

Educar para la ciudadanía global. Estrategias de producción mediática creativa con tecnología

Carlos Rodríguez-Hoyos

Universidad de Cantabria, España

Adelina Calvo-Salvador

Universidad de Cantabria, España

Elia Fernández-Díaz

Universidad de Cantabria, España

Resumen

En este trabajo se describen algunos de los resultados de una investigación más amplia orientada a conocer cómo las personas jóvenes construyen modelos de ciudadanía global. Más concretamente, se describen los resultados de un caso desarrollado en un centro de atención a la infancia y la adolescencia en Cantabria (España) en el que, a partir del trabajo desarrollado entre los adolescentes, los educadores y el equipo de investigación, las personas jóvenes desarrollan procesos de producción creativa de un podcast sobre contenidos vinculados a la dimensión afectivo-sexual en un mundo global. En el desarrollo de los procesos de producción creativa se incorporaron algunas estrategias destinadas a favorecer esa tarea: los mediadores, la evocación y la automaticidad. Este trabajo trata de comprender en qué medida esas estrategias ayudaron al desarrollo de la agencia de los jóvenes en los procesos de producción tecnológica. La investigación realizada pone de manifiesto la pertinencia de las estrategias empleadas. Del mismo modo, el proceso desarrollado permite evidenciar que, más allá del manejo de algunos dispositivos tecnológicos, la producción creativa es un complejo proceso que exige el desarrollo de procesos sistemáticos de trabajo.

Palabras clave: *Educación para la ciudadanía global; producción mediática; educación mediática; tecnología; ciudadanía global.*

Educating for global citizenship based on creative media production strategies with technology

Abstract

This paper describes some of the results of a broader research aimed at finding out how young people construct models of global citizenship. More specifically, we describe the results of a case developed in a child and adolescent care center in Cantabria (Spain) in which, based on the work developed among adolescents, educators and the research team, young people develop creative production processes of a podcast on contents related to the affective-sexual dimension in a global world. In the development of the creative production processes, some strategies aimed at favoring this task were incorporated: mediators, evocation and automaticity. This paper tries to understand to what extent these strategies helped the development of young people's agency in the technological production processes. The research carried out shows the relevance of the strategies employed. Likewise, the process developed allows us to show that, beyond the handling of some technological devices, creative production is a complex process that requires the development of systematic work processes.

Keywords: Global citizenship education, media production, media education, technology, global citizenship.

Introducción

Los procesos de globalización, que se han intensificado durante las últimas décadas, se han visto impulsados por el desarrollo de Internet y de las tecnologías de la información y comunicación, provocando profundas y complejas transformaciones que han afectado no solo a las interacciones interpersonales, sino también a las relaciones establecidas entre las personas y los estados. Si bien algunas de esas transformaciones tecnológicas han permitido redefinir aspectos como las miradas hacia las distancias o el tiempo de relación, las posibilidades de conexión interpersonal o la apertura de nuevos escenarios de intervención y acción ciudadana, otras han generado nuevas y profundas grietas que producen desiguales derivadas de las viejas y nuevas relaciones de poder existentes entre los países del norte y sur global (Pérez-Pérez, 2016).

Esas transformaciones que, junto a otros fenómenos han modificado sustancialmente muchas dinámicas a escala planetaria, han tenido y tienen un efecto variable en las vidas de los ciudadanos y ciudadanas de todas las edades. Los niveles de penetración de las tecnologías han provocado que algunos autores aludan a las múltiples posibilidades que estas herramientas ofrecen para facilitar la participación y el empoderamiento de las personas para dar respuesta a los retos políticos a los que han de enfrentarse (Kruikemeier, 2014). Otras miradas sugieren visiones más escépticas, cuestionando el hipotético potencial movilizador de esas tecnologías al considerar que los usos realizados habitualmente por la ciudadanía de este tipo de recursos se orientan a actividades esencialmente lúdicas y con un escaso compromiso cívico o ciudadano (Morozov, 2012).

