo indagan en YT y es el insumo para la primera parte de los resultados: “Lo que dicen que indagan”. La segunda parte, muestra un contraste entre los videos que produce el grupo elegido como caso a estudiar, Cinque Amici, algunos de los videos indagados por los integrantes del grupo y otros videos, como series, películas o videojuegos que se plantean como posibles referentes externos asociados a sus producciones.

4.1. Indagación Autónoma en YouTube (YT): Lo que dicen que indagan los integrantes de los grupos Cinque Amici, Mystic, El Pentágono y Red Bull

Este apartado consolida lo que los grupos entrevistados respondieron en cuanto a los contenidos que indagan en YT, el uso que le dan a la información que obtienen de la plataforma y las percepciones que tienen sobre ella y el hecho de indagar ahí, es lo que recuerdan y aceptan que se les ocurre buscar en sus ratos libres. Los resultados se organizan por orden, según la subcategoría de análisis de donde surgieron. (Ver anexo No.1: Matrigorías)⁷

4.1.1. Los contenidos que dicen que indagan autónomamente en YouTube.

Los contenidos que los entrevistados indagan en YT se clasificaron en dos partes, lo que se les ocurre buscar autónomamente y lo que buscan por sugerencia de alguien más. En cuanto a los primeros contenidos, los entrevistados se encontraron varios temas que son de interés grupal e individual, pues se evidenció que cada grupo tiene su particularidad y un centro de atención

⁷ Cabe recordar que cada pestaña amarilla del libro de Excel anexo, contiene una entrevista grupal.

diferente, lo que contribuye a que se reúnan según sus afinidades. Así mismo, el grupo 1, Cinque Amici, fue conformado por cinco hombres que comparten gustos musicales y están interesados en la salud y el deporte, solo cuatro participaron en la entrevista, algunos de ellos juegan fútbol con proyección profesional, van al gimnasio, cuidan de su nutrición y salud, concuerdan en que, generalmente, ingresan a la plataforma para poner música que les guste mientras indagan sobre algo más, es decir, no acceden a YT directamente para aprender sino que, pasan el tiempo de manera entretenida, escuchando música mientras ven videos que les interesan, educativos o no.

Uno de los integrantes de este grupo afirma en la primera entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/5 Amici) que lo que más se le ocurre buscar es *“Música como hip hop o rap y cosas que a mí se me dificulten hacer, por ejemplo, cómo producir música, cómo utilizar un programa o cómo hacer tal cosa, y pues YouTube ayuda como con esas cosas, más que todo es escuchar música literalmente”* (Estudiante 2, pregunta 4). El hecho de preguntarle a YT por las cosas que se les dificultan y seguir sus recomendaciones demuestra el carácter educativo que ha adquirido la plataforma, al respecto Reguillo (2012), en su investigación realizada en línea con algunos jóvenes de su lista de contactos de FB señala:

Uno de los temas constantes que apareció durante mis ‘conversaciones’ con los jóvenes cibernautas, fue el de los aprendizajes acelerados derivados de su uso de yt; no solamente aprendizajes en un sentido formal y lineal, sino justamente el aprendizaje al que se accede ‘perdiéndose’ y dejándose llevar en una deriva constante sin itinerario previsto (p.157).

Por otro lado, el grupo Mystic, fue iniciado por 5 mujeres, a mitad de semestre recibieron al editor del grupo1. Ellas se inclinan por buscar información práctica que utilizan en su vida cotidiana, les gusta ver videos de los que aprendan haciendo, por ejemplo, una de sus integrantes afirma en la entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/Mist): *“Yo veo videojuegos, a veces busco gameplays para descargar, también veo tutoriales de cocina y de mini cocina para animalitos”* (Estudiante 5, pregunta 2). Esto reafirma que se pueden encontrar tutoriales sobre casi cualquier

cosa, además, que las búsquedas que realizan se relacionan directamente con el gusto que sienten por el tema indagado y la construcción social de género que reproduce no sólo la plataforma, sino la mayoría de la cultura visual que los rodea, donde los hombres son deportistas y las mujeres se dedican al cuidado del hogar y a actividades menos riesgosas.

Aunque las integrantes de Mystic buscan principalmente tutoriales con información útil, a la vez, buscan videos entretenidos, series que las distraigan, videojuegos para descargar y películas, contenidos de los que también aprenden, lo que conlleva un *aprendizaje autónomo* pues como afirma Amaya (2008), “la manera de conocer produce una experiencia de aprendizaje que está ligada a la historia personal y al contexto social de cada quien” (p.4). Es decir, cada estudiante decide los contenidos que desea aprender, los momentos en los que prefiere indagar, selecciona la información a utilizar y dedica el tiempo que considere para poner en práctica los nuevos conocimientos adquiridos, en este caso, de la web.

Por su parte, el grupo El Pentágono fue compuesto por cinco hombres y no hubo cambios de conformación, los integrantes de este grupo son más curiosos que el resto, les gusta profundizar en temas relacionados con teorías conspirativas o misteriosas, indagar sobre la existencia de extraterrestres, ver videos sobre las historias de las guerras mundiales y posibles catástrofes venideras, se muestran preocupados por el futuro del universo, la humanidad y el planeta. Uno de sus integrantes afirma en la entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/Pent) que busca videos como: “*Documentales de información de cosas que han pasado de último momento y todas esas cosas como digamos, del espacio, de información y todo eso y videos graciosos, de comedia*” (Estudiante 4, pregunta 6) lo que muestra que ingresan al sitio debido a la gran cantidad de información que contiene de muchas partes del mundo, es como la caja de Pandora, que les muestra sus secretos y les revela sus misterios, es probable que por eso mismo hayan decidido

llamarse como el centro de operaciones de EEUU y cuando definen lo que les gusta es lo primero que buscan.

Además de la vida alienígena, los entrevistados del grupo el Pentágono tienen inclinación por los videojuegos y los tutoriales tipo gamers, no sólo escuchan música, sino que indagan sobre ella, sus intérpretes favoritos, evolución de los géneros, novedades y demás.

Esto tiene relación con el aprendizaje por indagación, pues como afirma Hernández (2012), “Cada estudiante trabaja a su propio ritmo y capacidades hacia un desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y personales junto con una comprensión cada vez más rica del medio que le rodea” (p.10). Gracias a sus búsquedas, despejan sus dudas iniciales y les surgen otras nuevas, llegando a respuestas más concretas, aprendiendo sobre lo que les interesa sin presiones.

Finalmente, se entrevista al grupo Red Bull (Ver anexo No.1: Matrigorías/Red), que fue conformado por cuatro estudiantes hombres que buscan videos graciosos, siguen youtubers, juegan videojuegos, ven tutoriales prácticos, escuchan música que les suba el ánimo, se interesan sobre culturas lejanas, avances tecnológicos e, incluso, uno de sus integrantes asegura que encontró “*el secreto de la Coca-Cola*” (Estudiante 2, pregunta 6). Esto confirma que YT tiene las respuestas a cualquier pregunta y satisface la curiosidad del espectador, porque ofrece la opción de ahondar sobre lo que se quiera y hasta donde se considere necesario; los usuarios aprenden por gusto y con gusto, incluyen o no sugerencias de los demás y deciden si aplican y reflexionan o no sobre lo que acaban de ver, pueden informarse, entretenerse, divertirse y aprender en el mismo sitio web. Lo anterior evidencia una autonomía mediática que, como afirman González y Aguaded (2012), es la aptitud con la que cada persona ejerce su libertad en cuestiones comunicativas.

En cuanto a las sugerencias y a pesar de, que la mayoría afirmó que indagan más por lo que se les ocurre que por lo que les sugieren, un integrante del grupo Red Bull (Ver anexo No.1: Matrigorías/Red) reconoce: *“Normalmente busco es lo que me dicen los demás”* (Estudiante 1, pregunta 3). Esto indica que no ha encontrado un foco de interés propio o no se le ocurre algo en particular por lo que necesita seguir recomendaciones y puede estar relacionado, probablemente, con una falta de autonomía mediática por parte del entrevistado.

Por su parte, una entrevistada del grupo Mystic (Ver anexo No.1: Matrigorías/Mist) asegura: *“La verdad yo veo más lo que decido buscar, no veo recomendaciones nunca”* (Estudiante 1, pregunta 3). Lo dicho por la estudiante es completamente relativo, pues las recomendaciones de YT también aplican como sugerencias y deben revisarse si se quiere hallar información relacionada a la búsqueda inicial, como lo ha dicho Reguillo (2012): el hecho de ‘perdersse’ en la red de información es parte de la experiencia de indagar en YT, también se relaciona nuevamente con la, ya mencionada, autonomía mediática, pues cada cual elige los contenidos que quiere ver, los busca, comparte y analiza, lo que genera nuevas búsquedas y concepciones sobre el mundo que los rodea.

4.1.2. Usos de lo que indaga en YouTube cada grupo entrevistado

La utilidad que le dan los estudiantes entrevistados a la plataforma y a la información que adquieren de ella es diversa, escuchan música mientras ven videos que les ayuden en su tarea inmediata, en su duda constante, con la sugerencia de moda o con cada ocurrencia individual, lo que contribuye a su configuración personal pues, como afirma Reguillo (2012) *“la tecnología es un marcador central en las identidades juveniles y un dispositivo que arma, forma y da sentido a su vida y a sus prácticas.”* (p.169). Es decir, los aprendizajes que los jóvenes adquieren por medio de la web constituyen su forma de actuar en el contexto que habitan.

Además de aprender, los entrevistados usan la plataforma para lo que fue pensada inicialmente: distraerse, entretenerse y pasar el tiempo, pues no se debe olvidar que YT hace parte de la web, del negocio del espectáculo, de la red de entretenimiento. El hecho que los usuarios le den un uso educativo a YT es algo de rescatar, pues no es su responsabilidad u objetivo el de la educación. El uso de YT como tutor, implica una alfabetización digital por parte de los estudiantes, de acuerdo con Gutiérrez (2003):

En el peor de los casos, el discurso dominante sobre las nuevas tecnologías multimedia es engañoso, ya que un sistema tecnológico, aunque sea interactivo y lúdico, no puede ser la condición de una nueva sociedad más igualitaria, más libre y que consiga que los hombres fueran mejores. (p.16)

Sin embargo y por más que YT no fuera un sitio creado para enseñar sino más bien para entretener y comunicar, el hecho que los entrevistados lo utilicen para aprender de los tutoriales que ofrece sugiere que la comunicación y el entretenimiento también enseñan, no hay que olvidar que los tutoriales nacieron, en parte, gracias a la necesidad de los youtubers o influencers por ingresar al mundo del espectáculo y ser famosos por compartir sus conocimientos, demostrar sus habilidades al mundo e inspirar a otros, incluso, hay videos que no son tutoriales y enseñan en tanto difunden conocimiento, sea útil o no, aspecto que decide cada espectador.

