

**COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN, UN GRUPO COLABORATIVO PARA
FORTALECER EL TRABAJO EN EQUIPO**

**VANESSA DEL PILAR OSORIO GONZÁLEZ
CESAR DARÍO SALAZAR RÍOS**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVASS
PEREIRA
2009**

**COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN, UN GRUPO COLABORATIVO PARA
FORTALECER EL TRABAJO EN EQUIPO**

**VANESSA DEL PILAR OSORIO GONZÁLEZ
CESAR DARÍO SALAZAR RÍOS**

Trabajo de grado para optar al título de
Licenciados en Comunicación e Informática Educativas

**Director
Licenciado JOHN HAROLD GIRALDO H.**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVASS
PEREIRA
2009**

Nota de aceptación:

Firma del jurado
Diego Leandro Marín Ossa
Comunicador Social y Periodista

A mi madre Luz Myriam por ser la luz inspiradora de mi vida y permitirme soñar. A mi padre Manuel Antonio por sembrar en mí la curiosidad por descubrir este mundo fantástico y a mi hermana Paula por descubrirlo conmigo...

Vanessa del Pilar Osorio González

*A mi madre, María Lesvi Ríos,
Por su apoyo e incansable dedicación....*

*Al Colectivo de Medios Galpón
David, Germán, Cristian, Sandra, Karolaim y Vanessa
Por ser alma y vida de este proyecto*

Cesar Darío Salazar Ríos

AGRADECIMIENTOS

Sea esta la excusa perfecta para extender un sincero y profundo agradecimiento a aquellas personas que durante el transcurso de nuestra carrera nos brindaron todos sus conocimientos y nos delegaron la grandiosa responsabilidad de continuar con la formación de personas ávidas de saberes y constructoras de sociedades.

Agradecemos a los docentes Miguel Ángel Caro, Gloria Uribe, José Francisco Amador, Jaime Andrés Ballesteros, Diego Leandro Marín, Rodrigo Grajales, Juan Manuel Martínez, Julián Vélez, John Harold Giraldo y al Magíster Gonzaga Castro Arboleda por su incondicional apoyo.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	10
JUSTIFICACIÓN	12
OBJETIVOS	15
MARCO TEÓRICO	16
CAPÍTULO I	28
1. RECOPIACIÓN HISTÓRICA COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN	28
1.1 NACEN INQUIETUDES, SE ACRECIANTAN LAS NECESIDADES	29
1.2 NACE UN GALPÓN	33
1.3 DE LO IMPRESO A LO DIGITAL	39
1.3.1 Portal Educativo y Cultural www.periodicogalpon.com .	42
1. 4 DE LA VOZ DEL ESTUDIANTE A MEGÁFONO	46
1.5 GALPÓN AL AIRE	48
1.6 FORTALECIENDO EL COLECTIVO	51
CAPÍTULO II	55
2. COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN, UNA OPORTUNIDAD PARA APRENDER A TRABAJAR EN EQUIPO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA	55
2.1 EL COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN COMO PROYECTO COLABORATIVO	63
2.2 EL APRENDIZAJE COLABORATIVO PRIVILEGIA LA EXPERIENCIA	65
2.2.1. Los proyectos colaborativos generan un aprendizaje de tipo experiencial	66
2.3 COMPETENCIAS LABORALES GENERALES	70
2.3.1 Competencias laborales generales.	73

2.3.1.1	Intelectuales	73
2.3.1.2	Personales	73
2.3.1.3	Interpersonales	73
2.3.1.4	Organizacionales	74
2.3.1.5	Tecnológicas	74
2.3.1.6	Empresariales o para la generación de empresa	74
2.3.2	Trabajo en equipo	74
CAPÍTULO III		79
3. FORTALECIENDO EL TRABAJO EN EQUIPO		79
3.1	INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	80
3.1.1	Actas de reuniones	81
3.1.2	Historias de Galponeros	82
3.1.3	Encuestas	82
3.1.3	Grupo focal	82
3.2	ETAPAS DE DESARROLLO DEL COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN	83
3.2.1	Conformación del equipo de trabajo	84
3.2.2	Elaboración, publicación y distribución del periódico impreso	84
3.2.3	Creación del portal educativo y cultural www.periodicogalpon.com	84
3.2.4	Apertura de canales de interacción	84
3.2.5	Creación programa radial Galpón al Aire	84
3.2.6	Intervención en proyectos constituidos, ajenos al colectivo	85
3.3	CATEGORÍA DE ANÁLISIS	85
3.4	INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	87
3.5	CONFORMACIÓN EQUIPO DE TRABAJO ETAPA 1	88
3.5.1	Zona de Incomodidad	88
3.5.2	Zona de Transición	88
3.5.3	Zona de crecimiento	89

3.6 ELABORACIÓN, PUBLICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL PERIÓDICO IMPRESO ETAPA 2	90
3.6.1 Zona de Incomodidad	90
3.6.2 Zona de Transición	91
3.6.3 Zona de Crecimiento	92
3.7 CREACIÓN DEL PORTAL EDUCATIVO Y CULTURAL WWW.PERIODICOGALPON.COM ETAPA 3	94
3.7.1 Zona de Incomodidad	94
3.7.2 Zona de Transición	95
3.7.3 Zona de Crecimiento	96
3.8 APERTURA DE CANALES DE INTERACCIÓN ETAPA 4	97
3.8.1 Zona de Incomodidad	97
3.8.2 Zona de Transición	98
3.8.3 Zona de Crecimiento	99
3.9 CREACIÓN PROGRAMA RADIAL GALPÓN AL AIRE ETAPA 5	99
3.9.1 Zona de Incomodidad	99
3.9.2 Zona de Transición	100
3.9.3 Zona de Crecimiento	100
3.10 INTERVENCIÓN EN PROYECTOS CONSTITUIDOS, AJENOS AL COLECTIVO ETAPA	101
3.10.1 Zona de Incomodidad	101
3.10.2 Zona de Transición	102
3.10.3 Zona de Crecimiento	103
4. CONSIDERACIONES FINALES	112
5. BIBLIOGRAFÍA	117
6. ANEXOS	123

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Etapa 1 – Conformación del equipo de trabajo	103
Tabla 2. Etapa 2 – Elaboración, publicación y distribución del periódico impreso	104
Tabla 3. Etapa 3 – Creación del Portal Educativo y Cultural www.periodicogalpon.com	105
Tabla 4. Etapa 4 – Apertura de Canales de Interacción	106
Tabla 5. Etapa 5 – Creación Programa Radial Galpón Al Aire	107
Tabla 6. Etapa 6 – Intervención en Proyectos Constituidos, Ajenos al Colectivo	108

INTRODUCCIÓN

Colectivo de Medios Galpón, es una organización sobre la cual se realizó la indagación, en busca de dilucidar la manera como un equipo de trabajo organizado y estructurado, al interior de un contexto académico puede fortalecer competencias de carácter laboral que fundamenten y potencien su perfil profesional en un ambiente de trabajo en equipo.

El Colectivo de Medios Galpón, es un equipo de trabajo conformado por estudiantes y docentes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas de la Universidad Tecnológica de Pereira. Este equipo inició como un proyecto mediático enfocado en la publicación de información a través de un medio escrito, hoy, abarca los diferentes medios de comunicación, a través de un portal en Internet, un programa de radio y una publicación escrita. Conjuga todas sus posibilidades mediáticas en la realización y promoción de eventos de carácter cultural y mediático y fortalece procesos de enseñanza aprendizaje desde unos planteamientos investigativos realizados al interior del colectivo.

El recorrido propuesto para este trabajo apunta en primera instancia a realizar una recopilación histórica que de cuenta de cada uno de los aspectos vividos por el Colectivo, desde el momento mismo de su creación, sus vivencias, sus etapas, sus dificultades y su consolidación como proyecto cultural y educativo, desde las voces de sus propios protagonistas; enmarcando cada uno de esos momentos de vital importancia para su estructuración y organización, que finalmente repercutieron en la creación del Colectivo de Medios Galpón.

Por otra parte, este trabajo evidencia cada una de las características que hacen del Colectivo de Medios Galpón un proyecto de carácter colaborativo que encuentra su mayor realización académica y formativa en el aprendizaje a partir de experiencias vividas en contextos reales de aplicación laboral.

Estas experiencias permiten que en el diario quehacer académico tanto de estudiantes como de docentes, se confronte el conocimiento teórico con la práctica y esta a su vez se lleve a instancias en las que se convierte en un aprendizaje vivido y por ende adquirido. La labor constante al interior de proyectos y equipos de trabajo permite que se adquieran nuevas destrezas y nuevas competencias, que se enfrenten problemas reales utilizando herramientas adquiridas mediante procesos académicos.

La temática propuesta para la realización de este trabajo giró en torno a las competencias que se desarrollan al formar parte y trabajar dentro de dicho colectivo en procura de la consecución y formación de un perfil laboral, sopesado en la formación académica recibida del programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas, enfatizando en el trabajo en equipo como competencia laboral, ya que es este el aspecto que cobra mayor relevancia al interior del colectivo y que se ha convertido en pilar fundamental del trabajo allí realizado.

Es decir, este trabajo indaga sobre las posibilidades de desarrollo de las capacidades, potencialidades y destrezas que se adquieren en el quehacer académico y cómo estas se pueden potenciar y desarrollar aún más en proyectos de orden colaborativo. Para el cumplimiento de esta indagación se realizó un estudio de caso con los integrantes pertenecientes al Colectivo.

JUSTIFICACIÓN

Dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, la organización de los objetivos, contenidos, criterios metodológicos y de evaluación que los estudiantes deben alcanzar en un determinado nivel educativo es de importancia y se deben tratar de una manera organizada y sistemática. Ellos deben estar contenidos dentro de un currículo que propugne por las actividades tanto curriculares como extracurriculares y aunque estas últimas no son tenidas en cuenta dentro del desarrollo curricular de un programa, forman parte vital del desarrollo educativo de cualquier estudiante de educación superior, ya que permite que el alumno tenga un primer contacto con la realidad de las situaciones que deberá afrontar en su profesión, lo que le va a capacitar para encontrar un enfoque adecuado de los mismos, matizando y tamizando las enseñanzas académicas.

La parte práctica de un proceso de aprendizaje es parte constitutiva de la formación así como las enseñanzas teóricas previas ya que facilitan el acercamiento y la formación en metodologías, equipos y herramientas orientadas a la producción, haciendo al estudiante más competitivo en su salida al mercado de trabajo.

El trabajo en proyectos colaborativos orientado a la formación de un perfil profesional permite aplicar, sobre problemas reales, los conocimientos adquiridos durante el proceso educativo, llevando a cabo tareas tales como: realizar productos operativos, ultimar los trabajos a tiempo, conocer la jerarquización, etc., sitúa al alumno en un nuevo mundo de relaciones interpersonales, con perspectivas, problemáticas, códigos de valores y normas de conducta diferentes de las que rigen en el entorno universitario.