Sea cual sea la perspectiva desde la que tratemos de entender un fenómeno tan complejo, el uso de la tecnología es una preocupación constante en las instituciones de educación formal y no formal en los países democráticos (Flanagan, 2009; UNESCO, 2015). Esta preocupación se ha dirigido a favorecer la mejora de la comprensión de esos fenómenos entre las personas más jóvenes y a promover experiencias de educación para la ciudadanía global. Experiencias en definitiva que faciliten y mejoren su compromiso cívico y su participación para mejorar las sociedades no solo a escala local, sino también global a partir de la utilización de esas tecnologías.

Este trabajo recoge algunos de los resultados de caso de un proyecto de I+D+i desarrollado en un centro de día de atención a la infancia, la adolescencia y a la familia de Cantabria (España) y orientado a comprender cómo construyen las personas jóvenes ciudadanía global a partir de procesos de producción mediática crítica. Más concretamente, se analizan los resultados de las actividades enmarcadas en el caso, tales como el diseño y desarrollo de un podcast sobre cuestiones vinculadas al desarrollo de la dimensión afectivo-sexual.

Metodología

Tal y como hemos sugerido en el apartado anterior, en una sociedad global y con un ecosistema mediático y tecnológico en el que tienen una intensa presencia múltiples dispositivos de comunicación, se hace cada vez más necesario que las personas jóvenes puedan conocer aquellos lenguajes, entre los que destacan el audiovisual y el sonoro, presentes en su vida y en sus procesos de acceso a la cultura. En ese sentido, el desarrollo de las competencias digitales no puede limitarse al manejo acrítico de dispositivos, sino que exige formar en el manejo de esos alfabetismos para facilitar el análisis de los discursos que consumen y tener las competencias exigibles para generar formas y discursos alternativos a las narrativas dominantes, contribuyendo a promover modelos de ciudadanía global crítica. El objetivo principal de este trabajo es comprender en qué medida las estrategias utilizadas en los procesos de producción del podcast en los que participaron las personas jóvenes han sido eficaces a la hora de favorecer su agencia en el desarrollo de las diversas tareas requeridas. Teniendo en cuenta ese objetivo, esta investigación hunde sus raíces en la tradición cualitativa de investigación (Pérez Serrano, 2008). El diseño de investigación pretende desarrollar procesos de indagación situados en los que se coloque a las personas participantes en el centro, en coherencia con el enfoque general del trabajo realizado en todos los casos del proyecto de investigación, eliminando prácticas epistémicas extractivistas (Grosfoguel, 2016) que tienen un nulo impacto en la mejora de los contextos en los que se desarrollan.

Los resultados del caso que aquí se presentan se contextualizan en el trabajo realizado durante dos años con un grupo de adolescentes usuarios del servicio anteriormente señalado. Con una periodicidad semanal, durante dos años (2023 y 2024) el equipo de investigación de la universidad se encontraba con los profesionales del centro (3 educadores sociales) y con los jóvenes usuarios del mismo (adolescentes de edades comprendidas entre 11 y 17 años) para desarrollar procesos de educación para la ciudadanía global a partir de la producción de un podcast en el que se abordaban contenidos vinculados a la dimensión afectivo-sexual. Las técnicas de producción de datos utilizadas fueron las entrevistas semiestructuradas, la observación participante y el diario de campo. Para el análisis de los datos se ha desarrollado un sistema de codificación de la información formado por categorías y códigos siguiendo una lógica inductiva-deductiva.

Resultados y discusión

A continuación, se presentan algunos de los resultados del trabajo orientado a conocer e identificar las estrategias empleadas en los procesos de producción del podcast.