Para iniciar, el grupo Cinque Amici, usa la plataforma principalmente para entretenerse, evitar el aburrimiento y aplicar lo que ven en su vida diaria, ya sea en los entrenamientos de fútbol, en el gimnasio, en el colegio o en los videojuegos. También ambientan su cotidianidad con música de YT, se entretienen con los videos de curiosidades, buscan cómo llevar una vida sana, tips de alimentación balanceada y aprenden nuevas formas de hacer las cosas por medio de los tan mencionados tutoriales, como afirma uno de sus integrantes en la entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/5 Amici): *“Hay unos tutoriales que suben a YouTube que dicen cómo hacer tu vida más fácil, le ayudan a uno con los ejercicios de matemáticas, las producciones, yo veo cosas así,*

que lo ayuden a uno” (Estudiante 2, pregunta 6). Se puede decir que los estudiantes aprenden de los tutoriales que buscan en YT porque los aplican, los ven cuando están dispuestos y los pueden repetir varias veces, lo que evidencia la credibilidad que posee la plataforma para ellos, pues buscan y siguen los consejos o recomendaciones de la web antes que cualquier otra, lo que indica que es necesaria una alfabetización digital desde las aulas, como afirma Gonzales (2012).

Aunque exista un consenso general acerca de la vital importancia que esta competencia tiene en la vida de los estudiantes, sin embargo no se encuentra integrada en los currículos académicos. El reto se ve agravado por el hecho de que las tecnologías digitales se transforman y cambian rápidamente a un ritmo que supera en general el desarrollo del currículo (p.21).

Para continuar, las integrantes de Mystic le dan un uso más didáctico a la plataforma, pues indagan sobre lo que les hace falta para perfeccionar sus actividades y lograr realizarlas más fácilmente, utilizando los tutoriales para aprender cosas específicas sobre una práctica, ya sea bailar, cocinar para animalitos, tocar un instrumento musical o jugar videojuegos, tal como afirma una de ellas en la entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/Mist): *“Yo busco principalmente videos de baile, de cómo seguir ciertas coreografías, de una escuela que me gusta”* (Estudiante 1, pregunta 2). Esto se relaciona directamente con el aprendizaje por indagación sugerido por Hernández (2012), metodología que es progresiva y profundiza según las capacidades de cada estudiante, quien avanza hasta lograr resolver sus indagaciones abiertas.

El hecho de buscar información útil para ampliar sus conocimientos prácticos a partir de sus gustos personales “constituye evidencias del cambio de naturaleza de la forma en la que nos comunicamos, accedemos a la información, nos conectamos con colegas y amigos, aprendemos e incluso, la forma en la que nos socializamos” (González, 2012, p.22). Se puede afirmar que aprenden de la web cuando aplican a su vida diaria la información que encuentran o la comparten con sus contactos, lo que fortalece sus tanto sus individualidades del momento, como las actividades colectivas y sociales que le rodean.

Por su parte, el grupo El Pentágono es muy curioso, sus integrantes utilizan el sitio como fuente primaria de información, es como una bola mágica que les habla del pasado, presente y futuro. Por medio de ella, comprueban las teorías conspirativas que les preocupan y encuentran otras nuevas, tal como afirma uno de sus integrantes en la entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías / Pent): *“Muchas veces encuentro videos sobre conspiraciones del universo, entonces como que, me gusta ver si los alienígenas existen o alguna cosa así, entonces eso es lo que, como que me da un tema, para cuando esté hablando con alguien, pueda hablarle de eso y pueda estar bien informado de ese tema”* (Estudiante 2, pregunta 6). Es decir, confían que YT les brindará la información que se ha mantenido oculta del público por mucho tiempo y por lo mismo, no dejan de indagar.

Para terminar, los estudiantes del grupo Red Bull, utilizan la plataforma para divertirse, motivarse y entretenerse, pues buscan videos que los hagan reír, les suban el ánimo y los hagan sentir mejor consigo mismos. Uno de sus integrantes, durante la entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías / Red) señala que busca *“datos curiosos o así como testimonios de terror o cosas que digamos a uno, lo hagan pensar”* (Estudiante 3, pregunta 6). Es decir que, este estudiante dice que busca videos que lo impacten al punto de hacerlo reflexionar sobre lo que encuentra, aunque no es específico al hablar de sus hallazgos, es evidente que no sólo quiere aprender o entretenerse, sino analizar aspectos más cruciales.

Entonces, el uso que cada estudiante le da a YT tiene relación con la alfabetización digital mediática que, como afirma Gonzáles (2012) *“destaca el uso de distintos medios frente a lo puramente textual y se define como la habilidad para acceder, analizar, evaluar y crear diferentes tipos de media”* (p.22). Se debe desarrollar la capacidad para navegar en la plataforma sin necesidad de consumir todo lo que ofrece, además de escoger la utilidad que le quiera dar a la

plataforma, ya sea para aprender, entretenerse, divertirse, comunicarse, compartir, conocer otras culturas o conformar el sujeto que quiere ser en su devenir.

4.1.3. Percepciones grupales sobre la indagación en YouTube.

La percepción que tienen la mayoría de los estudiantes entrevistados sobre la plataforma es reflexiva sobre sus contenidos. Al respecto, un integrante de Cinque Amici, en la primera entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/5 Amici) señala que: *“YouTube tiene sus cosas buenas como sus cosas malas, porque algunos youtubers suben de pronto contenido no muy educativo para los pelados que ven tal calidad de videos y también tiene sus cosas positivas hacia lo que le pueden enseñar a los niños”*(Estudiante 2, pregunta 7). Notan que hay contenidos muy explícitos o demasiado sugestivos, consideran que éstos deberían estar más regulados para los niños y dejar que ellos vean videos más aptos para su edad. El hecho de diferenciar entre contenidos constructivos o dañinos se relaciona nuevamente con la alfabetización digital, habilidad que se adquiere y desarrolla con la práctica. En tanto no es una capacidad que tengan los niños, éstos requieren orientación para navegar adecuadamente en la red.

Contrario a lo afirmado por el estudiante de Cinque Amici, una de las integrantes de Mystic en la entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/ Mist) expresa: *“Opino que YT es muy buena para lo que dije anteriormente: comunicarse. Pero tiene muchísimos riesgos, porque la gente hoy en día no maneja bien lo que es el Internet, no saben manejarlo, ninguno sabemos manejarlo. Entonces creo que YT debería tener unas nuevas reglas donde no digan: Necesitas entrar a una cuenta para ver videos ‘+18’, sino: No se permiten videos +18. Porque es un lugar dedicado al mundo, y el mundo no es sólo para personas grandes”* (Estudiante 1, pregunta 7). Esto sugiere que la plataforma debería regular los videos con contenidos demasiado explícitos, violentos o que están clasificados como para adultos pues, siendo un lugar web pensado para el mundo, todos pueden

acceder a él, sin olvidar que siempre existe la opción de crear una cuenta +18, teniendo 13, lo que hace referencia al mal uso que se le puede dar a la internet. Como señala Gonzáles (2012) “Para poder comunicarse de forma efectiva, y participar en la sociedad que nos ha tocado vivir, hay que tener competencias visuales, digitales, mediáticas, informáticas e informacionales” (p.24). Lo que nuevamente señala la necesidad de una alfabetización digital adecuada y progresiva tanto en el aula como en el hogar.

Por su parte, un integrante de El Pentágono, en la entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías / Pent) indica: *“Me parece que los últimos años se ha deteriorado mucho porque ahora suben más algo que a la gente le interesa como miniaturas falsas o títulos llamativos o 'si haces esto, tal cosa a las tres de la mañana' y en realidad es algo fake, no es verdadero, entonces me parece que YT últimamente ha tenido malas administraciones, pero pues está bien, igual de todos modos es una plataforma donde tenemos acceso a videos y cosas que nosotros normalmente no sabemos”*(Estudiante 2, pregunta 7). Entonces, YT es una buena fuente de acceso a información a la que normalmente no se está expuesto directamente, sino que se debe saber buscar, según ellos, la plataforma se ha deteriorado y los mejores videos están ocultos bajo títulos no tan interesantes, en cambio, los que tienen nombres muy llamativos, generalmente contienen información falsa o destructiva, lo que involucra, otra vez, el desarrollo de la alfabetización mediática o digital, para encontrar lo que desean.

En contraste con la percepción de El Pentágono, los integrantes de Red Bull confían en YT y concuerdan en que es una muy buena red social, aplicación o plataforma, que es cada día más indispensable, reconocida y visitada. Uno de ellos asevera en la entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías / Pent): *“A mí YT me parece muy bueno porque es una fuente muy fiable y uno encuentra bastante información”* (Estudiante 2, pregunta 7). Entonces, perciben la plataforma

como centro de información y entretenimiento masivo, donde pueden encontrar lo que deseen si saben buscar, puesto que cada quien es libre de elegir los contenidos a los que quiere acceder y es personal el uso que le da a la web. Reconocen el sitio web como foco de información fiable, les parece interesante toda la cantidad de cosas que pueden encontrar, valoran la calidad de los videos y el tema que aborden es definitivo para verlo o no.

El hecho que los grupos tengan en cuenta que también pueden encontrarse en YT con información falsa, peligrosa o desagradable, muestra la capacidad que tienen para elegir lo que les aporta y lo que no. Según lo que quieran aprender, buscan la información a su ritmo y necesidades, aplican los datos prácticos, comparten sus descubrimientos y empiezan nuevas búsquedas siguiendo las recomendaciones de sus allegados. Lo anterior, lleva a los estudiantes a lograr una alfabetización digital más completa, como afirma González (2012) “que integra todas las competencias que una persona necesita para desenvolverse de forma eficaz en la Sociedad de la Información” (p.19). Es decir, una adecuada alfabetización digital brinda las herramientas para navegar sin ahogarse entre toda la red de información. Se puede decir que sí, le preguntan a YT, pero no creen del todo en sus respuestas.

4.2. Producción Audiovisual del grupo Cinque Amici con relación a su indagación

En este apartado se evidencian las relaciones entre los videos producidos en clase y los indagados en YT que fueron compartidos en FB por parte del grupo elegido como caso a estudiar, Cinque Amici. Este contraste también incluye la revisión de los otros contenidos audiovisuales que la investigadora seleccionó como posibles referentes asociados al primer video, además de las películas que mencionaron los estudiantes al hablar de la banda sonora de la segunda producción; la película de Chaplin que se les mostró en clase, de la que hicieron el remake, al igual que el último referente, un video experimental que se les presentó antes del

rodaje. En síntesis, se contrasta lo que produce, lo que comparte de lo que indaga y lo que se plantea como posible referente audiovisual del grupo elegido como caso, Cinque Amici. La siguiente tabla puede contribuir a relacionar cada video con sus respectivos asociados.