Así pues, las prácticas extracurriculares generan la posibilidad de cursar en la práctica, formación en horas reales, y una oportunidad de perfilarse para un mercado laboral, en el que los Licenciados en Comunicación e Informática Educativas tienen una fuerte responsabilidad al tratarse de un programa nuevo en el país.

La Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas orienta su desarrollo curricular hacia la formación de un estudiante *focalizado en los objetos de estudio de la comunicación educativa y las NTCIE, que apropia el saber pedagógico y el de la comunicación y los aplica a la gestión, diseño y evaluación de Proyectos Pedagógicos Mediatizados para apoyar procesos de transformación cultural orientados en los campos de la docencia, la investigación, nuevos ambientes de aprendizaje, recepción y producción de medios para la educación, pedagogía y comunicación, y la didáctica audiovisual y de la informática educativa*. Su plan de estudio se encuentra dividido en 4 grandes áreas: Tecnología Audiovisual e Informática, Comunicación y Pedagogía, Investigación y Formación Ciudadana y las actividades de carácter extracurricular no forman parte de estos contenidos.

Sin embargo, dentro de su desarrollo formativo se proveen las herramientas suficientes para poner de manifiesto lo aprendido y llevarlo a la praxis. De esta manera surge el Colectivo de Medios Galpón como una apuesta por el encuentro, en una especie de integración curricular y proyecto de trabajo extracurricular, al interior del cual se desarrollan propuestas, proyectos y productos en los campos educativos, comunicativos, mediáticos, tecnológicos e investigativos, fortaleciendo en gran medida el perfil profesional que se busca en el Licenciado en Comunicación e Informática Educativas a través de un portal educativo y cultural,

un programa radial, un periódico impreso, líneas de investigación y un consolidado trabajo en equipo.

El trabajo en equipo se reconoce como el pilar fundamental de desarrollo y formación para el Colectivo de Medios Galpón, posee las características necesarias para llevar a cabo una idea propuesta de una manera organizada y estructurada. El trabajo en equipo sitúa a los estudiantes en un plano real de un quehacer definido, que potencia y complementa sus habilidades y permite enfocar sus objetivos de una manera responsable y compartida. De igual manera genera aprendizajes que solo se pueden obtener a partir de experiencias en contextos reales.

Así pues, vale la pena indagar cómo este tipo de procesos alimentan el quehacer cotidiano del estudiante dentro de la academia y como las fortalezas, competencias adquiridas y su perfil profesional, se potencia aún más durante su trasegar académico y su participación activa en proyectos. De esta manera, cada una de estas inferencias nos lleva a preguntarnos:

¿De qué manera se ha fortalecido el trabajo en equipo como una competencia de carácter laboral, en los integrantes del Colectivo de Medios Galpón pertenecientes a la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Reconocer cómo el trabajo en equipo como una competencia laboral fortalece a los integrantes del Colectivo de Medios Galpón desde la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas (LCIE).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Realizar una recopilación histórica de las experiencias, sucesos y productos que dieron origen a la construcción y consolidación del Colectivo de Medios Galpón como un proyecto colaborativo.
2. Reconocer la importancia de los proyectos colaborativos para el desarrollo integral de sus miembros.
3. Evidenciar las características que han constituido al Colectivo de Medios Galpón como un proyecto colaborativo que estimula el aprendizaje a partir de experiencias en contextos reales.

MARCO TEÓRICO

Con la intención de sustentar el fundamento teórico sobre el cual se construye este trabajo, se ampliarán a continuación los referentes conceptuales que sirven como base para el desarrollo de las propuestas planteadas.

MÉTODO DE PROYECTOS

El método de proyectos surge en el año de 1918 como una propuesta de William Heard Kilpatrick, gran estudioso de la filosofía y la educación, quien desarrolló sus estudios sobre la idea que el aprendizaje se da mejor en los estudiantes cuando se les expone a experiencias significativas basadas en sus intereses. Una de las razones por las cuales este método es ampliamente aceptado y reconocido es porque tiene un carácter interdisciplinario, el aprendizaje es fundamentalmente autónomo y está enfocado a la realización de proyectos, en los cuales se trabaja en equipos y en muchas ocasiones es asistido por medios; características que garantizan en cierta medida el desarrollo de competencias.

Consecuentemente con las ideas de Kilpatrick, el método de proyectos se fundamenta sobre la idea que el aprendizaje debe darse a partir de experiencias reales, que provean al estudiante de la oportunidad para resolver situaciones complejas, de manera que se prepare para todos los aspectos de la vida, y sobre todo que “aprenda a aprender”.

El método de proyectos ofrece diferentes técnicas de trabajo. El Colectivo de Medios Galpón se identifica como un proyecto colaborativo.

PROYECTOS COLABORATIVOS

Los proyectos colaborativos se caracterizan porque son llevados a cabo por un equipo de trabajo que se reúne en torno a la consecución de un objetivo común, y trabajan para lograrlo, realizando acciones específicas dadas por el rol que han asumido en el grupo según sus intereses y habilidades, lo que le permite obtener un mayor control sobre sus actuaciones, y por tanto sobre su proceso de aprendizaje, haciéndolo aún más significativo e interesante para él mismo.

De la misma manera, el trabajo grupal ofrece ventajas sobre el individual ya que se da un espacio para la interacción y el intercambio de ideas. Este método privilegia el aprendizaje colectivo sobre el individual ya que cuando se trabaja colaborativamente, se hace entorno a situaciones complejas que requieren generar discusiones, hacer propuestas, responder a preguntas, con lo que se genera una construcción del saber colectivo.

Cuando se realizan proyectos colaborativos, es importante que se aborden temáticas de interés para los integrantes del equipo. Lo mejor es trabajar en la generación de propuestas o soluciones para problemáticas que los involucren o que los afecten, así como diseñar estrategias o crear productos que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades en las que se encuentran inmersos. Este tipo de acercamientos puede garantizar un mayor interés y compromiso por parte de los miembros del equipo, al mismo tiempo que se recurre a un modelo de aprendizaje muy efectivo como lo es el aprendizaje experiencial.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

En términos cognitivos, identificamos el aprendizaje obtenido a partir de un proyecto colaborativo como “aprendizaje experiencial” o “aprendizaje activo”, el

cual se define como un proceso de aprendizaje que se centra en la puesta en práctica de las competencias aprendidas, con lo que se aumenta la motivación, se mejora el uso de las estrategias de aprendizaje y se promueve una construcción del conocimiento más profunda.

Así pues, este tipo de aprendizaje se consolida en la persona que aprende a través de las experiencias vividas, mediante el propio descubrimiento del conocimiento, transformándose así, en un estudiante más activo.

María Begoña Rodas Carrillo, recopila algunos aportes del libro “La Teoría de la Educación Experiencial” (1985) sobre el trabajo de Dewey, los cuales explican claramente las implicaciones y beneficios del aprendizaje experiencial. Por una parte se rescata el valor de la autonomía de los estudiantes sobre su propio aprendizaje. Es necesario que encuentren uno o varios puntos de identificación con el tema tratado. Igualmente, es importante que los ambientes de aprendizaje se diversifiquen en función del lugar, las herramientas, los métodos. Las experiencias de aprendizaje deben darse dentro y fuera del aula, y deben darse no sólo a través del maestro sino también por el propio descubrimiento. Sin embargo, una de las condiciones principales del aprendizaje experiencial es que a través del mismo, los estudiantes deben aprender a vivir a la par del mundo, a adaptarse tanto al presente como a los cambios que pueda traer el futuro.

Así pues, el aprendizaje experiencial debe formar para la vida en todos sus aspectos, por lo que se puede establecer aquí una conexión con las competencias laborales, las cuales son necesarias para desempeñar un rol productivo dentro de la sociedad.

COMPETENCIAS LABORALES

Según la definición dada por el Ministerio de Educación Nacional¹:

Las competencias laborales son el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que aplicadas o demostradas en situaciones del ámbito productivo, tanto en un empleo como en una unidad para la generación de ingreso por cuenta propia, se traducen en resultados efectivos que contribuyen al logro de los objetivos de la organización o negocio.

Estas competencias son adquiridas a través de los diferentes niveles de educación, ya que las instituciones educativas deben proveer a los estudiantes de las herramientas necesarias para su vinculación al mundo productivo, su correcto desenvolvimiento y su continuo aprendizaje. En este sentido, las personas en etapa de formación académica, deben procurar tener acercamientos al mundo productivo, a través de experiencias, sean propiciadas por los planteles educativos, o incluso al generar sus propias oportunidades para adquirir las destrezas necesarias en un ámbito laboral.

Las competencias laborales pueden ser generales o específicas. Las primeras como su nombre lo indica, proveen las habilidades requeridas para desempeñarse en cualquier entorno social y productivo sin enfocarse en ningún sector o actividad concreta.

Por otra parte, las competencias laborales específicas, habilitan al individuo para desempeñarse en una ocupación determinada, o en un sector productivo concreto.

¹ La definición de competencias, competencias generales y específicas y cada una de las categorías aquí expuestas pertenecen a los lineamientos dados por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, en: Articulación de la Educación con el Mundo Productivo, La Formación de Competencias Laborales. Santa fe de Bogotá. Agosto, 2003

Este tipo de competencias se adquieren generalmente en la educación media técnica.

Para el presente trabajo, nos centraremos en las competencias laborales generales, ya que son estas las que se encuentran potenciadas por el trabajo realizado en el Colectivo de Medios Galpón.

COMPETENCIAS LABORALES GENERALES

Intelectuales. Condiciones intelectuales asociadas con la atención, la memoria, la concentración, la solución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad.

Toma de decisiones. Elegir y llevar a la práctica la solución o estrategia adecuada para resolver una situación determinada.

Creatividad. Identificar las necesidades de cambio de una situación dada y establecer nuevas rutas de acción que conduzcan a la solución de un problema.

Solución de problemas. Observar, descubrir y analizar críticamente deficiencias en distintas situaciones para definir alternativas e implementar soluciones acertadas y oportunas.

Personales. Condiciones del individuo que le permiten actuar adecuada y asertivamente en un espacio productivo aportando sus talentos y desarrollando

sus potenciales, en el marco de comportamientos social y universalmente aceptados. En este grupo se incluyen la inteligencia emocional y la ética, así como la adaptación al cambio.

Orientación ética. Regular el propio comportamiento, reflexionar sobre la propia actitud en relación con las actividades desarrolladas y responsabilizarse de las acciones realizadas.

Dominio personal. Definir un proyecto personal en el que se aprovechan las propias fortalezas y con el que se superan las debilidades, se construye sentido de vida y se alcanzan metas en diferentes ámbitos.