Los mediadores

La investigación desarrollada ha puesto en evidencia la necesidad de disponer de un variado conjunto de mediadores (fotografías, videojuegos, cómics, vídeos, etc.) que posibiliten el proceso destinado a compartir significados entre los adolescentes y el equipo de investigación. Tal y como pudimos constatar, el uso de recursos que posibiliten el acceso a representaciones complejas se ve favorecido por la utilización de productos culturales cercanos a sus intereses. Esos mediadores fueron acompañados de estrategias metodológicas dialógicas para facilitar la comprensión de los fenómenos a abordar (en este caso, tópicos relacionados con la sexualidad) y poder ser reelaborados en otros sistemas simbólicos de codificación. En el siguiente fragmento del diario de campo se identifica cómo, precisamente, la discusión se moviliza a partir de un mediador con el que el colectivo se siente familiarizado: las imágenes del videojuego *Grand Theft Auto* (GTA).

(Nombre de la persona adolescente) dice que es una foto del videojuego GTA. Dice que la ha elegido porque le gusta el juego y porque la chica aparece sexualizada al ir vestida de esa forma y abriendo una botella. Señala que no es el único personaje que aparece sexualizado en el videojuego y que aparecen en la narrativa prostitutas a las que puedes pagar para que suban al coche y tener relaciones sexuales con ellas. (Nombre de la persona adolescente) comenta que el GTA es como si “fuera la vida real”, salvo porque te puedes morir muchas veces, pero que hay robos, ambulancias, etc. (ID 67; diario del 8 de febrero de 2023).

La evocación

La producción creativa requiere establecer procesos narrativos que faciliten el uso de los diversos sistemas de codificación simbólica a partir de dispositivos tecnológicos de diferente naturaleza. Los resultados de nuestro trabajo sugieren que en el proceso de pre-producción de las narraciones resulta imprescindible que los jóvenes participen en procesos que posibiliten la evocación de sus experiencias previas sobre los temas o tópicos a indagar. Tal y como sugieren Ochoa, Dávila y Suárez (2007), esos procesos no se desarrollan de forma individual, sino que requieren convocar otras voces para expresar sus vivencias previas y así movilizar los significados que los y las adolescentes atribuyen a estos temas, tal y como se evidencia en el siguiente fragmento extraído del diario de campo.

Adolescente 1 sugiere: “Sexualidad y fiesta. Venga, vamos a poner qué sabemos.”
 Adolescente 2 dice: “Que en la fiesta se busca tener relaciones sexuales. ¿Qué es la sexualidad?”
 Adolescente 1 propone: “Eso debería ir a las preguntas”.
 Adolescente 2 sigue comentando los posits: “Que en las fiestas hay drogas.”
 Adolescente 3 interviene: “Sí o no.”
 Adolescente 2 sigue: “Que cuando bebemos nos ponemos cachondos.”
 Adolescente 1 sigue escribiendo lo que va leyendo adolescente 2: “Que el vodka sube mucho. Que cada vez que los chicos y chicas salen de fiesta toman alcohol y hacen cosas indebidas.”
 La educadora pregunta: “¿Están todas?” Lee las preguntas y vuelve a intervenir: “Qué más cosas sabéis sobre la fiesta.” (ID, 123; diario del 22 marzo de 2023)

La automaticidad

La investigación desarrollada nos ha permitido comprender que un elemento esencial en cualquier proceso de producción creativa se relaciona con el control que las personas llegan a desarrollar sobre algunos aspectos técnicos. Es decir, tal y como sugiere Eisner (2002) el desarrollo de las características estéticas de una determinada producción artística se produce cuando las personas son capaces de manejar las técnicas de producción de manera automática, dado que las competencias esencialmente técnicas están tan interiorizadas que las emplean sin necesidad de prestar ningún tipo de atención a las mismas. Para ello, el equipo de investigación puso en marcha diversas estrategias para desarrollar

todas aquellas competencias técnicas necesarias requeridas para el proceso de producción sonora, ofreciendo autonomía y agencia a los adolescentes, de forma que pudieran realizar el proceso sin la participación de los educadores o investigadores.