Videos Producidos en clase	Otros posibles referentes visuales	Videos Indagados en YT
C o n t r a s t a d o s 1. El video #1, "El cambia tu destino", es un travelling con accesorio de grabación en plano secuencia. Representa el bullying y enfatiza en las emociones de la víctima después de ser golpeado en el baño por uno de sus compañeros de colegio y emboscado, más adelante, por el mismo bravucón, acompañado de otro. Al final, un ser sobrenatural salva a la víctima utilizando sus poderes. 2. El video producido #2, "Todo por el placer", es un recorrido en plano secuencia que muestra las emociones de un joven ebrio mientras busca el trago perfecto y su reacción al encontrarlo. 3. Remake de un fragmento de la película "The Kid" de Charles Chaplin. 4. Experimentación con efectos de sonido, donde los objetos suenan de manera diferente a lo acostumbrado.	1. La película referente #1 "Puños de Acero", incluye una golpiza en el baño, emboscada e imágenes afines al video #1. 2. La película referente #2 "Rendirse jamás", muestra bullying escolar y la presencia de un compañero salvador. 3. En la serie de anime "Dragon Ball", hay un ser sobrenatural que posee los poderes del salvador en el video producido. 4. Los videojuegos de plataforma, manejan plano secuencia y se deben superar obstáculos y enemigos para avanzar. 5. Poster de la película basada en videojuego, donde resaltan a los personajes en color naranja como en el video producido.	1. El video indagado #1 es un video animado a blanco y negro, en plano secuencia. Muestra las emociones y sensaciones del protagonista mientras recorre un lugar hostil durante un escape riesgoso, incluye trampas, obstáculos y seres extraños que lo intimidan, acorde al tema del video producido #1. Su banda sonora contiene beats de música electrónica como la del video producido #2. Además, hace uso de algunos efectos visuales como la distorsión o rapidez que utilizan los estudiantes en sus dos primeros videos producidos, por lo mismo, se contrasta con éstos dos. 2. El video indagado #2 es un tutorial de videojuego, donde se debe sobrevivir en tiempos de escasez. 3. El video indagado #3 registra un huracán que levanta todo mientras suena la canción de "Matilda".
	6. La película referente #3 "Amigos, música y fiesta", usa la canción que forma parte de la banda sonora de su video #2. 7. La película referente #4 "Proyecto X", muestra la cara del protagonista ebrio, recorriendo la fiesta en busca de algo más.	
	8. La película referente #5 "The Kid" se proyectó en clase antes de recrear el fragmento elegido por la docente titular, en el que Chaplin es perseguido por trabajar muy a su estilo.	
	9. En el video experimental "Aleja suena!!", se otorga un sonido a cada movimiento de la protagonista, quien rechina cuando gira o suena como resorte cada que hace media lunas.	

Gráfico #4: Videos contrastados con los producidos en clase.

Adicional a los videos relacionados anteriormente, se presentan parte de los análisis de la segunda entrevista (Ver Anexo Matrigorías/Análisis Video), en la que los estudiantes hablan sobre sus producciones. Se realizó el semestre siguiente y se aplicó sólo a ellos pues, cabe recordar que, en ese momento, el grado décimo de la jornada mañana, al que pertenece el grupo Cinque Amici, asistía a clase de Ilustración mientras que la investigadora acompañaba a la jornada tarde del mismo grado en clase de Semiótica Audiovisual; por lo tanto, se entrevistó al colectivo mencionado en el colegio, durante el descanso del sábado 24 de octubre, en la tarde.

Los resultados se presentan según el argumento y la estructura de los videos, además de traer a colación algunos de los análisis de la primera entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/5Amici) en cuanto se presenten contrastes entre lo que dicen que indagan y lo que se ve que producen.

Respecto a la opinión del grupo sobre sus producciones y el rol que desempeñaron para cada una, fueron categorías emergentes de la segunda entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/ Análisis Video) de las cuales, aunque, desafortunadamente, no surgieron mayores hallazgos, se incluyen en el análisis en tanto son aspectos que los estudiantes señalan, por ejemplo, opinan que les gustó realizar y editar los videos y afirman que siempre escogen y ocupan los mismos roles para producir. Veamos el contraste realizado entre los videos descritos en el gráfico #4.

4.2.1. Argumento de los videos.

El argumento de los videos se divide en tres partes: temas abordados, en donde se evidencia sobre lo que quieren hablar los realizadores; formas de abordaje, que incluye la manera en que narran las historias; y finalmente, el propósito grupal de cada video.

Temas abordados en los videos producidos por Cinque Amici.

Los temas abordados en el primer video producido por este grupo: “El cambia tu destino” (Ver anexo No.2: Videos Analizados /Videos producidos/ #1), están ligados con las emociones de sus protagonistas y se asemejan al video indagado #1 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/ Videos Indagados YT/ 1y2). Los dos videos hablan de intimidación y maltrato, muestran las emociones de la víctima mientras recorre un lugar laberíntico para escapar, lucha con obstáculos y enemigos al punto de arriesgar su vida, como se pueden apreciar en los siguientes fotogramas:



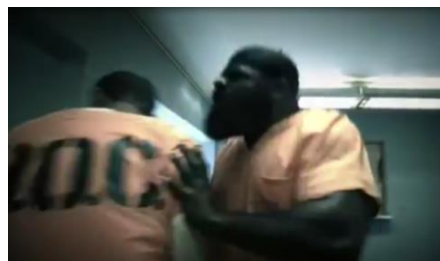
Fotograma1: v. producido #1. La víctima cree que el suicidio es una forma de escapar. 02:03 min.



Fotograma2: v. indagado #1: El protagonista pasa por trampas para escapar. 00:28min.

Los dos videos son similares en el tema del bullying y el escape riesgoso, pero difieren en el final, pues en el video producido #1 la víctima es rescatada por un ser sobrenatural, en cambio, el video indagado #1 concluye súbitamente con la víctima aún en peligro. En vista que utilizan referencias visuales que no mencionan ni publican en FB, se toman en cuenta otros posibles referentes externos que, probablemente, fueron utilizados por ellos de alguna manera.

En consecuencia, se seleccionaron como posibles referentes dos películas de acción, una serie de anime oriental y algunos videojuegos. Las películas de acción “Puños de acero” y “Rendirse jamás” (Ver anexo No.2/Videos Analizados/Videos Referentes/ref.video#1) se eligieron porque presentan varias de las emociones representadas por el grupo, como agobio o desesperación y además abordan situaciones similares, como el bullying o la presencia de un salvador. En los fotogramas siguientes se aprecia parte del bullying que se aborda en las producciones.



Fotograma3: v. producido #1: 01:41min / En las películas de acción, también se evidencia la intimidación con empujones para demostrar poder, como en el video producido. / Fotograma4: p. referente #1:00:36min

La serie de anime oriental “Dragon Ball” se incluye no sólo porque su protagonista posee los mismos poderes que el salvador del video producido #1, sino porque contiene manejos de cámara o planos similares al video, como se evidencia en los siguientes fotogramas.



Fotograma5: v. producido #1: 01:53min / El detalle de la mano es utilizado en series de anime como Dragon Ball para ver si hay sangre o evidenciar qué tanto han sido lastimados durante una pelea / Fotograma6: v. referente #3: 00:19min.

Por su parte, como ilustran los fotogramas de abajo, en los videojuegos de plataforma (Ver anexo No.2: Videos Analizados /Videos Referentes/ref.video#1) se debe avanzar por niveles derrotando obstáculos y monstruos como los del video producido #1.



Fotograma7: v. producido #1: 01:59min / En la mayoría de videojuegos con desplazamiento en secuencia, el protagonista sortea los obstáculos y enemigos para escapar y avanzar / Fotograma8: v. referente #4:00:38min

Lo dicho hasta aquí refleja la influencia indirecta de los productos audiovisuales que consumen, de modo que, si ven contenidos violentos, es probable que produzcan sobre violencia y así mismo sucede con la mayoría de temas, como el placer o el miedo, pues los estudiantes son prosumidores⁸ de su cultura, lo que “supone un enfoque diferente de comprender los mercados, de dar y recibir” (Contreras, 2012, p.67). Es decir, aquel que comprende la dinámica de la web, no sólo recibe información, la produce o comparte. Los siguientes fotogramas muestran una forma de intimidación de las que sufren las víctimas de bullying en los dos videos.



Fotograma9: v. producido #1: 00:21min. Desde la entrada al lugar, el personaje siente intimidación por los habitantes que lo atacan / Fotograma10: v. indagado #1:00:51min.

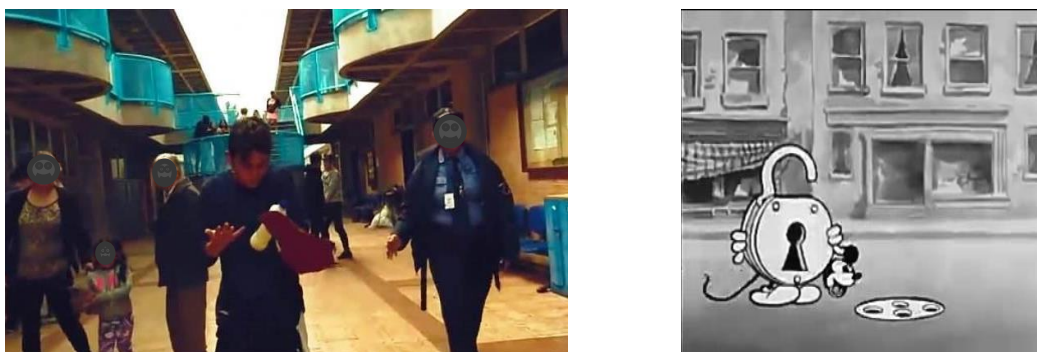
⁸ Un Prosumidor es un ciudadano que recibe y produce información, el concepto se amplió en el marco teórico.

Respecto al video producido #2 “Todo por el placer” (Ver anexo No.2: Videos Analizados / Videos Producidos /#2), muestra el recorrido de un chico ebrio buscando el trago perfecto y su emoción al encontrarlo, lo que presenta vínculo directo con los temas abordados en las películas mencionadas por ellos y utilizadas como referentes: “Amigos, música y fiesta” y “Proyecto X” (Ver anexo No.2: Videos Analizados / Videos Referentes/ ref.video#2), es decir, la búsqueda del placer y la diversión. A continuación, se presentan algunos fotogramas que evidencian la “diversión” tanto en el video producido en clase, como en las películas referentes que indican.



Fotograma11: v. producido #2: 01:40min. /Fotograma12: p. referente #3:01:07min. /Fotograma13: p. referente #4:00:06min. / Muestran las emociones al encontrar lo anhelado y durante la búsqueda.

Por otro lado, el video indagado #1 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/ Videos Indagados YT/ 1y2), también es un recorrido pero es menos intencional, más bien, es accidental. El protagonista no busca el trago perfecto como el caso del video producido #2, sino que, cae en un lugar desconocido, oculto e inesperado, donde otro personaje (que parece su alter ego) lo deja encerrado en aquel lugar extraño y tenebroso. Los siguientes fotogramas ejemplifican lo dicho.



Fotograma14: v. producido2: 00:38min. / Los protagonistas realizan un recorrido para encontrar el placer y lo desconocido, respectivamente / Fotograma15: v. indagado #1:00:04min.

El video producido #3, (Ver anexo No.2: Videos Analizados / Videos Producidos /#3), en tanto remake de la película ‘The Kid’, aborda los mismos temas que el referente: la historia de supervivencia de un hombre y su hijo en un contexto hostil. A su vez, es similar al tema del video indagado #2 (Ver anexo No.2: Videos Analizados / Videos Indagados YT/ 3), un gameplayer o tutorial de videojuego, en el que es necesario abastecerse y luchar contra un enemigo para sobrevivir. Aunque el grupo Cinque Amici no eligió el tema del remake, lo abordó y generó reflexiones sobre él. En la segunda entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/ Análisis Video), uno de sus integrantes, al indagar su opinión sobre el remake afirma que *“Se le metió más empeño a ese video”* (Estudiante 4, pregunta 7). Probablemente se haya debido al hecho de tener que igualar a un referente visual, pues no es lo mismo crear los personajes y locaciones desde su propio ingenio, que lograr imitar reconocidos personajes clásicos.