Interpersonales. Capacidad de adaptación, trabajo en equipo, resolución de conflictos, liderazgo y proactividad en las relaciones interpersonales en un espacio productivo.

Comunicación. Reconocer y comprender a los otros y expresar ideas y emociones, con el fin de crear y compartir significados, transmitir ideas, interpretar y procesar conceptos y datos, teniendo en cuenta el contexto.

Trabajo en equipo. Consolidar un equipo de trabajo, integrarse a él y aportar conocimientos, ideas y experiencias, con el fin de definir objetivos colectivos y establecer roles y responsabilidades para realizar un trabajo coordinado con otros.

Liderazgo. Identificar las necesidades de un grupo e influir positivamente en él, para convocarlo, organizarlo, comprometerlo y canalizar sus ideas, fortalezas y recursos con el fin de alcanzar beneficios colectivos, actuando como agente de cambio mediante acciones o proyectos.

Manejo de conflictos. Identificar intereses contrapuestos, individuales o colectivos, y lograr mediar de manera que se puedan alcanzar acuerdos compartidos en beneficio mutuo.

Organizacionales. Capacidad para gestionar recursos e información, orientación al servicio y aprendizaje a través de la referenciación de experiencias de otros.

Gestión de la información. Recibir, obtener, interpretar, procesar y transmitir información de distintas fuentes, de acuerdo con las necesidades específicas de una situación y siguiendo procedimientos técnicos establecidos.

Orientación al servicio. Identificar y comprender las necesidades de otros y estar dispuesto a orientar, apoyar, compartir y ejecutar acciones para satisfacerlas.

Gestión y manejo de recursos. Identificar, ubicar, organizar, controlar y utilizar en forma racional y eficiente los recursos disponibles, en la realización de proyectos y actividades.

Referenciación competitiva. Identificar los mecanismos, procedimientos y prácticas de otros para mejorar los propios desempeños.

Responsabilidad ambiental. Contribuir a preservar y mejorar el ambiente haciendo uso adecuado de los recursos naturales y los creados por el hombre.

Tecnológicas. Capacidad para transformar e innovar elementos tangibles del entorno (Procesos, procedimientos, métodos y aparatos) y para encontrar soluciones prácticas. Se incluyen en este grupo las competencias informáticas y la capacidad de identificar, adaptar, apropiar y transferir tecnologías.

Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas. Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo.

Empresariales o para la generación de empresa. Capacidades que habilitan a un individuo para crear, liderar y sostener unidades de negocio por cuenta propia, tales como identificación de oportunidades, consecución de recursos, tolerancia al riesgo, elaboración de proyectos y planes de negocios, mercadeo y ventas, entre otras.

Identificación de oportunidades para crear empresas o unidades de negocio. Reconocer en el entorno las condiciones y oportunidades para la creación de empresas o unidades de negocio.

Elaboración de planes de negocio. Proyectar una unidad de negocio teniendo en cuenta sus elementos componentes y plasmarlos en un plan de acción.

Al identificar al Colectivo de Medios Galpón como un proyecto colaborativo, se pueden establecer relaciones entre sus mecanismos de trabajo a través de equipos, y una de las competencias laborales generales que responde a las habilidades interpersonales, el trabajo en equipo.

TRABAJO EN EQUIPO

El trabajo en equipo, es una competencia necesaria en muchos ámbitos de la vida, en especial, los académicos y laborales. Para el caso del presente trabajo, el abordaje de esta competencia se realizará desde los proyectos colaborativos, como condición esencial para su exitosa realización, y desde un enfoque de los entornos laborales. En adición a esto, es importante entender que cuando se habla de trabajo en equipo, es necesario también hablar de equipo de trabajo, puesto que entre este y un grupo de cualquier tipo, existen diferencias sustanciales.

Para ilustrar lo anterior, se tomará como base, la definición propuesta por Jon Katzenbach en su libro “Trabajo en Equipo”²:

Un equipo es un pequeño número de personas con habilidades complementarias, comprometidas con un propósito común, un conjunto de metas de desempeño y un enfoque por el que se sienten solidariamente responsables.

En esencia, el trabajo en equipo unifica los esfuerzos de los individuos hacia un objetivo común, direccionan sus acciones con relación a un propósito con el que se sientan comprometidos, generalmente los mismos integrantes son los que le dan forma al objetivo.

Katzenbach propone también unas características esenciales para definir el trabajo en equipo:

- ❖ Es una integración armónica de funciones y actividades desarrolladas por diferentes personas.
- ❖ Para su implementación requiere que las responsabilidades sean compartidas por sus miembros.
- ❖ Se necesita que las actividades desarrolladas se realicen en forma coordinada.

² KATZENBACH, Jon R. El trabajo en equipo: Ventajas y dificultades (Compilador) Ediciones Granica S.A., Barcelona, 2000. Pág. 84

- ❖ Se necesita que los programas que se planifiquen en equipo apunten a un objetivo común.

El trabajo en equipo implementa dentro de su desarrollo, una suerte de estrategias y procedimientos que al ser utilizadas por un grupo social para lograr metas compartidas y objetivos comunes permite una integración armónica de actividades, una distribución compartida de responsabilidades, un desarrollo coordinado de metodologías y una búsqueda común de un objetivo.

Cada una de las características enunciadas del trabajo en equipo, permite a los integrantes del mismo, encontrar y potenciar sus propios niveles de desarrollo y aprendizaje autónomo en la medida que le sean asignadas responsabilidades de acuerdo al perfil definido para sus habilidades, forme parte integral del equipo de trabajo y visione sus capacidades en pro de la consecución de una meta u objetivo determinado por el equipo, respondiendo a cada uno de estos aspectos de manera óptima y compartida, potenciando sus habilidades y capacidades en entornos y con problemáticas reales.

Con todas estas características, el trabajo en equipo se constituye en el pilar fundamental de todo tipo de organización productiva en términos económicos o intelectuales. En el caso del Colectivo de Medios Galpón, se hará un análisis desde esta perspectiva, teniendo en cuenta el accionar y la forma de trabajo del Colectivo, su configuración y estructura.

CAPÍTULO I

RECOPILACIÓN HISTÓRICA COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN

(...) También nos educan diciéndonos que es con esfuerzo que se consiguen cosas y que, junto a esas cosas, llegará la felicidad. La verdad que yo creo que eso es una gran mentira. Una mentira socialmente aceptada, universalmente determinada, pero una mentira al fin. Yo no creo para nada en el esfuerzo como camino para hacer algo. Digo, no creo que haya que esforzarse, sino que hay que dedicarse, que no es lo mismo. La dedicación a algo, la apuesta de todo lo que soy al servicio de un proyecto, no es un esfuerzo. Yo no creo en el esfuerzo, en el sentido de forzarme a hacer lo que no quiero hacer. No creo en los logros que se consiguen desde el esfuerzo. Sí creo en la elección de un camino, si creo en los rumbos que me fijo.

Jorge Bucay

CAPÍTULO I

1. RECOPIACIÓN HISTÓRICA COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN

Este capítulo y por ende el inicio de este trabajo se realizan a partir de la indagación hecha a una serie de documentos propios del Colectivo de Medios Galpón, así como el análisis realizado a diferentes instrumentos de investigación aplicados a los integrantes del mismo, los cuales permitieron evidenciar un proceso histórico de dicho colectivo, cada uno de estos soportes serán entregados como anexos a este trabajo y se explicarán a profundidad en los siguientes capítulos.

El programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas de la Universidad Tecnológica de Pereira es un programa nuevo, que inicia actividades académicas el segundo semestre del año 2004 y que para el año 2009 espera obtener su primera cohorte. Este programa se define como una comunidad académica orientada a formar educadores que utilizando el espacio de la educación en sus distintas modalidades y escenarios, diseñen y lideren Proyectos Pedagógicos Mediatizados apoyados con tecnologías de la comunicación y de la información. Estos proyectos se estructuran como posibilidades educativas de intervención en diferentes ambientes y modalidades, articuladas en productos audiovisuales e informáticos (NTCIE). Se orientan a diseñar, realizar y evaluar Ambientes de Aprendizaje en los entornos educativos³.

³ Este concepto es obtenido de la “definición del programa de Licenciatura en comunicación e Informática Educativas” de la Universidad Tecnológica de Pereira, documento que ha servido como soporte teórico y conceptual del programa en mención, este documento fue elaborado por las directivas del programa y reposa en las oficinas de la Dirección de la Escuela de Español y Comunicación audiovisual.

De esta manera se estructura un plan de estudios que permite desde un primer momento trasegar por las posibilidades de la informática, desde el punto de vista de las NTCIE, la comunicación como elemento vital de interacción entre individuos, sin desconocer en momento alguno la necesidad de un lenguaje audiovisual como instrumento de desarrollo, transversalizando estos elementos con un componente pedagógico que permite un diálogo entre las áreas de Teorías de la Comunicación, Pedagogía, Tecnologías Audiovisuales e Informáticas, para constituir el núcleo fundamental que articula todo el programa Comunicación- Tecnologías- Educación, en el que las tecnologías se constituyen en el elemento mediador inicial entre la Comunicación y la Educación.⁴

A partir de estos postulados se permite que el estudiante durante la formación adquirida en los primeros semestres empiece a entender las dinámicas culturales contemporáneas y encuentre en las nuevas tecnologías de la comunicación y la información una nueva posibilidad de desarrollo y análisis que repercuta en nuevas inquietudes y necesidades. Es allí donde todas las expectativas adquiridas confluyen en un solo punto y generan una vital necesidad de análisis, retroalimentación y producción; y es en esta búsqueda que surge El Colectivo de Medios Galpón. (CMG)

1.1 NACEN INQUIETUDES, SE ACRECIANTAN LAS NECESIDADES

Toda gran idea ha surgido a partir de una necesidad o de una inquietud imperante por tratar de ver, sentir y hacer las cosas de una manera diferente, no fue de un modo contrario la creación del Colectivo de Medios Galpón, un trasegar por cada uno de los aportes obtenidos en las diferentes asignaturas dictadas hasta el tercer

⁴ Ibíd.

semestre del programa, creó en varios de los estudiantes, inquietudes por trascender las teorías y encontrar en la praxis⁵ la posibilidad del entendimiento aún mayor de aquello que se encontraba en el aula pero que no brindaba las herramientas suficientes para que pudiera propagarse más allá del claustro.

Para el año 2006, el programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas contaba con estudiantes en 7 grupos distribuidos en tres semestres; de varios de estos grupos se reúne un conjunto numeroso de alumnos con la firme intención de crear un proyecto que permitiera poner en práctica aquello que se había venido discutiendo en clases, desde la tecnología, la comunicación y la educación, manteniendo como un primer eje de funcionamiento la comunicación educativa en un espacio transdisciplinar entendido como *“la construcción de articulaciones e intertextualidades que hacen posible pensar los medios y demás industrias culturales como matrices de desorganización y reorganización de la experiencia social y la nueva trama de actores y de estrategias del poder.”*⁶ En este postulado que sería norte fundamental para el desarrollo del proyecto se empieza a pensar en el mecanismo que permitiese recoger esos pensamientos circundantes y que repercutirían en una acción definida.