Cuando finalizan, aprovechamos para evaluar los audios. Tratamos de escuchar los audios y vamos analizando aspectos que hemos trabajado (el ritmo, la variedad tonal, etc.). Del mismo modo, tratamos de ver si han sido capaces de desarrollar bien los planos. En algunos casos (adolescente 1, concretamente) se dan cuenta de que, a pesar de que querían grabar usando un determinado tipo de plano (segundo o tercero), no lo han conseguido. Pregunto por qué ha sido y me comenta que está claro que tendría que haberse separado más del micro, que tenía razón. Le digo que no pasa nada, que lo importante es que podamos ir aprendiendo estas cosas para que, cuando tengan que hacerlas de forma autónoma, puedan hacerlas. Al mismo tiempo pregunto al adolescente 3 qué tal ha estado a los mandos de la mesa de mezclas. Dice que bien, pero que al principio no se acordaba del botón que tenía que dar para realizar la grabación pero que ahora “está chupado” (ID 161; diario del 31 mayo de 2023).

Conclusiones

El trabajo de investigación desarrollado pone en evidencia la complejidad que entraña la producción mediática creativa (Buckingham, 2009), algo que sugiere la necesidad de sistematizar los procesos y emplear diversas estrategias orientadas a abordar el trabajo de codificación simbólica y el estrictamente tecnológico. Del mismo modo, los resultados sugieren que las estrategias empleadas en este caso (los mediadores, la evocación y la automaticidad) permitieron a las personas jóvenes ir desarrollando progresivamente su agencia (Zavala y Leetoy, 2016) e ir adoptando decisiones que implicaron aspectos diversos que van desde el tópico a abordar al tipo de medio empleado para divulgar su trabajo. En ese sentido la investigación desarrollada pone en evidencia la necesidad de seguir profundizando en el desarrollo de nuevas estrategias.

Agradecimientos

A las personas que trabajan en el centro y a las personas jóvenes participantes en el proyecto. Investigando nuevos escenarios socioeducativos para la construcción de la ciudadanía global en el siglo XXI (PID2020-114478RB-C21 financiado por MCIN/AEI /10.13039/501100011033).

Referencias

- Buckingham, D. (2009). A commonplace art? Understanding amateur media production. En D. Buckingham, D. y R. Willet (Eds.), *Video cultures: Media technology and everyday creativity* (pp. 23-50). Palgrave Macmillan.
- Flanagan, C. (2009). Young people's civic engagement and political development. En A. Furlong (Ed.), *Handbook of youth and young adulthood* (pp. 309-316). Routledge.
- Eisner, E. (2002). Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en las artes visuales. *Arte, individuo y sociedad* (1), 47-55.
- Grosfoguel, R. (2016). Del extractivismo económico al extractivismo epistémico y ontológico. *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo* 1(4), 33-45. <http://dx.doi.org/10.15304/ricd.1.4.3295>
- Kruikemeier, S. (2014). How political candidates use Twitter and the impact on votes. *Computers in Human Behavior* (34), 131-139. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.025>
- Morozov, E. (2012). *El desengaño de internet*. Planeta.
- Pérez-Pérez, I. (2016). La Educación para el desarrollo: claves para su comprensión. *Educación y Desarrollo Social* 10(2), 196-215. DOI: [org/10/18359/reds.1829](http://dx.doi.org/10.18359/reds.1829)
- Pérez Serrano, G. (2008). *Investigación cualitativa retos e interrogantes*. La Muralla.
- UNESCO (2015). *Replantear la educación. ¿Hacia un bien común mundial?* UNESCO.
- Zavala, D., y Leetoy, S. (2016). Documental participativo como herramienta de agencia cultural: El Salto, un caso de estudio. *IC Revista Científica de Información y Comunicación* (13), 235-261. <http://dx.doi.org/10.12795/IC.2016.i01.08>