Por último, el video producido #4 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/ #4), es una experimentación con sonidos, donde el grupo debía generar una realidad alterna por medio de la edición de audio. No abordaron un tema en específico sino que, unieron todos los fragmentos sin llevar un hilo conductor, lo que es similar al video indagado #3 y al video “Aleja suena” (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos referentes/ ref.video#4), que se les mostró como referente antes del rodaje. Ninguno de los videos tiene un tema claro, sólo son registros de la vida diaria, que no parecen ser rodados con el propósito de comunicar algo más, ni resignificar lo cotidiano a través de las tomas realizadas.



Fotograma16: v. producido #4:00:13min. / Fotograma17: v. indagado #3:00:03min. /Fotograma18: v. referente #9:00:01min. / Un registro verdadero, se convierte en parodia, gracias a los efectos de audio.

En general, los temas abordados por los estudiantes de este grupo reflejan sus vivencias y la realidad visual que los rodea pues, como señala Mitchell (2003), “La cultura visual es la construcción visual de lo social” (p.26). Es probable que vivan bullying y por eso lo ponen en evidencia, como también es muy posible que sea el tema vigente por excelencia en el colegio, donde siempre habrá quien quiera aprovecharse del otro, puede ser que, aunque no les toque personalmente, les preocupe su desenlace, que en ocasiones es fatal y desearían contar con un salvador como el que aparece en el video producido #1. Lamentablemente, al parecer no encuentran una solución más “real” al problema del bullying, por lo que imaginan y plantean situaciones sobrenaturales o poco usuales.

Por otro lado, en el video producido #2, los estudiantes representan estados alterados de conciencia, lo que evidencia lo señalado por Moxey (2009), “los artefactos visuales ofrecen acceso al comportamiento humano entendido con suficiente amplitud para incluir una referencia a las dimensiones de la experiencia emocionales y psíquicas, así como a las más directamente racionales” (p.10). Es decir que, el audiovisual tiene la capacidad de hacer sentir al espectador lo que demuestra el protagonista, tal vez, los estudiantes querían mostrar y transmitir lo que sienten mientras buscan el placer y su emoción al lograr conseguirlo.

Formas de abordar los temas propuestos en los videos producidos.

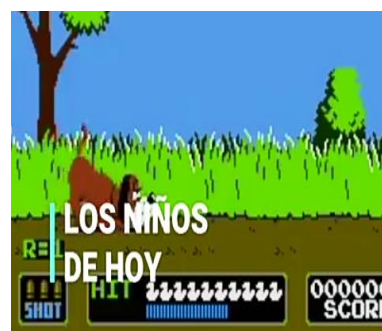
La forma de abordaje de cada tema se convierte en un sello o marca del/os productor/es y resulta fundamental para lograr comunicar lo deseado. Por ejemplo, la forma de abordar el tema del bullying en el video producido #1 y el indagado #1, es similar, consistió en mostrar la impotencia y el miedo que puede llegar a sentir una persona que es víctima de acoso y las ganas de escapar que surgen después de una intimidación o una golpiza, es probable que sientan las

necesidad de poner en evidencia los síntomas de una víctima de bullying: agobio o aburrimiento y sensación de vulnerabilidad o miedo, como sugieren los siguientes fotogramas.



Fotograma19: v. producido1: 01:17min. / Los protagonistas sienten impotencia y miedo al ser atacados / Fotograma20: v. indagado #1:00:24min.

Por su parte, los referentes tomados en cuenta por afinidad con el video producido #1 en cuanto a su forma de abordaje, incluyen algunos videojuegos de plataforma que aparecen en un solo video (Ver anexo No.2: Videos Analizados /Videos Referentes/ref.video#1/Videojuegos), que muestra el nombre y año de algunos fragmentos de varios juegos de video de este tipo. Se seleccionó porque, como se evidencia en los fotogramas siguientes, utiliza los mismos subtítulos que usan los estudiantes, seguramente, sin intención de imitar, ni percatarse que ya los habían visto, lo que refleja la influencia indirecta de lo que ven, inconscientemente, lo usan.



Fotograma21: v. producido1: 00:01min. / En el video producido se utilizan subtítulos del mismo tipo que en el video referente sobre videojuegos / Fotograma22: v. indagado #4:00:02min.

Hay que agregar que, no sólo utilizan aspectos de los antiguos juegos de video, se puede evidenciar en los fotogramas de abajo que, en el video producido se resaltan los protagonistas al

estilo de los personajes del videojuego y los posters de la película Need For Speed (NFS), basada en el videojuego de Play Station homónimo, del año 2014. Lo que sugiere que detrás de los juegos de video se maneja toda una industria audiovisual, que difunde sus historias, figuras de acción, posters y demás logrando recordación o impacto en los estudiantes, al punto de presentar sus personajes resaltándolos como sucede en el videojuego y lo muestran las siguientes imágenes, tanto del fotograma del video producido #1, como del poster de la película.



Fotograma23: v. producido1: 00:12min. / En el video producido se resaltan los protagonistas al estilo de los personajes del videojuego y los posters de la película NFS / Fotograma24: referente #5: imagen fija.

Por otro lado, también se contrastaron dos películas de acción, la primera de ellas es “Puños de acero”. Se eligió porque contiene varias situaciones similares a las narradas por los estudiantes, por ejemplo, el uso del baño como locación, aspecto que se amplía más adelante e incluye una emboscada a la víctima como se aprecia en los siguientes fotogramas:



Fotograma25: v. producido1: 02:00min. / En el video y en la película referente #1, los bravucones emboscan al recién llegado mientras que está solo. / Fotograma26: v. indagado#4:01:12min.

La segunda película referente seleccionada es “Rendirse jamás”, que muestra el bullying escolar y la presencia de un “salvador”, un joven recién llegado al colegio, que debió luchar

contra los bravucones para evitar ser víctima de acoso, pues, realmente, no siempre llegará un ser sobrenatural a salvarnos. En los fotogramas de abajo se puede apreciar lo que se viene diciendo.



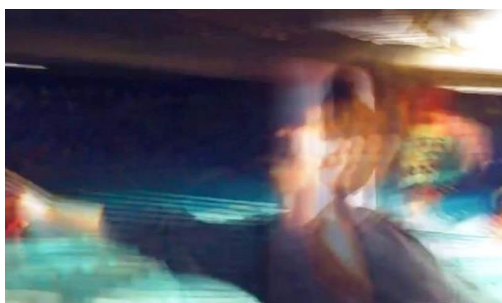
Fotograma27: v. producido1: 02:10min. / En el video y en la película referente #2, se evidencia la presencia de un salvador, sobrenatural y real respectivamente. / Fotograma28: v. indagado#4:00:51min.

El hecho de que los estudiantes incluyan en sus videos algunas escenas que normalmente aparecen en películas, series o programas de televisión, muestra que, aunque sea de manera indirecta, la información visual que los rodea influencia sus producciones, pues aunque no tengan la intención de imitar, utilizan las maneras que consideran más eficaces para narrar y, por lo mismo, son ampliamente utilizadas en el medio audiovisual. En contraste con su primera producción grupal, el video producido #2 “Todo por el placer”, muestra un recorrido menos tortuoso. Esta vez, el protagonista busca el trago perfecto, mientras baila ebrio por el lugar y luego celebra el hallazgo, como se aprecia en los fotogramas de abajo:



Fotograma29: v. producido2: 01:14min. / En el video producido #2, el protagonista baila ebrio por el lugar buscando trago. / Fotograma30: v. producido2:01:40min. Celebra por haberlo encontrado.

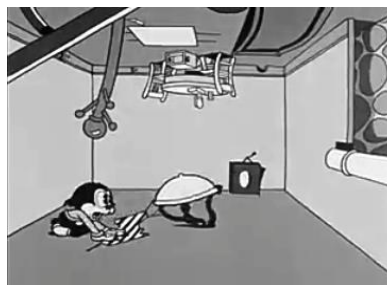
Las películas utilizadas como posibles referentes para el video producido #2, se seleccionan porque, como ya se dijo, los entrevistados la mencionan en la segunda entrevista (Ver anexo No. 1: Matrigorías/ Análisis Video) al hablar de la banda sonora, lo que evidencia la influencia directa de la película referente #3 “Amigos, música y fiesta” (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos referentes/ref.video#2/película#3), que vieron fuera del colegio y de la que utilizaron más que el audio, por ejemplo, como muestran los siguientes fotogramas, los protagonistas se dejan “llevar de la mano” por lo que les produce placer.



Fotograma31: v. producido2: 01:30min. / En el video y en la película, los protagonistas se dejan llevar de la mano por el placer. / Fotograma32: p. referente #3:01:17min.

Es evidente el uso de edición por parte del grupo, cabe recordar que el editor de los dos primeros videos producidos es un estudiante distinto al que editó los dos últimos. El editor inicial, incluye efectos visuales para generar las sensaciones del actor en el espectador, trata de lograr mostrar estados de confusión, sentidos alterados, cambios de velocidad y ritmo, repetición o caídas por falta de equilibrio, sugiriendo que han sentido esas emociones o las han visto representadas en las películas y videos que consumen. Por ejemplo, en el video indagado #1, se muestran alteraciones de conciencia, no durante de la búsqueda de algo placentero, sino de algo oculto, en éste, el estado alterado de la realidad se produce volteando el lugar donde se encuentra el protagonista, adentrándolo en un delirio que le hace ver los objetos como seres extraños, por

su parte en el video producido #2, se divide el rostro del protagonista en fractales como se evidencia en los siguientes fotogramas:



Fotograma34: v. producido2: 00:33min. / En los dos videos se muestran alteraciones de conciencia y realidad / Fotograma35: p. referente #3:00:46min.

El uso de efectos visuales en los videos producidos y el abordaje de temas similares a los consumidos, manifiesta la influencia directa de la cultura visual que rodea a los estudiantes, tal como señala Hernández (2005) “La cultura visual es reflejo de la crisis y sobrecarga de información en la vida diaria y de la necesidad de encontrar formas de investigación y respuesta ante las nuevas realidades (virtuales)” (p.14). Es decir, que los estudiantes encuentran la forma de representar sus vivencias y realidades, por medio del uso de herramientas como el video, que les permite mostrar su percepción frente a temas difíciles de tratar, sin necesidad de asumirlos como propios, entonces, pueden narrarse desde otros lugares sin sentirse vulnerables. No sobra agregar que, tanto en las películas como en el video producido, los protagonistas buscan algo que les proporcione placer, lo que refleja esa necesidad inmediata en los jóvenes, muestra la prioridad del momento por el que pasan en la vida.

Por lo que se refiere al video producido #3, (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/ #3) se aborda igual que la película referente, a pesar de, que los estudiantes sólo se concentraron en un fragmento, lo produjeron de manera muy similar, se preocuparon por los detalles de la escenografía y el vestuario, además de interpretar sus personajes y roles de manera muy comprometida, superando el abandono del camarógrafo y editor inicial a mitad del curso,

aspecto evidente en el manejo de cámara del remake. En los siguientes fotogramas se puede apreciar que quien estaba grabando, prestó poca atención a la forma de ubicar o sostener el dispositivo y a los detalles de contraluz que dificultan apreciar la escena, además, se puede decir que no revisaron las tomas antes de unir las en edición y no se percataron del error para repetir las, aunque también es probable que no les haya parecido importante la orientación de las tomas.