⁵ El concepto de “praxis” será trabajado como práctica, orientada en este caso para la labor docente. Se parte del criterio que concibe a la práctica como la actividad visible-material de las personas; es decir, el conjunto de actuaciones de los actores sociales con que pretenden satisfacer, de manera directa o indirecta, sus necesidades y que implican unas acciones operativas (ciclo de tareas secuenciadas orientadas por un sentido, que genera efectos en los actores e impacto en el medio social y natural), de actitudes (posiciones personales ante lo que hagan o digan otros) y comportamientos (reacciones emotivas y formas de movimiento físico del cuerpo). En virtud de ellas se transforman los objetos o fenómenos, artificiales o naturales, o se generan efectos en los actores sociales durante sus interacciones, a través de actividades que conforman situaciones sociales y se impacta en éstas. Su definición es tomada del concepto planteado por ROMERO, Hernando A., TOBOS, María Esther., JINETE, Miryan., LINDO, Mónica. Revista Iberoamericana de Educación N° 40, 5 – 25. 2006, Barranquilla, Colombia.

⁶ MARTÍN BARBERO, Jesús. *Comunicación fin de siglo*. En: Revista Telos. Madrid.1996

Tras varias discusiones, el dispositivo que reuniría todos los elementos que estaban próximos y que permitiría apropiarse de conceptos, sería un medio impreso; un periódico enmarcado dentro del concepto de comunicación alternativa; siendo este término objeto de innumerables discusiones dada su naturaleza misma, y una complejidad para una definición clara de alternatividad, se decide establecer una definición propia que respondiera a unos principios, que serían el estandarte para el sostenimiento del proyecto, de esta manera se basa la idea de construcción en *“un principio de alternatividad frente a las grandes marcas mediáticas, pues se quiere responder a dinámicas integradoras, interpretativas, analíticas y críticas, con la profundidad y la veracidad de un medio informático, cultural, académico, educativo y social, dentro del cual se fundamente no solo la información si no también la formación”*.⁷

De esta manera se encontraba una vía para hacer del ejercicio periodístico otra posibilidad entendiendo que *“cuando hablamos de prensa alternativa estamos aludiendo a otro tipo de comunicación, distinta de la que todos conocemos: los medios masivos y los órganos estables de aparición periódica”*⁸ sin dejar del lado el compromiso social y la estructuración académica que había sido el ente iniciador de esta idea.

Al profundizar en las discusiones sobre la posibilidad alternativa de comunicar se definían parámetros que harían de la publicación un frente alternativo, sin pretender una ideología sectaria, ni un pensamiento radical, funcionando dentro de las características que prevalecen para hacer de la comunicación una estrategia alternativa: *“Una primera característica de la comunicación alternativa es la de expresar las realidades de la parte (otra) callada de la sociedad. La segunda*

⁷ Este concepto pertenece a los principios que rigen el funcionamiento del Colectivo de Medios Galpón. Disponible en: http://www.periodicogalpon.com/info/quienes_somos.html

⁸ ANGARITA MILLÁN, Álvaro. Manual de Redacción y Estilo. Bogotá. Editorial Voz. 2001. Pág. 62

característica de la comunicación alternativa es anunciar la sociedad alternativa, proclamar que es posible construirla, entusiasmar a otras personas con su necesidad y posibilidad. La tercera característica es la de contar con los pasos, que en cualquier lugar y comunidad, son dados hacia la construcción de la sociedad nueva, alternativa. La cuarta característica de la comunicación alternativa es el hecho de no contar con los medios masivos sino recurrir a otros medios, fruto de sus reales posibilidades y capacidad”⁹

De esta manera, se inicia la producción del primer periódico impreso manteniendo siempre presente que este instrumento tendría que dar cuenta de los alcances del programa y de los avances de sus estudiantes, de igual manera entregar información dinámica, integradora, interpretativa, analítica y crítica, con la profundidad y la veracidad de un medio informativo, cultural, académico, educativo y social, entendiendo como primera medida que *“dentro del modelo alternativo, la comunicación debe ser hoy más que un proceso meramente productivo que persiga sólo un beneficio económico. Para que esta cumpla una labor comunitaria, social y educativa, debe existir una relación con los receptores que permita una interacción con la realidad socio-cultural y política imperante”,¹⁰* cada uno de los presupuestos que permitían establecer este tipo de discusión eran obtenidos a partir de las intenciones del programa en la formación comunicativa y educativa¹¹.

⁹ Ibíd. Pág. 63

¹⁰ SAAD, Saad A. SIMANCA, Jaime de la H. Una aproximación regional a la costa Caribe colombiana, Economía, política y comunicación. Numero 17. Marzo 2000. Año III, Vol. 2. Disponible en: <http://www.saladeprensa.org>. Consultado en Febrero 26 de 2009, 7:00 PM.

¹¹ Dentro del ejercicio de recopilación histórica del Colectivo de Medios Galpón, los miembros actuales han realizado sus aportes desde una dinámica de publicación en el portal educativo y cultural del colectivo, en una sección llamada, Historia de Galponeros, que da cuenta personal de sus vivencias y que apoyan la argumentación aquí presentada, este apartado se encuentra apoyado en el artículo “Instrucciones para hacer un periódico” Disponible en: <http://www.periodicogalpon.com/archivo/2601200901.html>

Con la plena intención que el proyecto creciera sobre unas bases sólidas, se convocó a más estudiantes que aportaran desde sus conocimientos y desde áreas específicas necesarias para la consolidación del proceso como: diseño, redacción, fotografía, escritura, y un docente que pudiera orientar el proceso dada su experiencia académica y periodística y que a su vez creara los canales entre las directivas de la universidad y los estudiantes apropiados del proyecto. Una de las intenciones primordiales en el afianzamiento del grupo y la consolidación del proyecto es que pudiese repercutir en un proceso de aprendizaje para todos sus integrantes.¹²

Pensando siempre en la manera más profesional de realizar este proceso se elige entre todos los integrantes un comité editorial, que bajo la batuta de un docente como director general se encamina hacia la distribución de roles y actividades que permitieron idealizar el sueño, tener la primera publicación impresa: El periódico Galpón¹³.

1.2 NACE UN GALPÓN

En una búsqueda y construcción de identidad por parte del estudiantado, primer público objetivo para las intenciones del colectivo, se decidió llamar al periódico: “Galpón”, de la misma manera que es llamada la cafetería principal de la

¹² El proceso de aprendizaje aquí planteado responde a unos postulados sugeridos en la teoría de “Aprendizaje por proyectos”, esta teoría será descrita en el capítulo número 2.

¹³ El primer comité editorial del periódico Galpón estuvo conformado de la siguiente manera: Director General: Licenciado John Harold Giraldo, Gerente: Cesar Darío Salazar, Secretaria: Carol Bibiana Calderón, textos: Carlos Eduardo Sepúlveda, Andrés Rojas, Juan Carlos Gallego, Marly Leana Amariles, Fotografía: Vanessa Osorio, Natalia Diosa, Logística: Luisa Fernanda Ramírez, Sandra Beltrán, Caricaturas: Jhon Alexander Rico. Todos estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas.

Universidad Tecnológica de Pereira, lugar donde diariamente confluyen un millar de estudiantes y que es punto de encuentro y desencuentro, un lugar reconocido por cada uno de los integrantes de dicha universidad. Un espacio en el que cada uno de los estudiantes ha marcado su propio territorio, que se piensa y que se vive ya que *“nombrar el territorio es asumirlo en una extensión lingüística e imaginaria; en tanto que recorrerlo, pisándolo marcándolo en una u otra forma, es darle entidad física que se conjuga”*¹⁴ esa misma entidad física que genera reconocimiento entre el estudiantado, genera un apropiamiento del territorio y lo convierte en parte y desarrollo de su identidad puesto que *“en los procesos de constitución de identidad de las sociedades locales, el componente territorial es un ingrediente básico”*.¹⁵

El estudiante de la Universidad Tecnológica de Pereira a hecho del Galpón un espacio de una gran carga significativa, un espacio de encuentro y reflexión, de masificación, teniendo en cuenta su estratégica ubicación dentro del campus universitario este sitio ha sido utilizado para casi todas las actividades desarrolladas por los estudiantes: descansar, estar, realizar actividades académicas, comerciales y manifestaciones culturales, políticas o económicas.

“El hombre se relaciona con espacios físicos bien delimitados en los que desarrolla sus actividades. Estos espacios se vuelven significativos para el grupo que los habita, se cargan de sentido porque por él transitaron generaciones que fueron dejando sus huellas, las trazas de su trabajo, los efectos de su acción de transformación de la naturaleza. En esos territorios emergen las inequívocas señales de destrucción y de construcción propias de la especie humana. Son espacios penetrados por las formas de vida de los hombres que los habitan, por

¹⁴ SILVA, Armando. Imaginarios Urbanos. Tercer Mundo Editores. Bogotá. 1992. Pág. 48

¹⁵ AROCENA, José. El Desarrollo Local: Un Desafío Contemporáneo. segunda edición Taurus - Universidad Católica. Uruguay, 2002. Pág. 12

*sus ritos, sus costumbres, sus valores, sus creencias. La relación del hombre con su territorio se desarrolla en un nivel profundo de la conciencia, en ese nivel en el que quedan registrados los aspectos más permanentes de la personalidad individual y colectiva. Esta relación generadora de identidad está nuevamente compuesta de permanencias y ausencias, de continuidades y rupturas”.*¹⁶

De esta manera y entendiendo la fuerte carga simbólica e identitaria que para el estudiantado representa El Galpón, el proyecto llevaría su nombre apoyado de un eslogan que terminaría de corroborar la intención de generar una identificación de los alumnos con el periódico, el eslogan que apoyaría el nombre sería: “Una Mochila de Ideas”, ¿Por qué una mochila de ideas? *Porque la identitaria relación del estudiante, con el sentir educativo, se manifiesta en un espacio simbólico del “llevar las ideas a cuestas”, “tener la responsabilidad de su formación, sobre su propia mochila cotidiana de parciales, tareas, investigaciones y preguntas en torno a su futuro profesional”. La mochila representa pues, la puesta en marcha de un conjunto creciente de dinámicas constitutivas del acto de educar y ser educado; la tradicional visión sobre este bolso folklórico, sintetiza con gran acierto, el sentir de nuestro colectivo, integrando los medios, en función del análisis, la reflexión y la comprensión del sujeto, como cultura, sociedad y realidad, representa la diversidad ideológica que se muestra en un contexto como el universitario donde conviven DIFERENTES POSTURAS SOBRE EL MUNDO Y LA REALIDAD EN LA QUE VIVIMOS, donde existen varias maneras para llevar a cabo procesos de integración y de fomento de la ciencia y la tecnología. Donde además es posible que las voces de la opinión pública sean tenidas en cuenta para enmarcar mejores tomas de decisión de los colectivos y movimientos sociales, políticos y culturales; La mochila es además sinónimo de guardar lo más querido, y útil para cada cual.*¹⁷

¹⁶ *Ibíd.* Pág. 12

¹⁷ Esta definición de Mochila de ideas es construida por Germán Augusto Cruz y John Harold Giraldo miembros del Colectivo de Medios Galpón y aprobada por la junta directiva existente en

La primera publicación sería temática y abordaría La Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas, un programa en construcción del cual éramos partícipes y que nos había brindado las herramientas para estar realizando esta publicación, en el desarrollo de cada una de las asignaturas vistas hasta el tercer semestre y las cuales permitían proponer una idea desde lo comunicativo pero transversalizada por el componente educativo¹⁸. Más de 15 personas entre estudiantes docentes y directivos hicieron esta primera publicación posible, con un esfuerzo de más, por parte del que se había decidido fuese el comité editorial. Ocho artículos consignados en papel y 3 secciones fijas que aún hoy se conservan, enmarcadas dentro de la expresión, participación y opinión, dieron cuenta de pensamientos, necesidades, inquietudes, y proyectos tanto de estudiantes como de docentes del programa, esto dio inicio un 28 de Abril de 2006 a Galpón.¹⁹

Ese mismo año, 5 meses después se presenta la segunda publicación, se toma como referente para lograr esta nueva producción y como primer componente la experiencia ganada durante el primer impreso, se da permanencia a los comités creados y se mantiene la estructura metodológica, organizativa y logística, se delegan funciones con mucha más confianza teniendo en cuenta el terreno ganado durante la primera realización, la consigna siempre fue el fortalecimiento y crecimiento del proceso, de esta manera se convocan nuevos integrantes y se procura por la consolidación del proceso. Para este segundo momento de publicación el comité curricular del programa se vincula directamente como

ese momento, este documento es pieza vital para el aporte teórico y conceptual del Colectivo y reposa en los archivos del Colectivo de medios Galpón.

¹⁸ El programa de Licenciatura en Comunicación e Informática educativas centra el componente educativo de los primeros seis semestres en dos grandes áreas: Tecnología Audiovisual e Informática y Comunicación y Pedagogía, con asignaturas que apoyan el campo teórico y práctico del quehacer académico en áreas específicas de la comunicación, la educación y la tecnología.

¹⁹ Véase “Mi cuento en un galpón” Disponible en:
<http://www.periodicogalpon.com/archivo/17112008-01.html>

organismo editor de la publicación, afianzando de esta manera su apoyo y confianza en el proyecto y permitiendo aún más la realización profesional del colectivo. Teniendo en cuenta que hasta el momento una de las grandes falencias había sido la corrección de textos, paso fundamental en la edición del periódico y pensando siempre en la calidad final del producto escrito, se decide a nivel administrativo permitir la entrada del comité curricular del programa de Licenciatura como apoyo en la edición textual, basados en la experiencia que cada docente miembro del comité podría brindar al proceso de igual manera permitir una cercanía mas estrecha con las directivas, de esta manera el proyecto se consolidaba a nivel estudiantil, docente y administrativo²⁰. Este segundo número siguiendo la línea temática por publicación, se decide sea basado y estructurado a partir de la idea de ciudad. Una idea que nos permitió narrar *“las visiones de la ciudad que pueden ser invisibles en los libros y en las discusiones, pero que siempre están ahí: las desterritorializaciones. Los desencuentros, la bohemia nocturna, los lugares donde florece la desesperanza: los semáforos. Los sitios donde lo desafortado y las pasiones ocultas cobran vigor: Los teatros porno.*

La presencia de la ciudad nos llega por las diferentes vibraciones o sinfonías que la componen, es por eso que la ciudad es también como una banda sonora con acordes y sintonías. Así también con desentonamientos y melodías estruendosas. Es percibida por muchos como un gran teatro o una gran pantalla donde se reseñan las cintas o los vídeos más espectaculares ya sean triviales o banales o trascendentales, eso es lo de menos.

²⁰ El comité editorial designado para esta publicación estuvo conformado de la siguiente manera: Director General: Licenciado John Harold Giraldo, Gerente: Cesar Darío Salazar, Secretaria: Marggi Leana Amariles, Prerensa: Carlos Eduardo Sepúlveda, Redacción: Carol Bibiana Calderón, Andrés Rojas, Sandra Beltrán Fotografía: Vanessa Osorio, Diseño Grafico: Germán Augusto Cruz, Comité Técnico: Gonzaga Castro arboleda – Director escuela de Español y Comunicación Audiovisual – Docentes: Víctor Hugo Valencia y Gabriel Realpe Buch, Comité asesor: Docentes Rodrigo Argüello, Rodrigo Grajales, Miguel Ángel Caro.

*La ciudad en otra mirada es lo viejo y lo nuevo en correspondencia pero sin equivalencia, esto es lo novedoso conviviendo con lo antiguo, así Megabús y chivas coexistirán, no podemos augurar una permanencia del patrimonio cultural, sin embargo damos fe que lo nuevo es permanente, lo provisional es lo constante y lo transitorio lo definitivo, pues la ciudad alude a modernidad y esta a su vez es contingente. Esta ciudad esta hecha con memoria y es preciso que no la olvidemos, porque estimado lector es usted uno de los que esta encargado de portarla y es de su responsabilidad saber que hará con ella”.*²¹

El trabajo continuó con un grupo de estudiantes y docentes más experimentados, más responsables, con un sentido, social, político y académico mucho más fortalecido y una apropiación teórica más estable a partir de la continua formación en la licenciatura. De esta manera y sin dejar ni por un solo momento, la producción, las reuniones y las largas jornadas de trabajo, se inició con la elaboración de la tercera edición impresa del periódico Galpón²², esta vez con un aliciente nuevo, una idea que cambiaria por completo y para siempre la dinámica de Galpón para convertirlo en Colectivo de Medios Galpón.

²¹ GIRALDO, Herrera, Jhon Harold. Periódico Galpón. Universidad Tecnológica de Pereira. Pereira 2006. Editorial. Pág. 2.

²² El comité editorial para la tercera publicación estuvo conformado de la siguiente manera: Director General: Licenciado John Harold Giraldo, Gerente: Cesar Darío Salazar, Secretaria: Vanessa Osorio, Director de Fotografía: Rene Ramírez Castrillón, Asistente de fotografía: Lorena Barbosa, Logística: Juliana Gómez, Viviana Grajales, Sandra Beltrán, Diseño: Sebastián López, Germán David Prada, Juan Manuel Ruiz, David Restrepo, Redacción: Carlos Eduardo Sepúlveda, Webmaster: David Gaviria Millán, Comité asesor: Gonzaga Castro arboleda – Director escuela de Español y Comunicación Audiovisual – Docentes: Víctor Hugo Valencia y Gabriel Realpe Buch, Comité curricular del programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas.

1.3 DE LO IMPRESO A LO DIGITAL

Con un reconocimiento cada vez más amplio por parte de las directivas y otros estudiantes de la universidad, el grupo se seguía fortaleciendo, nuevos docentes se unían al proceso y más estudiantes aportaban sus valiosas ideas, entre ellas una idea que cambiaría la concepción de fortalecerse a partir de un periódico para empezar a entenderse como un Colectivo de Medios. Esta nueva interpretación fue dada gracias al emprendimiento de un compañero estudiante de la carrera con amplios conocimientos en el área de informática y que permitió expandir los horizontes hacia el campo digital con la implementación de una edición en línea del periódico, hoy conocido como portal educativo y cultural www.periodicogalpon.com²³, una nueva posibilidad que permitiese avanzar cada vez más y generar un mayor impacto y difusión entre nuestros lectores y beneficiarios del proyecto entendiendo que hoy en día *“Los diarios, al igual que los demás medios de comunicación, se han dado cuenta de que deben hallar fórmulas para producir contenidos polivalentes, capaces de ser difundidos con eficacia a través de distintos soportes”*²⁴. De la misma manera asumir el desafío de crear un portal educativo con todas las disposiciones, compromisos y necesidades que estos requieren ya que *“Un portal educativo asume el desafío de la conectividad como parte del programa y se compromete en el desarrollo de estrategias que tienen un sentido político, social y cultural democratizador: dar a conocer la cultura local, convertir a los docentes en productores de contenidos para la Web, reinsertar laboralmente a jóvenes a partir de la formación*

²³ Véase “De la tinta al Píxel”, Historia de Galponeros. Disponible en : www.periodicogalpon.com/archivo/0505200901.html

²⁴ SALAVERRÍA, Ramón. Los diarios frente al reto digital. Revista latinoamericana de comunicación chasqui. No 97, Septiembre de 2006. Disponible en: <http://chasqui.comunica.org/content/view/526/1/>, consultado Abril 10 de 2009, 10:00 AM.

*tecnológica. Aspectos diversos de un proyecto que aparece centralmente preocupado por la inclusión*²⁵.

Nuevas posibilidades, nuevas formas y por ende nuevos retos. La licenciatura en Comunicación e Informática Educativas seguía proporcionando a sus estudiantes un gran número de posibilidades académicas desde la comunicación, la educación y la tecnología, lo que permitía un análisis profundo y una estructuración argumental a partir de nuestros deseos de construir un proyecto mediático, de esta manera el asumir el periódico de una manera virtual exigió nuevas formas de trabajo y nuevas formas de pensamiento.