Fotograma36: v. producido3: 00:32min. / Fotograma37: v. producido3: 00:33min / Fotograma38: v. producido3: 00:37min / En el remake, tuvieron dos orientaciones en las tomas.

El integrante del grupo que tomó la responsabilidad de realizar la postproducción tuvo que indagar y experimentar para lograr aprender a editar, tal como él mismo señala en la segunda entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/ Análisis Video): *“Yo empecé a experimentar el programa, me descargué el Sony Vegas 15. La profesora había dicho que descargáramos el 9, entonces yo preferí descargarme el 15 porque creo que trae más herramientas, pues en esas herramientas había unos efectos como de luces, como de cámaras antiguas y así, que me gustaron y pues, se los agregué”* (Estudiante 1, pregunta 17). Esto refleja que, gracias a la indagación en web, se obtienen nuevos saberes, además, que el editor elige los detalles de las imágenes definitivas, como se ampliará más adelante. Por su parte, el video indagado no aborda los temas de manera similar.

Por último, se analiza el video producido #4 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/ #4), el cual, a pesar de no tener un tema definido muestra una forma particular de

abordaje, los integrantes del grupo consiguieron los objetos que pensaron que podían funcionar con los sonidos que se imaginaban, pero no se encargaron de buscar los sonidos que querían, por lo mismo, tuvieron que cambiar de sonido y adecuarse a los disponibles. En el momento de editar, cada uno fue muy recursivo para encontrar sonidos acordes con las imágenes que lograron y se encargaron de sincronizar el audio de su fragmento, esto evidenció un aprendizaje autónomo en el aula poniendo en práctica conocimientos adquiridos mayormente en la web, pues en ese espacio académico, era su primer acercamiento a la producción y edición audiovisual.

En el video producido por los estudiantes, cada objeto producía un sonido, del mismo modo que en el video que se les expuso minutos antes del rodaje y propuesto como referente externo (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos referentes/ ref.video#4), en el que se sonoriza cada movimiento de la protagonista, lo que evidencia la relación directa de los dos, pues el video indagado, también es un registro editado, que genera una realidad alterna y es similar en otros aspectos, pero no se aborda de la misma manera, como se ampliará más adelante.

En general, sobre la forma de abordar los temas en sus producciones, el grupo Cinco Amici, narra situaciones relacionadas con las vivencias cotidianas de la mayoría de jóvenes, bien sea para hablar sobre el bullying escolar o la búsqueda de actividades placenteras, recurren a elementos del medio audiovisual como los efectos de video incluidos para generar sensaciones de estados alterados de la realidad. Adicional a lo anterior, la influencia de las películas para adolescentes que mencionan y los referentes que se les mostraron en clase se puede evidenciar también en su forma de interpretar o su “actuación” durante los rodajes pues fuera de cámara se cambian un poco los papeles, por ejemplo, el estudiante que actúa como bravucón en el video producido #1 es el más joven y pequeño del grupo, generalmente, es menos agresivo. Cabe anotar que, este grupo es idóneo y adecuado para mostrar el cambio de perspectiva a la hora de

rodar y editar, teniendo en cuenta que tuvieron dos editores definidos y cada uno terminó de realizar dos de los cuatro videos, lo que genera más contrastes en sus producciones.

Propósito de los videos producidos.

Cabe decir que no todo lo que se graba en video tiene un propósito más allá de nutrir un registro archivo personal, es decir, hay situaciones que se registran sin la pretensión de enviar un mensaje, sino solo con la intención de “guardar” el momento para evocarlo cuando se considere, en todo caso, si se quiere comunicar algo, se debe tener un claro propósito o mensaje.

Al respecto del propósito del video producido #1, uno de los integrantes Cinque Amici afirma en la segunda entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/ Videos Analizados) que: *“La idea era recrear un personaje ficticio que era de otra dimensión y venía a salvar al que sufría bullying”* (Estudiante 4, pregunta 8). Es probable que quisieran mostrar que, a pesar de las adversidades, el ser en el que creen los va a salvar, que el suicidio no es una decisión correcta, que el bullying puede ser fatal, que los victimarios reciben su merecido y que cualquier persona puede ser un bravucón o una víctima. Para los chicos es la oportunidad de evidenciar un hecho o crear personajes e imaginar situaciones, pueden hablar de lo que les interpela sin involucrarse personalmente o representar lo que quisieran transformar de su realidad, incluso, hacer reales algunas historias ficticias.

Es un propósito particular, pues pudieron mostrar otro desenlace, tal vez, más similar a la realidad, en la que, desafortunadamente, los estudiantes víctimas de bullying no soportan más y no cuentan con un salvador sobrenatural que los rescate en el momento justo, es posible que esto signifique que están rodeados por el bullying y que no quieren mostrar jóvenes atentando contra su vida o terminando con ella debido al acoso escolar. Tanto el video producido #1 como el

indagado e incluso, las películas referentes, tienen como propósito evidenciar la presencia de villanos en situaciones cotidianas sin olvidar la posible ayuda de un salvador.

Por otro lado, el propósito del video producido #2 (Ver anexo No.2: Videos Analizados / Videos Producidos/ #2), es mostrar las sensaciones de una “borrachera”, lo que se puede llegar a sentir en los momentos en que se está bajo la influencia del alcohol y la alegría que le genera a quien depende de su consumo el hecho de encontrar lo que anhelaba, tal como señala su protagonista en la segunda entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/ Análisis Video): *“Es que estaba buscando el trago perfecto, porque él iba a todas las cantinas y le ofrecían el mismo trago, entonces él iba como en busca del trago que más le llamara la atención, entonces ahí es cuando lo encuentra y como que se emociona, sino que está como borracho y entonces como que se tambalea”* (Estudiante 4, pregunta 16). Lo afirmado por este integrante del grupo apunta a que llega el momento en que ya no se satisfacen las ansias con la misma sustancia o el mismo trago, que existe la necesidad de buscar algo más potente, que genere éxtasis al hallarlo, como sucede en la fiesta de la película referente #2 “Proyecto X”, de la que, probablemente surgió la idea de mostrar la cara de satisfacción, como se aprecia en los siguientes fotogramas.



Fotograma41: v. producido2: 01:40min. / Tanto el video como la película muestran la cara del protagonista en estado de embriaguez / Fotograma35: p. referente #4:00:14min.

Es clara la influencia indirecta de las películas que han visto, el propósito del video, más allá de buscar un trago, es buscar el placer y demostrar que están en la incansable y difícil búsqueda de este, aspecto que pueden mostrar por medio del video sin sentir la presión de sus pares o

superiores, probablemente, sin sentirse expuestos o vulnerables. Por su parte, el video producido #3, (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/ #3), como ya se dijo, es un remake propuesto por la docente, lo repite todos los semestres, por lo que, los estudiantes llegan al curso con ganas de rodar el suyo. Posiblemente, el hecho de rodar un remake no tenga un propósito más allá de imitar lo más posible la escena original, lograr que sea muy parecido y que los espectadores lo identifiquen o lo relacionen con la película referente, es necesario aprender aspectos de pre y post producción antes o durante la realización.

Finalmente, el video producido #4 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/ #4) tiene como propósito experimentar desde la edición, se plantea con el fin de brindar herramientas a los estudiantes para que logren narrar sus historias sin límites. Ellos producen el video para comprender la importancia del sonido en este medio, alteran las realidades por medio de la edición y crean mundos ficticios con pocos recursos y muchos intentos, como señala uno de los integrantes del grupo durante la segunda entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/ Análisis Video): *“Me parece también interesante porque digamos a veces uno no tiene los recursos o elementos para hacerlo igual, entonces uno sabe que puede inventar o experimentar cosas con eso”*. Es decir, que valoran y reconocen que el hecho de conocer y aplicar cada vez más técnicas para producir les brinda herramientas para crear de maneras inesperadas, inventadas o imaginadas.

Aplicar lo mencionado arriba es lo que los convierte, progresivamente, en Prosumidores audiovisuales, como afirma Contreras (2012) “Cabe recordar que la actual generación no conoce otra posibilidad de interacción con las tecnologías y los medios de comunicación si no es participando en ellos” (p.63). Esto sugiere que, actualmente, los jóvenes no solo consumen

información audiovisual, sino que sienten la necesidad de producir la propia, dado que, no conciben otra manera de interactuar con los dispositivos o comunicarse con los demás.

En general, el propósito de los videos producidos por los estudiantes es lograr narrar y narrarse sin impedimentos, ya sea abordando temas vanos o sensibles, elegidos por ellos o propuestos por alguien más, lo importante es expresar lo que desean comunicar al respecto, “hacerse entender” por medio de lo que muestran, tal vez, por eso mismo, las producciones de Cinque Amici van: del agobio del bullying al placer de la diversión.

4.2.2. Estructura de los videos producidos.

La estructura de los videos producidos se categorizó en cuatro elementos que analizan las imágenes, objetos, sonidos y lugares utilizados por el grupo en su video producido. Este análisis se contrasta con los videos indagados en YT y los posibles referentes externos, además, se incluyen aspectos sobre el manejo de cámara y los efectos de edición presentes.

Imágenes logradas por el grupo.

Respecto a las imágenes utilizadas en los videos producidos, se evidencia una estrecha relación con las películas de acción, ya sea en cuanto al encuadre o la composición de los elementos, logran imágenes representativas que “narran” por sí solas. Teniendo en cuenta que los videos no tienen diálogo, las imágenes generadas son esenciales para lograr transmitir el mensaje deseado y llevar el hilo conductor de la historia que se quiere narrar.

En efecto, en el video producido #1 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/ #1), los estudiantes generaron suspenso y tensión gracias a la forma de perseguir al protagonista con la cámara, iniciaron la toma desde los pies y representaron la intimidación con empujones de hombros o usando los brazos. Además, el hecho de que el villano prefiera atacar en el baño y se

refleje en el espejo del lavamanos por detrás de la víctima, muestra la influencia indirecta del cine en los integrantes del grupo y en su forma de construir y narrar éste tipo de escenas, tal como sucede en la película posible referente #1 “Puños de acero” (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos referentes/ref.video#1/película#1) y se evidencia en los fotogramas de abajo.



Fotograma43: v. producido1: 00:32min / En el video y en la película se refleja el villano en el espejo antes del ataque, una escena icónica del cine. / Fotograma44: p. referente #1: 01:14min

En lo que respecta al video producido #2 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/ #2), es un recorrido en plano secuencia, tiene imágenes semejantes a las de un videoclip de música electrónica o a las utilizadas en películas para adolescentes, en las cuales, sus personajes pasan por todo tipo de situaciones con tal de lograr un objetivo que, generalmente, es vano o individual, como, precisamente, encontrar más alcohol.

Muestra la emoción del protagonista al encontrar lo anhelado y la falta de equilibrio característica del estado alterado de conciencia en el que se encuentra, como sucede en el video indagado #1, donde el personaje delira de miedo mientras escapa y en la película referente #1, “Amigos, música y fiesta”, en la que se estallan las neuronas con la música correcta.

Lo dicho antes, se puede apreciar en los siguientes fotogramas: el primero de ellos representa una señal “corporal” de alguien ebrio, el segundo, por su parte, sugiere el terror de una forma más bien psicológica y el tercero, muestra la señal biológica o la respuesta del cerebro al sentirse a gusto con la música.



Fotograma46: v. producido2: 01:03min. / Fotograma46: v. indagado#1: 01:28min / Fotograma47: p. referente #3: 00:25min / Formas de mostrar estados alterados de conciencia.

En el video producido #3 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/#3), los estudiantes trataron de recrear el fragmento de la película referente de manera muy semejante. A pesar de la falta de una esquina o una ventana reales, lograron construir la escena de modo que se relacione directamente con la película o que el espectador reconozca a qué están haciendo referencia en el video. En los fotogramas siguientes, se muestra la forma en que adecuaron un lugar del colegio para convertirlo en una esquina y la sensación de película antigua que adquirió el video por medio de la edición del color, similar a la referente.



Fotograma48: v. producido3: 00:33min. / Remake producido por los estudiantes en clase, escenografía para lograr la esquina de la película. / Fotograma49: p. referente#8:17:46min.

Por último, en el video producido #4 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/ #4), incluyen objetos en el aire, por ejemplo, varias pickis cayendo como lluvia o estallido de un globo; lo que se asemeja al video indagado #3, donde un huracán levanta todo, tal como se puede ver en los siguientes fotogramas.



Fotograma50: v. producido4: 00:13min. / En los dos videos los objetos levitan y tienen el audio alterado / Fotograma51: v. referente #3:00:14min.

El manejo que los estudiantes dan a las imágenes da cuenta de la comprensión que tienen sobre el video, la forma en que sugieren los hechos y el cómo dan a entender el sentir de los personajes evidencia la influencia de referentes externos. Se puede decir que el editor de los videos producidos #1 y #2 consume contenidos del estilo de los que realiza, no sólo sabe manejar cámara y programas de edición, sino que además, sabe manejar el lenguaje audiovisual o, por lo menos, lo reconoce, tal vez, en parte, influenciado por los videos que lo rodean.

Por su parte, el editor de los últimos dos videos, apenas empezaba a aprender a editar y a grabar, probablemente, no se había interesado antes y por los mismo no maneja un lenguaje audiovisual tan fluido como su compañero, pero tiene también un buen uso inicial de cámara y, a su vez, muestra un aprendizaje autónomo, en tanto buscó en la web el programa que prefirió para editar y lo aprendió a manejar experimentando con él, como dice Amaya (2008) “El aprendizaje autónomo es un aprendizaje estratégico en el que la persona toma decisiones claves sobre su propio aprendizaje: autodirigiéndolo en función de unas necesidades, metas o propósitos” (p.5). El hecho de que este estudiante haya decidido indagar sobre la post producción y practicara con la cámara, lo llevó a construir finalmente las imágenes que quería mostrar, cabe aclarar que él fue quien propuso la toma de la lluvia de pickis y se mostró satisfecho con el resultado.

Objetos utilizados en los videos producidos.

Los objetos que se utilizaron tanto en el video producido #1 como en el indagado #1 y las películas que se plantean como posibles referentes, fueron cruciales para narrar historias de encierro y violencia interna, pues se usan puertas que actúan como cómplices mientras ayudan a encubrir las golpizas, lo que nuevamente evidencia la influencia del cine en sus videos. De un modo u otro, reconocen que los objetos también comunican y son relevantes para dar sentido a lo que quieren contar, encontraron la mayor parte de los objetos disponibles dentro del colegio, por ejemplo, en el primer video producido (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/ #1), hicieron uso de la puerta del baño de la institución para lograr dramatismo en el momento justo, como sucede en el video indagado #1, donde la puerta es falsa, lo que aporta incertidumbre a la escena. Las puertas, en lugar de dar paso a los protagonistas, los encierran más, tal como reflejan los fotogramas de a continuación.



Fotograma52: v. producido1: 00:48min. / Las puertas añaden incertidumbre a las escenas de los dos videos. / Fotograma53: v. indagado #1:00:37min.

En el caso de las barandas, sirven para contener pero también para saltar desde o sobre ellas, son un buen recurso para generar la sensación de encierro y laberinto. Por ejemplo, como se evidencia en los siguientes fotogramas, la baranda del segundo piso de colegio funciona como tabla de muerte y salvación a la vez, fue muy relevante para narrar la historia del video producido #1 y se asemeja a las rampas por las que escapa el

protagonista del video indagado #1, en las formas curvas que generan la sensación de lejanía, repetición e infinitud.



Fotograma54: v. producido1: 02:28min. / En los dos videos se presentan curvas de desplazamiento y planos similares / Fotograma55: v. indagado #1:00:09min.

En el video producido #2 “Todo por el placer” (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/#2), todo gira alrededor del supuesto trago perfecto y la botella que lo contiene, tal como se refleja en los fotogramas de abajo, el protagonista se alegra al encontrarla después de haberla buscado tanto, como sucede en la película referente #1 “Amigos, música y fiesta”, donde la botella también está presente y alegra a los que se la ofrecen.



Fotograma56: v. producido2: 01:40min. / En la película y el video está presente la botella / Fotograma57: p. referente #3:00:07min.

En cuanto a algunos de los objetos utilizados en el video producido #3 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/ #3), fueron más pensados y preparados con antelación, pues debían hacer uso de escenografía y vestuario. El objeto más importante para recrear la película de Chaplin es el sombrero, seguido del maquillaje y el vestuario, en cuanto a la escenografía, el grupo utilizó los recursos que se encontraban en el colegio, sin embargo, entre

más similares sean los objetos usados en el rodaje a los utilizados en la película original, se obtienen resultados más precisos. Por otra parte, en el video producido #4 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/#4) se sugirió a los estudiantes que trajeran algunos objetos y además se les mostró en el video referente que se podían sonorizar los movimientos también y no sólo objetos. Para este rodaje, el grupo eligió llevar dos globos rojos, varias canicas y un balón de fútbol, es probable que aprendieran de los anteriores rodajes que no es fácil conseguir objetos diversos en el colegio y ésta vez, quisieran utilizar algo que los identifique, como las canicas o el balón de futbol.

Sonidos añadidos en sus producciones.

El uso del sonido es lo que caracteriza a un audiovisual, lo que lo diferencia de los demás medios y lo hace tan versátil. En el video producido #1 “El cambia tu destino” (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/#1), el editor del grupo agrega algunos efectos de audio que contribuyen a contextualizar el lugar donde se desarrolla la historia, por ejemplo, la campana del colegio. Para éste video se tuvo bastante atención a los detalles de audio, cabe recordar que lo editó el estudiante que se cambió de grupo y quién mostró gran interés por la mezcla de audio en vivo, por lo que, probablemente, haya decidido experimentar un poco con los sonidos en su primer video para entregar en clase.

Contrario al video producido #1, en el segundo video: “Todo por el placer”, sincronizan las imágenes con la canción y aprovechan el ritmo para los cortes que se realizaron durante el rodaje, no tiene efectos de sonido individuales sino tiene la banda sonora de una película, como señala uno de los integrantes del grupo en la segunda entrevista (Ver anexo No.1:

Matrigrorías/Análisis Video): *“Es de la película ‘amigos, música y fiesta’ la que Zack Efron protagoniza, esa la escogió Soaz mucho antes de que se fuera de nuestro grupo”* (Estudiante 1,

pregunta 13). Esto evidencia el poder de decisión que tiene el editor al momento de realizar una producción, muchas veces, ni siquiera los actores se imaginan el resultado final.

El hecho que las películas referentes fueran mencionadas por los estudiantes, evidencia que las han visto y les interesa generar historias alrededor de los mismos temas, reflejando de nuevo lo sugerido por Hernández (2007), es decir, que los contenidos visuales que rodean al espectador, permean sus decisiones y acciones. Es clara la influencia directa de las películas para adolescentes en sus producciones y la importancia de la música en el audiovisual. A pesar de que el grupo no contaba con una gran escenografía ni bastantes actores bailando, el protagonista nos hace sentir en una fiesta, lo que, seguramente, no pasaría con otra banda sonora o una de otro estilo. En los siguientes fotogramas se puede observar la forma en que los protagonistas del video producido y la película recorren los lugares al ritmo de la música que van escuchando:



Fotograma58: v. producido2: 01:14min. / En el video y la película el protagonista recorre el lugar bailando una "canción ideal"/ Fotograma59: p. referente #3:01:54min.

Por otra parte, para el video producido #3 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/#3), los estudiantes debían utilizar la banda sonora de la película que se usó de referente en clase en lugar de la original, la profesora titular les proporcionó el fragmento de audio para garantizar que el video producido sonara igual al referente. Finalmente, en el video producido #4 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/#4) se generaron varias

relaciones de audio interesantes, por ejemplo, además de incluir efectos de audio, mantiene de fondo una canción electrónica que da paso al sonido de un bólido de carreras para, luego, mostrar un veloz balón de fútbol. El sonido aumenta notablemente la velocidad del balón, aunque este no suena, su trayectoria sí lo hace, tal como sucede en el video referente #3 “Aleja suena”, donde se asigna un sonido a cada movimiento, generando la sensación que la protagonista es una especie de muñeca oxidada que rechina cuando se mueve.

El hecho de utilizar efectos de audio bélicos en los globos puede deberse a que están familiarizados con ellos gracias a los videojuegos que juegan (como Free Fire) y algunas películas de acción, lo que evidencia, de nuevo, la influencia indirecta de este tipo de producciones en sus videos. Por último, las canicas, que fueron pensadas para sonar como lluvia y terminaron sonando distinto, lo que les muestra que un audiovisual experimental debe estar sujeto a posibles cambios imprevistos que pueden alterar lo que se comunica.

Lugares elegidos como locación de sus producciones.

Las locaciones elegidas para grabar son fundamentales para adentrar al espectador en el mundo que se quiere crear para narrar la historia, aspecto crucial en las películas y series, es decir, se debe lograr que el espectador no recuerde que está viendo situaciones ficticias representadas, sino que se sienta inmerso en la realidad que se sugiere cada vez. En este caso, para la producción de los dos primeros videos, los estudiantes eligieron iniciar el rodaje en el baño y recorrer hasta biblioteca para terminar allí. En la segunda entrevista (Ver anexo No.1: Matrigorías/Análisis Video), uno de sus integrantes afirma que escogieron grabar en el baño las dos veces teniendo en cuenta que *“el baño era como ¿un lado oscuro? entonces ahí era donde comenzaba toda la trama en el del bullying, y en el del placer, abríamos las puertas del baño como si hubiera salido de un bar o cosas así, en la búsqueda del trago perfecto”*. Entonces, en el

video producido #1 “El cambia tu destino” toman el baño como un lugar oscuro, no por la falta de iluminación, sino porque las víctimas normalmente entran solas y desprevenidas por tratarse, en teoría, de un lugar privado y seguro. Como se observa en los fotogramas siguientes, tanto en el video como en la película referente #1 “Puños de acero” ocurre el bullying interno en el baño.



Fotograma60: v. producido2: 00:43min. / En la película referente, también eligen el baño para dar una golpiza al recién llegado/ Fotograma61: p. referente #1:00:16min.