La idea inicial era crear una versión en línea del periódico impreso en la que se pudiera convertir a los usuarios en protagonistas, capaces de participar activamente en la generación y edición de contenidos y, a la vez, de conectarse y relacionarse mutuamente, que no distara mucho del producto original pero que pudiese ser apoyado por las posibilidades mediáticas que ofrece la Internet entendiendo este medio desde su esencia misma ya que *“Internet no es un fin en sí mismo (como lo son la radio, la TV y la prensa escrita). Internet es una herramienta para el desarrollo de las actividades periodísticas habituales, un nuevo soporte y un nuevo canal. Internet es un metamedio que aglutina el audio, el texto y las imágenes. Internet tiene la inmediatez de la radio, la profundidad de contenidos del periódico y el impacto de la imagen televisiva”*²⁶. De esta manera se empezaron a generar nuevos entornos gráficos y nuevas secciones, lo que

²⁵ MAGGIO, Mariana. Tecnologías educativas en Tiempos de Internet. Compilado por Edith Litwin. Buenos Aires: Amorrortu, 2005. Pág. 39

²⁶ SALAVERRÍA, Ramón. ¿Periodistas para medios en Internet o Periodistas para la era digital? Nuevos criterios en la formación de profesionales de la comunicación. I Congreso de Periodismo Digital, Enero de 2000, Huesca, España.

demandó nuevas cargas de trabajo, incrementar las jornadas de reuniones y de discusión que dieran como resultado un sitio Web que respondiera a nuestros deseos y necesidades. Un factor determinante para este nuevo proceso era el entender de una manera clara y concisa el nuevo reto adquirido ya que la publicación en Internet permitía unas *nuevas dinámicas de comunicación menos lineal y unidireccional*²⁷ ofreciendo cambios fundamentales a la hora de informar y generando unas nuevas formas de pensamiento en todos los aspectos de la vida cotidiana, se hizo imperante el hecho de entender que *“Internet intensifica el reemplazo de las estructuras lógicas y lineales por configuraciones, no lineales, volviendo obsoleto el modelo de las culturas lineales centradas en la tradición, el pasado, la coherencia interna y las autolimitaciones, recupera al hombre pretipográfico, al intelecto liberado de las estrecheces del libro y se convierte en una forma holista, no lineal y metacientífica de la racionalidad”*²⁸

Las nuevas directrices emprendidas exigían *aprender el uso y aprovechar los beneficios de las nuevas tecnologías y los recursos Web, esforzarnos en la precisión y la síntesis de nuestros trabajos, valorar, aprender y aplicar los conocimientos de los diseñadores gráficos, fotógrafos, escritores y editores en beneficio de nuestra información, pero sobre todo, en beneficio del correcto acceso a ella del usuario, aprovechar el derecho de comunicar y expresar que posee cualquier ciudadano*²⁹ y encaminarlo hacia una difusión de mensajes manteniendo siempre los principios que habían permitido la creación del colectivo y el carácter alternativo para la publicación.

²⁷ GIL, Quim. Diseñando el periodismo digital. Numero 13. Noviembre 1999. Año III, Vol. 2. Disponible en: <http://www.saladeprensa.org>. Consultado en Marzo 15 de 2009, 10:00 PM.

²⁸ PISCITELLI, Alejandro. Internet, la imprenta del siglo XXI. Barcelona: Gedisa, 2005. Pág. 126

²⁹ TEJEDOR Calvo, Santiago. La enseñanza del ciberperiodismo en las licenciaturas de periodismo en España. Tesis Programa de Doctorado en Periodismo y Ciencias de la Comunicación. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. 2006, Disponible en: <http://www.tesisexarxa.net/TDX-0809106-142508/> Consultado Abril 1 de 2009, 11:00 PM.

1.3.1 Portal Educativo y Cultural www.periodicogalpon.com. Manteniendo siempre presente la idea de fortalecer el periódico impreso a partir de la publicación en línea, la tercera edición se continuó trabajando, nuevos comités de trabajo y una nueva área de desempeño: la de Informática. La temática que abordaría esta tercera edición del periódico sería la universidad, una inmersión en el complejo mundo universitario donde diariamente confluyen tantas historias, una visión de este templo del saber, *“ese lugar de encuentro, de reflexión, de aprendizaje y de formación, ante todo un mundo de posibilidades, de formas, colores, sabores, olores y un generacional compilado de pequeñas sociedades, no distingue clases sociales, razas, ideas políticas o religiosas, mucho menos edades, es el lugar que decidirá las nuevas sociedades y las nuevas formas de vida de las generaciones del futuro. A la universidad llegan todos y de todos lados, están aquellos convencidos de su vocación, algunos obligados, otros perdidos buscando futuro y probando de todo un poco, otros cuantos siguen ideales ajenos o impuestos, algunos lucharon hasta que lo consiguieron, unos pocos no saben que hacen ahí y una gran mayoría ve en la universidad la posibilidad eterna de formarse y forjar su destino, su futuro y el de muchos otros”*³⁰. El periódico en línea iniciaría sus actividades con la publicación de información de importancia para los estudiantes de la universidad Tecnológica, como fechas de matrículas, horarios y cronogramas de actividades. De esta manera el 4 de Noviembre de 2007 se hace el lanzamiento oficial de la tercera edición impresa³¹ y del portal

³⁰ Esta reflexión sobre el concepto de universidad es desarrollado por el Colectivo de Medios Galpón y forma parte de la editorial de la tercera edición del Periódico Galpón, publicación impresa difundida al interior de la Universidad Tecnológica de Pereira. Esta publicación reposa en los archivos del colectivo de Medios Galpón.

³¹ La cuarta edición del periódico galpón se lanzaría 5 meses después contando con el siguiente comité editorial: Director General: Licenciado John Harold Giraldo, Gerente: Cesar Darío Salazar, Director de Fotografía: Rene Ramírez Castrillón, Director de diseño gráfico y audiovisual: Germán Cruz, Directora de cultura: Juliana Gómez, Directora de comunicaciones: Vanessa Osorio, Director de Informática: David Gaviria Millán, Análisis y soporte Web: Johana Arce, Soporte audiovisual: Cristian Cuartas, Prensa y opinión: Sandra Beltrán, Sección literaria: Fredy Alan González, Diego Alexander Vélez, Diseñadores gráficos: Sebastián López, Germán, Juan Manuel Ruiz, David Restrepo, soporte logístico: Iviana Grajales, Comité de docentes asesores: Mónica Villanueva, Julián Giraldo, Teresita Vásquez, Johana Guarín, Gloria Inés González, Diego Leandro Marín,

educativo. Un par de semanas después de su lanzamiento el portal abre sus secciones y se comienza la dinámica de publicación de crónicas, entrevistas, reportajes, caricaturas, videos, fotografías, material provisto por los integrantes del colectivo y por un gran número de personas ajenas al mismo, estudiantes, docentes, administrativos y gente del común que encontraron en Galpón un medio para un fin.

El portal cultural y educativo de Galpón se convirtió entonces en un punto de encuentro para cada uno de los integrantes del colectivo, una nueva instancia para la consolidación del proyecto³² a través de él se gestaron un sin número de ideas, proyectos y actividades, se han potenciado muchos de los ideales propuestos al inicio de este trasegar y se han afianzado los conocimientos obtenidos durante las reflexiones académicas de la carrera. De igual manera se procuró siempre por la posibilidad de construcción de sujeto social y político desde el punto de vista académico y formativo, entendido desde el valioso aporte de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información ya que *“las nuevas tecnologías también son constitutivas de nuevas formas de espacios públicos, sociales, educativos, y por lo tanto nuevas formas de educación. Y no solamente son constitutivas de tales espacios, sino que también La nuevas tecnologías son constitutivas de los nuevos sujetos sociales”*³³.

Gonzaga Castro arboleda – Director escuela de Español y Comunicación Audiovisual – Proyectos asociados: Zeix, Ciudad Horizontal, Apgae, Polifonía, D-76.

³² “Los proyectos son excelentes dispositivos para la innovación pedagógica. Los proyectos <<amplificados>> en un entorno virtual permiten profundizar y volver más consistentes los mismos rasgos que le otorgan valor”. MAGGIO, Op.Cit., Pág. 49

³³ <<El currículo universitario frente a los retos del siglo XXI: perspectivas>>, entrevista a Alicia de Alba realizada por MAGGIO, Marina y PEROSI, María Verónica, Revista del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación, No 16, Pág. 73.

Este nuevo impulso mediático permitió adoptar nuevas dinámicas de comunicación, masificación e interacción; así pues se crearon lazos de asocio con otras organizaciones que compartían intereses mutuos como el Colectivo de Fotografía Zeix³⁴, El colectivo Ciudad horizontal³⁵, La asociación Pereirana de grupos de artes escénicas APGAE³⁶, El Colectivo Cultural Polifonía y el Colectivo Enfocados; la idea era *“potenciar los procesos sociales, culturales o educativos adelantados en la región por personas o grupos de forma paralela o indiferente a las posibilidades mediáticas de un espacio en Internet”*. La figura de asociado implicaba el trabajo conjunto entre una organización, grupo o persona y el portal en Internet del Colectivo de Medios Galpón en pro de potenciar los procesos adelantados en ambos frentes. Podrían adquirir el estatus de asociados todas las personas, grupos o asociaciones que adelantaran procesos culturales, educativos o sociales; que tuviesen una estructura operativa definida, así como un plan de trabajo establecido y que requirieran de un medio de comunicación o de un soporte tecnológico/logístico para potenciar sus procesos y mejorar su nivel de penetración en la región. La idea de asocio permitía cada vez más el ideal de

³⁴ El colectivo de fotografía Zeix, es un proyecto estudiantil liderado por un docente de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas de la Universidad Tecnológica de Pereira, que busca consolidarse como un semillero de investigación alrededor del tema de la fotografía desde un punto de vista académico. Disponible en:
<http://www.periodicogalpon.com/asociados/zeix/index.html>.

³⁵ Ciudad Horizontal es un proyecto fotográfico que pretende poner en diálogo las miradas documentales o ficcionales de los participantes con las miradas críticas y analíticas de aquellas personas que han pensado e interpretado la ciudad. "Ciudad Horizontal" plantea una ciudad transversalizada por las miradas de la cotidianidad, por las miradas de jóvenes que la viven, la desean y la imaginan para salvarla así de las aguas del olvido. Este proyecto estudiantil es liderado por un docente de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas de la Universidad Tecnológica de Pereira y del programa de Comunicación social y periodismo de la Universidad Católica y popular del Risaralda. Disponible en:
<http://www.periodicogalpon.com/asociados/ciudadh/index.html>

³⁶ La Asociación Pereira de grupos de artes escénicas es una organización cultural sin ánimo de lucro conformada por artistas y colectivos escénicos que propenden por la formación, el desarrollo, la promoción y la difusión local, nacional e internacional de sus diversas expresiones, y que en su progreso pretenden ser una organización reconocida por su contribución al fortalecimiento de la cultura, la profesionalización del sector escénico y la oferta de servicios formativos, educativos y artísticos. Disponible en:
<http://www.periodicogalpon.com/asociados/apgae/content/main.html>

colectivo en cuanto afianzaba la estructuración propia del equipo de trabajo y consolidaba las áreas de trabajo para poder responder a organizaciones ajenas al colectivo. El apoyo de asocio se brindó mediante un espacio Web que funcionaría de manera independiente pero con todo el soporte técnico, logístico e intelectual del CMG, y que sería alojado en el portal de Galpón.