Por su parte, en el video producido #2 “Todo por el placer” la salida del baño es clave para la historia pues sirve para explicar la actitud del protagonista, los espectadores al verlo saben que está ebrio. Como se puede apreciar en los siguientes fotogramas, el baño evoca una especie de cantina de vaqueros, de donde el protagonista sale bastante alegre, con su botella en la mano a buscar algo más y mejor, al igual que en la película referente #2 “Proyecto X”, donde uno de los personajes camina alicorado por la casa y lleva una copa mientras busca algo más placentero, lo que evidencia la influencia de la película referente en la elección de la locación, pues el lugar debía contribuir a la sensación de ebriedad.



Fotograma62: v. producido2: 00:08min. / La actitud de los protagonistas es similar, en el video, el baño alude a una cantina o un bar / Fotograma63: p. referente #4:01:07min.

Respecto al uso de la biblioteca como segunda locación o el hecho de terminar los dos videos allí puede ser debido a que es el lugar más alejado de los baños, lo que hace que el recorrido sea más largo, además, se deben subir las escaleras o la rampa de acceso y desde arriba se puede ver todo el colegio. Como se puede apreciar en los siguientes fotogramas, en el video producido #1 “El cambia tu destino” todo se soluciona al bajar las escaleras y en el video # 2, es la biblioteca donde se encuentra con quien le va a proporcionar más “placer líquido”.



Fotograma64: v. producido1: 02:21min. / En los dos videos se muestran el uso que le dan a la biblioteca como locación / Fotograma65: v. producido2:01:34min.

Adicional a lo anterior, en el video #2, “todo por el placer”, la biblioteca es el lugar donde se encuentra lo que buscaba, lo que le faltaba, el trago perfecto, lo que desemboca en una euforia similar a la de la representada en la película referente #1 al estar en el lugar donde se desea. Aunque son los mismos lugares del primer video, se utilizan de manera totalmente distinta, lo que demuestra la versatilidad del grupo a la hora de producir, como se refleja en los siguientes fotogramas.



Fotograma66: v. producido2: 01:40min. / En el video producido, la biblioteca parece el lugar de una fiesta, como la de la película / Fotograma67: p. referente #3:02:02min.

Por su parte, el video producido #3 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/#3), también se rodó en un baño, esta vez, el de pre escolar. Es probable que sientan mayor privacidad o lo vean como un lugar neutro para grabar, que puede ser convertido en varias locaciones; en este caso, fue el lugar indicado para simular la locación donde ocurre la escena de la película referente, solo tuvieron que construir la ventana y aprovechar los pasillos para asemejar los callejones por donde ocurre la persecución. En los siguientes fotogramas se puede ver la esquina que crearon para su producción y la de la película.



Fotograma68: v. producido3: 00:32min. / El baño de preescolar fue convertido en una esquina clásica / Fotograma69: p. referente #5:17:46min.

Para el video producido #4 (Ver anexo No.2: Videos Analizados/Videos Producidos/#4), el grupo eligió rodar en el parque de preescolar y en la cancha que queda contigua, es la primera vez que no graban en los baños, la rampa o la biblioteca. Probablemente hayan escogido trabajar al aire libre para poder estallar las bombas, patear el balón y lanzar las canicas tranquilamente, sin preocuparse mucho por el ruido que hicieran. Los lugares elegidos son consecuentes con el objeto principal de la toma (balón en la cancha, globos en el parque, lluvia de canicas en exterior), lo que evidencia que prestan atención a la coherencia de la historia que quieren representar. Tanto el video indagado como el referente, también son realizados al aire libre como se aprecia en los siguientes fotogramas, aspecto que, posiblemente haya influido en su selección.



Fotograma70: v. producido4: 00:32min. / Fotograma71: v. indagado3: 00:33min / Fotograma72: v. referente#9: 00:37min / Locaciones al aire libre, de acuerdo a la situación.

En general, los lugares utilizados por los estudiantes en sus producciones son esencialmente los mismos pero adecuados de maneras distintas, según lo que quisieran mostrar en cada video. Es posible que en sus dos primeros videos producidos “El cambia tu destino” y “Todo por el placer”, hayan elegido el recorrido entre el baño y la biblioteca debido a que es un trayecto largo que incluye el paso por las escaleras o por la rampa hasta el segundo piso, espacio suficiente para desarrollar los planos secuencia sin mayores interrupciones.

Probablemente, también sientan que son lugares ‘neutros’ en donde se puede ambientar cualquier locación; desde un lugar en donde se infringe dolor y terror, hasta uno del que se sale muy feliz, sin olvidar una esquina clásica de 1920, en la que se coquetea con la esposa de un policía mientras se trabaja por la vida.

Como ya se dijo, las subcategorías “Percepciones” y “Roles” no abarcan un apartado para cada una, en tanto no evidenciaron algo más que: a los estudiantes les gusta grabar, editar y actuar, además, eligen ocupar siempre los mismos roles durante la producción.

Para terminar, es claro que en los videos producidos se encuentran referencias a escenas de series, películas o videojuegos que no tienen relación con los videos indagados, pero reflejan la influencia de los contenidos visuales que consumen, por lo mismo, se añaden algunos posibles

referentes audiovisuales que presentan relación con lo que muestran los estudiantes, quienes ocupan el rol de consumidores o espectadores frente a las producciones que ven pero no comparten en sus redes sociales.

El rol de espectador cambia en el momento en que se producen nuevos contenidos, lo que convierte al mero público en prosumidor como afirma Contreras (2012):

Son las instituciones -sociales, educativas, económicas, etc.- las que deben abogar por una verdadera educación en medios, que abarque a todos los sectores, principalmente a los más jóvenes, para concebir una figura del prosumidor verdaderamente empoderada ante una sociedad digital en continuo cambio (p.63).

A lo que, la misma autora añade más adelante “Son prosumidores sin ser conscientes de ello, en una sociedad virtual donde la ubicuidad es cotidiana” (p.72). Es decir que, no basta con consumir, ni siquiera con producir, lo que aporta realmente es ver, crear y compartir.

5. Conclusiones

Los estudiantes de grado décimo del Colegio Distrital Charry que participaron en el proyecto, articulan la IA con la indagación colectiva, es decir, se agrupan según la afinidad que presenten en cuanto a lo que les interese saber o sobre las prácticas que realizan cotidianamente, lo que incluye los temas que prefieren indagar de manera autónoma en YT, por ejemplo, se reúnen los interesados en la salud y el deporte en Cinque Amici, los curiosos del universo en El Pentágono, los que buscan videos divertidos están en el grupo Red Bull y las niñas a las que les gusta actuar, bailar y producir son el colectivo Mystic.

Es evidente que no sólo buscan contenidos específicos, sino que indagan y profundizan sobre ellos, lo que señala que no sólo acceden al sitio para pasar el tiempo, sino para también aprender, demostrando el carácter educativo que ha adquirido la plataforma con el tiempo, pues no fue pensada para educar sino para entretener, cabe recordar que fueron sus usuarios quienes comenzaron a subir contenidos que visibilizaran sus prácticas y lograr ser reconocidos por enseñar a los demás, su forma de hacer las cosas. Se puede decir que ingresan a la plataforma en primer lugar, para buscar música que conozcan o encontrar nuevas producciones realizadas por las bandas que les gustan, incluso, las que no han escuchado y demás sugerencias de la plataforma con respecto a su búsqueda inicial.

Claramente, sus indagaciones van más allá de lo concerniente a la música. El hecho de “preguntarle a YT” por las cosas que se les dificultan y aplicar los tutoriales que encuentran, demuestra la credibilidad que posee el sitio para ellos en tanto buscan y siguen los consejos o recomendaciones de la web antes que cualquier otras y aprenden bastante de ella cuando siguen sus sugerencias o aplican lo que ésta les recomienda. No hay que olvidar aplicar un poco del *escepticismo razonable* del que hablan González y Aguaded (2012), es decir, no fiarse ni creer

del todo lo que ofrece la red, aspecto fundamental brindado por la autonomía mediática que los autores plantean como necesaria para navegar sin ahogarse en la web.

Los estudiantes buscan en YT sobre cualquier cosa que se les ocurra o les esté generando duda en el momento, confían en la información brindada por la plataforma; sea comprobada o especulada. Es como la cajita que Pandora custodiaba y que se abre para revelarles una gran cantidad de secretos y misterios para hacerlos reflexionar sobre lo visto, los interpela, los sorprende, los decepciona y además, confirma sus hipótesis, tienen la opción de ahondar sobre lo que deseen y llevarla a todas partes con ganas de ver más... como Pandora.

En los casos analizados, la Indagación Autónoma en YT generó procesos de aprendizaje que son propios de la alfabetización digital o mediática que plantea Gutiérrez (2003) que “tienen como principal característica la superación de las limitaciones de espacio y tiempo en los procesos educativos” (p.23). Esta alfabetización brinda las herramientas para navegar sin ahogarse entre toda la red de información que abunda en la web. Se puede decir que los estudiantes le preguntan al sitio, pero no creen del todo en sus respuestas, una vez confían del todo y aplican lo que les sugiere, logran aprender por medio de la indagación que realizan.

Del contraste de los videos, se puede decir que el grupo Cinque Amici refleja la influencia indirecta de los videos de YT en los que producen, los cuales les han mostrado las formas de narrar ciertas situaciones con el fin que el espectador las infiera y entienda rápidamente. Por ejemplo, el encubrir una golpiza con la puerta, en lugar de mostrarla, es un aspecto utilizado en el lenguaje audiovisual, pues se oculta información visual al espectador para lograr mayor dramatismo. Es muy probable que utilicen algunas de éstas formas de narrar inconscientemente, no porque tengan la intención de imitarlas, sino porque, están tan permeados de ellas, que no se imaginan fácilmente otra manera de mostrarlas.

En definitiva, se llegó a la conclusión que los estudiantes de grado décimo del Colegio Distrital Charry indagan autónomamente en YT sobre sus cuestionamientos inmediatos personales, aprovechando las características de *levedad e inmediatez* que posee la plataforma y que resalta Reguillo (2012), se obtienen soluciones rápidas a los problemas cotidianos sin siquiera tener que descargar contenidos ni ocupar espacio en los dispositivos. Es decir, es más fácil preguntarle a YT sobre una dieta balanceada, que solicitar una cita donde un especialista y estar obligado a contarle sobre sus hábitos de alimentación y de dónde surge la idea o la necesidad de mejorarlos, lo que sugiere que confían en la plataforma al punto de seguir hasta sus recomendaciones médicas. Específicamente, algunos de los integrantes del grupo elegido como caso a estudiar, Cinque Amici, durante su primera entrevista grupal (Ver anexo No.1: Matrigorías/5Amici), fueron quienes afirmaron que indagaban videos con contenido nutricional y deportivo. En ese sentido, los videos que dicen que indagan en cuanto lo que buscan para practicar en sus entrenamientos o en el gimnasio y los tutoriales que les enseñan cómo resolver las tareas, no son publicados en sus redes sociales, ni son los temas abordados en sus producciones. Tal vez, esto se deba a que quieren conservar sus hallazgos para sí mismos o para su uso propio, en tanto que, generalmente utilizan ese tipo de información para mejorar en sus competencias deportivas o sociales.