Las posibilidades Web permitieron además estructurar algunas labores de una manera concreta y precisa: mayor documentación, verificación de fuentes, comunicación temporal y atemporal, aprovechamiento de imagen, sonido, video, múltiples formatos a la hora de la entrega de la información y un nuevo concepto entraba a formar parte de nuestro proyecto: *interactividad*³⁷. Una nueva posibilidad de realizar intercambio y romper con la linealidad del proceso comunicativo para trascender y encontrar canales de retroalimentación, generando espacios para la opinión pública³⁸. De esta manera y mediante módulos de contacto³⁹, módulos de foros⁴⁰ y sistemas de comentarios⁴¹ para los artículos, se

³⁷ Desde la perspectiva técnica, señala Bettetini (1995), al definir la interactividad se destacan las siguientes características: la pluridireccionalidad del deslizamiento de las informaciones, el papel activo del usuario en la selección de las informaciones requeridas y el particular ritmo de la información. BETTETINI, Gianfranco. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Barcelona, Instrumentos Paidós, 1995.

El concepto de interactividad tiene una nueva vertiente. Por una parte, implica la capacidad técnica de conceder el máximo de posibilidades de comunicación entre el usuario y la maquina y, por otra, implica conseguir que el tiempo de respuesta de la maquina, en relación a las acciones realizadas por el usuario, sea reducido. ESTEBANELL, Minguell Merixtell. *Revista Interuniversitaria de Tecnología Educativa*, n. O, Oviedo, 2000, Pág. 92-97

³⁸ “*Los medios son formadores de opinión pública en la sociedad, pero ellos son formados también por la opinión pública*”. MARTINI, Stella. *Periodismo, noticia y noticiabilidad*. Bogotá, Editorial Norma 2004. Pág. 21.

³⁹ Es un formulario que permite a un usuario del sitio Web o sección donde se encuentra posicionado enviar una sugerencia, duda o un mensaje sencillo al equipo de administración designado. El mensaje se envía en formato de texto plano a cuentas de correo electrónico predefinidas para su correcta administración. Usualmente consta de campos como Nombre, Asunto, Dirección de Correo y el cuerpo del mensaje.

generó una intervención más activa de los usuarios y de esta manera fortalecer el ideal participativo del colectivo, no estar limitados a simplemente hablar si no también a escuchar ya que *“aunque altamente cualificados y con enorme eco social, los medios ahora son un interlocutor, uno más, en la comunicación social. Por tanto, como tal interlocutor, están obligados a escuchar además de hablar. Si hacen oídos sordos a los lectores, corren el peligro de que aquellos a quienes niegan su atención les den asimismo la espalda”*.⁴²

Dentro de las posibilidades para generar opinión pública y después de hacer evidente la necesidad de crear mecanismos para la interacción con los usuarios, una idea que se había venido desarrollando dentro del periódico, migraría también al sitio Web, fortaleciéndose y convirtiéndose en el mecanismo de participación más fuerte que adoptó el colectivo.

1. 4 DE LA VOZ DEL ESTUDIANTE A MEGÁFONO

Concientes de la importancia que tiene para un medio de comunicación hacer partícipes a sus usuarios de la construcción de la información partir de sus propias opiniones, se crea para la versión impresa del periódico una sección

⁴⁰ Los foros en Internet son sistemas de publicación de mensajes de forma cronológica y lineal, que permiten la creación de temas, agrupados bajo categorías. Los sistemas de foros varían según el administrador y lenguaje empleados, así como la misma estructura y continuidad que le den sus usuarios.

⁴¹ El sistema de comentarios consta de un formulario ubicado bajo cada artículo o ítem publicado en el portal. Dichos comentarios son almacenados en una base de datos y filtrados según normas de publicación propias. Los comentarios aprobados son publicados en forma cronológica bajo el formulario de comentario.

⁴² SALAVERRÍA, Op.cit., Disponible en: <http://chasqui.comunica.org/content/view/526/1/>, consultado Abril 10 de 2009, 10:00 AM.

llamada *La voz del estudiante*. Reconociendo las grandes posibilidades de masificación que otorgaba el espacio Web, se trasladó esta iniciativa al portal con una nueva estructura gráfica, nuevas estrategias de interacción y un nuevo nombre: Megáfono.

Megáfono se convirtió en un espacio de participación abierta para todas aquellas personas que deseaban hacer escuchar sus voces y manifestar sus libres opiniones, desde un punto de vista académico, social, cultural o simplemente desde su propia mirada de las situaciones actuales que se presentaban tanto dentro como fuera del campus universitario. Cada 15 días Megáfono, propuso una nueva pregunta para que todos aquellos que deseaban participar la pudieran responder. Esta pregunta se encontraba alojada en el portal y también sería enviada a los correos electrónicos de todos los suscriptores, para aquellos que preferían responder desde el anonimato, encontraban carteles distribuidos por el campus de la Universidad Tecnológica, en los cuales podrían realizar sus participaciones, con todas las respuestas obtenidas se escribían artículos con una profundidad analítica y argumental, generando una línea periodística más participativa y de carácter público, como lo plantea Ana María Miralles: *“El periodismo público pretende aplicar la lupa a ciertos temas comunes de conversación y elevar el nivel de los contenidos informativos con una idea en mente: proporcionar elementos a las audiencias para participar en el debate de los temas de interés público. La perspectiva no es inmediateista, sino que prolonga los ritmos de la información periodística estilizándola mediante un fino tejido de noticias, crónicas, diversos tipos de relatos y entrevistas en profundidad. Estos paquetes informativos son los que hilvanan la discusión pública, llamando la atención sobre los temas, manteniendo esa atención, visibilizando las voces de los ciudadanos y articulando las formas participativas a los relatos”*⁴³.

⁴³ MIRALLES, Ana Maria. Periodismo, opinión pública y agenda ciudadana. Bogota, Editorial Norma 2002. Pág. 98

De esta manera e integrando cada una de las iniciativas al espacio Web, el portal educativo y cultural trascendió más allá de los límites esperados en un comienzo, lo que obligó a que las dinámicas de funcionamiento administrativo y operativo también trascendieran y se forjaran cada vez más sobre unas bases mucho más sólidas, lo que repercutió en más responsabilidades y mucha más formación. Este portal se convirtió en el receptáculo de cada una de las actividades impulsadas y desarrolladas por el colectivo y es ahí donde se encuentra alojado todo el trasegar del mismo.

1.5 GALPÓN AL AIRE

La consolidación del proyecto Galpón se hacía evidente cada vez mas, estudiantes nuevos interesados en realizar aportes, apoyo institucional, reconocimiento local, una estructura administrativa, áreas de trabajo definidas, un proyecto centrado en estudiantes y coordinado por los mismos, una carga significativa para el estudiantado, una aproximación a problemáticas del mundo real, conexiones entre la academia, la vida y el desarrollo de competencias, oportunidades de reflexión, evaluación y autoevaluación por parte de los estudiantes y de docentes. Era evidente el fortalecimiento que se lograba como colectivo, que era la idea que se pretendía consolidar. La labor siguiente tendría que estar centrada en el afianzamiento y expansión del proyecto; de esta manera una nueva iniciativa cobró fuerza de manera significativa. El proyecto Galpón al aire.

Galpón al aire surgió de la expansión que el colectivo de medios tuvo, fruto de diversas inquietudes que incluyeron las diferentes líneas de participación, conexión, opinión e identificación de los estudiantes en su entorno universitario por

medio de opciones que son vías de comunicación por donde se desplazan signos de formación profesional-académica y de realización personal como generadores de espacios por donde se mueven sonoridades que prolongan la actitud de construir memoria colectiva y de convertirse en la “voz” del estudiante de nuestra universidad, así mismo pensado en la consolidación de un proyecto educativo desde lo sonoro por que *“las nuevas concepciones del mundo y el individuo, acompañadas por el desarrollo y avance de tecnologías en los medios de comunicación, plantean una urgente necesidad: consolidar un modelo de radiodifusión educativa a la altura de las demandas de un auditorio diverso.”*⁴⁴

Galpón al aire buscaba destacar al estudiante creativo, que se enfrenta a retos importantes desde lo sonoro y que esta dispuesto a crear imágenes que produzcan nuevos imaginarios e ímpetus alternativos de comunicación en un cambio dinámico de socialización de ideas y matrices antes establecidas, como propuesta proyectada a una sociedad que siempre esta atenta y espera mucho de sus baluartes juveniles en constante evolución desplazándose continuamente con una mochila de ideas llenas de reflexión, argumentación, entretenimiento, opinión, participación, proyectos sociales, intervención artística, apropiación del sentir universitario, creación de procesos de comunicación y de conectividad.

La idea de producir radio en la universidad estaba pensada a partir de una construcción colectiva donde se entran voces y efectos que son producto de una participación que promueve un canal desde donde se referencia una realidad

⁴⁴ ARTEAGA, Romero Carolina. La Radio como medio para la educación. Revista Electrónica especializada en Comunicación, Razón y palabra. No 36. Enero de 2004. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n36/carteaga.html>. Consultado 20 de Abril de 2009, 6:00 PM.

que es la vida misma dispuesta a cuestionarse, interpretarse, informarse y gozarse.

*La radio universitaria es conexión entre territorios desde donde se advierten nuevos puntos de comunicación y visibilidad estudiantil, es la idea de imagen desde la imaginación y es la certeza de que la cotidianidad también evoluciona*⁴⁵.

Desde la radio afianzamos códigos que nos hacen girar en torno a situaciones que pueden ser problemáticas y que generan un interés específico en la medida en que se difundan como formas de divulgación que dan cabida al reconocimiento de la otredad y de espacios de acción de otros, es decir nos inmiscuimos con lo que otros piensan así no se piense como los otros pero en contextos de debate con opinión en donde prime el respeto y la escucha como principio obligatorio de la comunicación y que además genere identidad en la medida en que sea bandera de lo que somos como estudiantes ya que tratamos de resistirnos al mundo repetitivo de lo mismo, afianzados desde la idea que propone Jesús Martín Barbero en la introducción a su clásico texto “De los medios a las mediaciones”:

*“(...) algunos comenzamos a sospechar de aquella imagen del proceso en la que no cabían más figuras que las estrategias del dominador, en la que todo transcurría entre unos emisoras-dominantes y unos receptores-dominados sin el menor indicio de seducción ni resistencia, y en la que por la estructura del mensaje no atravesaban los conflictos ni las contradicciones y mucho menos las luchas (...)”*⁴⁶

⁴⁵ Esta reflexión de radio universitaria pertenece a la cortinilla de entrada del Programa radial Galpón al Aire, el cual se encuentra disponible en:
<http://www.periodicogalpon.com/potencia/al aire/index.html>

⁴⁶ MARTÍN BARBERO, Jesús: “De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía”. Editorial Pili. Barcelona 1987

Este espacio radial obligó a crear nuevas esferas de trabajo y formación en áreas específicas y afines con la comunicación radial, de esta manera y contando con el apoyo de la universidad y de la emisora Universitaria estéreo, el 12 de Junio de 2008 se transmitió el primer programa de Galpón al Aire.