A pesar que en sus producciones no reflejan lo que dicen que indagan en la plataforma, los videos de YT que compartieron en Facebook sí presentan relaciones y similitudes con los videos que producen, puede ser debido a que les sugieren una cierta forma de narrar una situación en la que, posiblemente han estado envueltos y ven la oportunidad de contarla o, por el contrario, es una escena que han visto en las películas como las que mencionaron en la segunda entrevista “Amigos, música y fiesta” y “Proyecto X”, con las cuales y probablemente por casualidad, tienen

relación en cuanto al tema que abordaron e intencionalmente, el editor ambientó con la banda sonora de una de ellas. Los videos producidos por este grupo demuestran el interés que sienten por expresar varias sensaciones y emociones que, en algún momento, todos hemos sentido, por lo que, crean historias alrededor de sus vivencias o las de algún allegado sin tener que asumirlas como propias, pueda que no se sientan cómodos mostrando en video sus intereses reales y por esto prefieran hablar de temas más generales e inherentes a los seres humanos.

En cuanto a la opinión de los estudiantes sobre sus producciones, solo cabe decir que les gusta crear historias y plasmarlas en audiovisual, práctica en la que, normalmente, escogen los roles que quieren ocupar, ya sea grabar, editar o actuar, actividad que realizan para cada video, pues se sienten cómodos en ese lugar de la realización; la preproducción, es decir, el guión, el story board y desglose de arte, se hacen entre todos los integrantes del grupo. Es evidente la influencia indirecta de la cultura visual que los rodea, pues incluyen en sus producciones imágenes y escenas icónicas del cine, aún sin percatarse que ya han sido ampliamente utilizadas, lo que refleja qué tan permeados están de otras formas de narrar, en tanto muestran acciones y emociones tal como las han visto en los audiovisuales que consumen en lugar de construir sus propias formas de representar lo que sienten.

Es importante reiterar que vivimos en una sociedad capitalista consumista burocratizada que aprovecha los medios de comunicación y los dispositivos de búsqueda de información para controlar las masas a su conveniencia, de modo que, los resultados de las indagaciones realizadas en la web son permeados por el sistema, que tiene la capacidad de arrojar contenidos según el perfil de búsqueda de los usuarios, el dispositivo, lugar e incluso el país desde donde se ingresa a la red, con el fin de mantener vigente y oculto lo que consideren necesario, promover o frenar ciertos productos, apoyar o desacreditar algunas prácticas, hacer campaña a favor o en contra de

los partidos políticos o las grandes corporaciones. Es precisamente por esto, que se deben propiciar ambientes de enseñanza-aprendizaje en los que se alfabetice visualmente a los estudiantes y se les brinden herramientas que les ayuden a discernir entre las imágenes que les rodean y a la vez, los faculten para producir historias desde su propia cosmogonía o percepción del mundo, reiterando que ellos pueden sabotear al sistema desde sus contenidos autónomos, haciendo visibles sus otras formas de resistir y comprender la existencia.

El proyecto contribuyó en varios aspectos, en primer lugar, fortaleció el rol docente, artista e investigador de la futura licenciada en Artes Visuales, dado que reflexiona en torno al acto educativo, además del tratamiento que se le da a la imagen dentro y fuera de la escuela. En segunda medida, aportó a la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, estableciendo las relaciones existentes entre lo que se indaga y lo que se produce, al generar comprensiones en torno a los contenidos audiovisuales indagados por los estudiantes en YT y contrastarlos con sus videos producidos, lo que brinda un horizonte para los docentes en formación artística visual sobre los intereses particulares de algunos nativos digitales y puede tomarse como un inicio para repensar la forma de educar en cuanto a la imagen y los nuevos medios que configuran la cultura visual.

Del mismo modo, aportó a los participantes en tanto se mostró interés por sus dudas y cuestionamientos personales mientras se afianzaban los conocimientos básicos propios de la clase de Semiótica Audiovisual, lo que visibiliza sus formas de significar, construir sentido y encontrar respuestas a sus interrogantes, brindándoles las herramientas necesarias para expresarse, comunicarse, definirse, cuestionarse y apoyarse en el entorno digital de hoy. En consecuencia, el proyecto resulta útil en el momento de planear un currículo atractivo y efectivo para los adolescentes, en tanto describe la manera en que éstos forman colectivos audiovisuales y

construyen sus propios contenidos a partir de algunas indicaciones hechas por el docente.

Adicionalmente, se abren posibilidades a nuevos estudios que respondan preguntas en torno a la producción autónoma de los jóvenes, a la indagación colectiva o a las comparaciones entre lo que se produce individual y colectivamente.

Para finalizar, el principal aporte de la investigación radica en las comprensiones de YT con respecto a los jóvenes, gracias al acercamiento realizado a los contenidos que prefieren indagar de manera autónoma en la plataforma y al hecho de visibilizar las formas de narrar utilizadas por los estudiantes en contraste con las producciones audiovisuales que publican o comparten en sus redes sociales y las que, probablemente, han visto a lo largo de una vida inmersos en un mundo mediático, veloz, globalizado, digital y permeado por la cultura visual dominante, del que se debe surgir a pesar del control que pueda ejercer sobre nosotros.

6. Referencias bibliográficas

- Acaso, M. (2009) *La educación artística no son manualidades*. Madrid. Catarata.
- Alarcón, J. (2016) *Las conversaciones en el aula: proponer e indagar*. [En línea]. (Tesis de Doctorado). Universidad Autónoma de Madrid. Disponible en <https://repositorio.uam.es/handle/10486/672169>
- Alfonso, M. (2008) Del arte y la educación en artes en el contexto de la cibercultura (Aportes preliminares). *Pensamiento, Palabra y Obra*, 1 (1), 28-35. Disponible en: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/revistafba/article/view/44>
- Bartolomé, A (2003) Video Digital. *Comunicar*, (21) 39-48. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802106>
- Bartolomé, A; Grané, M; Mercader, A; Pujolà, J.T; Rubinstein, V & Willem, C. (2007). La web Audiovisual. *Tecnología y Comunicación Educativas* (TyCE), 21 (45), 20-41. Disponible en: <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/45/Articulo2.pdf>
- Cárdenas, L. (2012) *Educación de la mirada desde una perspectiva crítica en la escuela*. [En físico]. (Trabajo de Grado). Universidad Pedagógica Nacional.
- Conill, J. (2013) La invención de la autonomía. *Eidon*, (39), 2-12. Disponible en: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39655251/KANT.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1555357561&Signature=EakevXUbF4JYMW%2FXyRcMjwgxGFY%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DKANT.pdf>
- Contreras, P. (2012). De cara al prosumidor: Producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0. *Icono 14*. (10), 3. 62-84. Disponible en: <https://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/210>
- Daza, G. (1993) Historia y perspectivas del video educativo en América Latina. *Diálogos* (vol. 37). Disponible en: <http://dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/37-revista-dialogos-video-educativo-y-cultural-en-america-latina.pdf>
- Echeverría, R. (2007) Las modalidades del habla y la senda de la indagación. En R. Echeverría, *Actos del lenguaje Volumen I: La escucha*. (132-200) Santiago. Comunicaciones Noreste LTDA. Recuperado de la web. <https://filosofosinsentido.files.wordpress.com/2013/07/2937.pdf>
- Freedman, K. (2007) Enseñando Cultura Visual: Educación artística y la formación de identidad. Disponible en: http://aplicaciones2.colombiaaprende.edu.co/red_privada/sites/default/files/KFreedman20Boletin1.pdfEducar_en_artes_visuales.PDF
- Garriz, A; Labastida, D y Espinosa, S. (2009) El conocimiento didáctico del contenido de la indagación. Un instrumento de captura. *Raco*. Disponible en: <https://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/293828>

- González, N. (2012). Alfabetización para una cultura social, digital, mediática y en red. *Revista Española de Documentación Científica*. (2) 17-45. Disponible en: <http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/view/743/824>
- Gutiérrez, A. (2003) *La alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas*. Chile. Gedisa. Disponible en: <https://www.alfabetizaciondigital.redem.org/wp-content/uploads/2015/07/Alfabetizaci%C3%B3n-digital-Algo-m%C3%A1s-que-botones-y-teclas.pdf>
- Hernández, C (2012). Utilización de la indagación para la enseñanza de las ciencias en la E.S.O: Elaboración de material didáctico y su puesta en práctica en el aula. [En línea]. (Tesis de Maestría). Universidad de Valladolid. Disponible en: https://nanopdf.com/download/tfm-g-167pdf_pdf
- Hernández, F. (2003). *Educación y Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro.
- (2005) ¿De qué hablamos cuando hablamos de Cultura Visual? *Educacao e Realidade*. 30(2), 9-34. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317227042017>
- (2007). *Espigador@s de la Cultura Visual. Otra narrativa para la educación de las artes visuales*. Barcelona: Octaedro.
- Jiménez, V. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Interamericana de Investigación en Ciencias Sociales*. 8(1), 141-150. Disponible en: <http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/riics/article/view/18/18>
- Marín, D. (2009). Video expresión. Una invención de sí mismo. *Miradas*. 8(7), 33-46.
- Martin-Hansen, L (2002). “Defining inquiry”, *The Science Teacher*, 69 (2), 34-37.
- Mirzoeff, N. (1999). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona. Paidós. Disponible en: <https://bibliodiarq.files.wordpress.com/2013/11/4c-mirzoeff-n-una-introduccion3b3n-a-la-cultura-visual-primera-parte.pdf>
- Mitchell, WJT. (2003). Mostrando el ver: Una crítica de la Cultura Visual. *Estudios visuales*, (1), p. 18-40. Disponible en https://monoskop.org/images/7/75/Mitchell_WJT_2002_2003_Mostrando_el_Ver_Una_critica_de_la_cultura_visual.pdf
- Montaña, K. (2014) *Facultar la autonomía para la creación en la escuela: tras la búsqueda de lo posible*. [En línea]. (Trabajo de Grado). Universidad Pedagógica Nacional. Disponible en <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/1356>
- Moxey, K. (2009). Los estudios visuales y el giro icónico. *El artefacto*. 6(1), 8-27. Disponible: [http://www.elartefacto.com.ar/descarga.php?file=documentos82166022266MOXEY%20Keith%20\(%20Los%20%20estudios%20visuales%20y%20el%20giro%20iconoco\)%20EV6.pdf](http://www.elartefacto.com.ar/descarga.php?file=documentos82166022266MOXEY%20Keith%20(%20Los%20%20estudios%20visuales%20y%20el%20giro%20iconoco)%20EV6.pdf)

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. Disponible: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Reguillo, R. (2012). Navegaciones errantes. De músicas, jóvenes y redes: de Facebook a YouTube y viceversa. *Nueva época*. (18), p.135-171. Recuperado de la web. <http://www.scielo.org.mx/pdf/comso/n18/n18a7.pdf>

Reyes, F. (2012). La indagación y la enseñanza de las ciencias. *Educación química*, 23(4), 415-421. Disponible en <http://www.scielo.org.mx/pdf/eq/v23n4/v23n4a2.pdf>

Tafur, MJ. (2016). *Una mirada en búsqueda de la violencia simbólica: Videos musicales con mayor vista a nivel mundial en la Plataforma Virtual YouTube*. [En línea]. (Trabajo de Grado). Universidad Pedagógica Nacional. Disponible en: <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/1359>

Yin, R. (1984). Investigación sobre estudio de casos: Diseño y métodos. Newbury: Sage. Disponible en: <https://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/YIN%20ROBERT%20.pdf>