1.6 FORTALECIENDO EL COLECTIVO

La organización, el fortalecimiento de competencias a nivel comunicativo, cognitivo y tecnológico, el constante enfrentamiento con problemáticas reales, la participación persistente en cada una de las actividades propuestas, la estructuración, la formación académica ininterrumpida, el apoyo institucional, hicieron del Colectivo de Medios Galpón, un grupo de trabajo constituido y con fuertes proyecciones en el mundo laboral, prueba de esto ha sido la participación en actividades de carácter nacional que han dejado además de grandes aprendizajes, más experiencia y en algunos casos retribuciones económicas, como el apoyo en la coordinación y la dirección en comunicaciones y difusión de la II integración Universitaria de la Universidad Tecnológica de Pereira, conformación del comité de prensa de la película Pereirana “Los Últimos Malos días de Guillermino”, La organización del primer concurso universitario de poesía “El Quijote de Acero”, La coordinación general del XVIII Festival Metropolitano Intercolegiado de Teatro, el envío de corresponsales y cubrimiento de grandes eventos culturales como El Festival Iberoamericano de Teatro de Bogota, el Festival de cine de Cartagena y El festival de cine de Cuenca en Ecuador.

De esta manera se ratificaba la idea de Colectivo ya que se creaba una conciencia colectiva, los individuos se habituaban a una disciplina consciente, se fortificaba

la voluntad y aparecían nuevas propiedades cualitativas, se mantenía un compromiso correcto en las relaciones con los demás, cada integrante en su proceso de trabajo sentía una dependencia recíproca ya que cada uno desempeñaba un trabajo al servicio de la colectividad, se realizaba un análisis grupal de todos los asuntos relativos a la organización y su acción, se potenciaba el trabajar en equipo de una forma coordinada y se distribuían las tareas de una manera equitativa brindando ayuda y apoyo mutuo, todo problema que afectase a la organización debía ser tratado y su solución debía buscarse en la participación colectiva. El trabajo colectivo era conducido con autoridad y orientado hacia el futuro, formando un nivel Ideológico, social, cultural y educativo, *el medio principal para la consecución de los objetivos -el trabajo- y el medio natural -el colectivo-*⁴⁷.

La excusa para todo este compilado de principios eran los medios de comunicación, por eso el ideal apuntaba a la conformación de un colectivo de medios, creando espacios para la crítica y la reflexión sobre fenómenos actuales, en lo mediático, lo educativo, lo informático y demás hechos que ameritaban una puesta en escena bajo el tamiz del debate, presentando una información actualizada que diera cuenta de los fenómenos que pertenecían a las diversas dimensiones humanas, sociales y culturales, enmarcadas dentro de una posibilidad mediática que abarcara: lo audiovisual, lo digital, lo impreso y lo virtual, respondiendo a la consolidación de un punto de vista frente a un hecho determinado, propendiendo por una estructura mediática, educativa e informática ligada al análisis y a la crítica responsable, respondiendo a principios éticos, democráticos, participativos, académicos, sociales, culturales, artísticos, conceptuales, críticos, reflexivos y demás, que contribuyeran con la construcción

⁴⁷ MAKARENKO A.S. "Poema Pedagógico". Editorial Planeta. Barcelona 1.967

de una sociedad formada y con la capacidad de erguir un punto de vista frente a la información, los medios de comunicación y los mensajes⁴⁸.

El trasegar del colectivo por cada una de sus etapas y actividades ha estado apoyado siempre por un gran número de personas entre docentes, estudiantes y administrativos, que han hecho de sus aportes la construcción de un proyecto con una gran estructuración, aunque no todas las personas que han conformado parte del equipo han mantenido su estada en el mismo, ya que durante todo el desarrollo del proyecto Galpón, muchos de sus integrantes han partido para dar inicio a otros proyectos o potenciar algunos ya existentes, muchos fueron los motivos para estas determinaciones: entre ocupaciones diversas, poco tiempo, discrepancia en el manejo administrativo o en los principios establecidos, faltas a los reglamentos establecidos, desmotivaciones, dificultades para los puntos de encuentro vitales en el trabajo en equipo, como la consecución de objetivos comunes, la distribución responsable de actividades o simplemente dar paso a nuevos integrantes que realizaran nuevos aportes, de esta manera el proyecto ha mantenido una oxigenación constante aprovechando cada una de las contribuciones dadas por aquellos que están y por aquellos que partieron.

Cada una de las etapas vividas por el colectivo, las actividades realizadas, su conformación, recorrido y su carácter estudiantil han logrado que el CMG se convierta en un proyecto con características propias de un proyecto colaborativo, que ha generado aprendizajes de tipo experiencial a partir del trabajo en grupo, la negociación de saberes y la solución de problemas cotidianos, aspectos que serán argumentados en el siguiente capítulo.

⁴⁸ Este concepto pertenece a los principios que rigen el funcionamiento del Colectivo de Medios Galpón. Disponible en : http://www.periodicogalpon.com/info/quienes_somos.html

CAPÍTULO II

**COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN, UNA OPORTUNIDAD PARA APRENDER
A TRABAJAR EN EQUIPO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA**

“El espíritu de equipo es la habilidad para trabajar juntos en vistas a una meta común. La habilidad para encaminar los logros individuales hacia objetivos corporativos. Es el combustible que permite a la gente común alcanzar objetivos pocos comunes”.

Andrew Carnegie

CAPÍTULO II

2. COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN, UNA OPORTUNIDAD PARA APRENDER A TRABAJAR EN EQUIPO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA

El Colectivo de Medios Galpón se creó a manera de proyecto con el objetivo de realizar un periódico para la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas, según sus características, este se configura como un proyecto colaborativo a través del cual se generan ciertos aprendizajes como lo explica el método de proyectos. Tales aprendizajes se dan a partir del trabajo en equipo y del contacto con experiencias reales, es decir, se produce lo que se denomina aprendizaje experiencial, fortaleciendo así habilidades y competencias aplicables al mundo laboral.

Ahora bien, vale la pena empezar por explicar el método de proyectos; este, “*es una propuesta de enseñanza que permite el logro de ciertos objetivos educativos, por medio de un conjunto de acciones, interacciones y recursos planeados y orientados a la resolución de un problema y a la elaboración de una producción concreta*”⁴⁹. Dicha producción se obtiene a través de la formulación, planeación y ejecución de un proyecto, el cual se realiza generalmente en grupos de trabajo en los que cada uno de los integrantes participa del proceso aportando desde sus intereses, habilidades y aptitudes a la consecución de los objetivos planteados. A estos grupos de trabajo se les denomina grupos colaborativos cuando cada uno

⁴⁹ TANONI, Cecilia. ALONSO, María E. El trabajo por proyectos en el aula. Aulas Unidas, Argentina 2005. Disponible en: http://www.educared.org.ar/aua/2005/links_internos/propuestas2005/documentos/03_El_trabajo_por_proyectos.pdf. Consultado el 7 de Marzo de 2009, 10:00 AM.

de los integrantes tiene una tarea específica, y finalmente se articulan todos los esfuerzos en un proyecto final.

Así pues, bajo la premisa que propone que un proyecto “*es una actividad previamente determinada cuya intención dominante es una finalidad real que orienta los procedimientos y les confiere una motivación*”⁵⁰, se ha identificado al Colectivo de Medios Galpón como un proyecto colaborativo. Desde su creación, sus acciones se encontraron encaminadas a la consecución de una meta común, proceso que se ha llevado a cabo a través de los distintos roles asumidos por cada uno de los miembros según sus intereses, conocimientos y habilidades, los cuales han ido fortaleciendo el perfil de cada uno de ellos. En este caso, desde el principio, los integrantes han asumido roles diferenciados, no en un sentido jerárquico, sino operativo y creativo en el que de acuerdo con sus intereses y habilidades individuales, se realizaban distintas tareas necesarias para llevar a cabo su desarrollo. Es así como al iniciar el proceso de constitución del colectivo, se nombró al docente John Harold Giraldo como director teniendo en cuenta que contaba con la experiencia necesaria para conducir los pasos siguientes. De igual manera, se determinaron otros roles básicos como una secretaria, y un encargado de las comunicaciones, quienes hicieron parte al igual que los demás miembros, del comité editorial de lo que inicialmente fue el Periódico Galpón. A través del recorrido del colectivo, y en concordancia con los cambios y las reestructuraciones que se dieron desde sus comienzos, se han designado roles con funciones específicas y fundamentales de acuerdo con los subproyectos emprendidos y las metas fijadas en cada una de las etapas históricas.

⁵⁰ KILPATRICK, 1921. Citado por CABRERO, Julio, y ROMÁN, Pedro en E-Actividades, un referente básico para la formación en Internet. Eduforma, Pág. 35

De acuerdo con lo anterior, vale la pena resaltar aquellas características que validan al Colectivo de Medios Galpón como un proyecto, según los elementos⁵¹ recopilados por el Northwest Regional Educational Laboratory⁵² a partir de los trabajos de Dickinson, Katz y Chard, Martin, Baker y Thomas⁵³, quienes plantean que:

Un proyecto debe estar **centrado en el estudiante y dirigido por el mismo**. Como se describe ampliamente en el primer capítulo⁵⁴, el CMG nació a partir una iniciativa de estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas, a la que posteriormente se vincularon docentes de la misma licenciatura. Este nace de una necesidad imperante de los estudiantes de retroalimentar conocimientos adquiridos a partir de la academia, de poner en práctica lo que se aprendía, y de explorar las posibilidades productivas de tales aprendizajes. Los estudiantes realizaron todo el proceso, generaron la idea y la pusieron en práctica, fueron creadores y desarrolladores e incluso evaluadores.

La idea inicial consistió en la creación de un periódico impreso que manejara información no inmediata, que permitiera cierto nivel de análisis y reflexión con base en la comunicación alternativa, teniendo siempre en cuenta una de sus más importantes características, realizar un producto desde los estudiantes para los estudiantes, que diera cuenta de su quehacer académico y de la vida universitaria,

⁵¹ Estos elementos serán señalados en el cuerpo del trabajo, resaltados en negrita.

⁵² El Northwest Regional Educational Laboratory es un laboratorio educativo, privado y sin ánimo de lucro, que trabaja conjuntamente con escuelas, distritos, y otras agencias estadounidenses para desarrollar soluciones prácticas y creativas para importantes desafíos educativos.

⁵³ Elementos de un proyecto auténtico propuestos por Dickinson et al, 1998; Katz & Chard, 1989; Martin & Baker, 2000; Thomas, 1998. NorthWest Regional Educational Laboratory . Aprendizaje por proyectos. Disponible en: <http://www.eduteka.org/AprendizajePorProyectos.php>

⁵⁴ Véase capítulo 1 (Nacen inquietudes, se acrecientan las necesidades)

que los representara, en el que se sintieran identificados y de la misma manera del que pudieran obtener aprendizajes, desde la participación en la realización, en calidad de receptores de los productos comunicativos.

Igualmente, el proceso de desarrollo se llevó a cabo teniendo en cuenta este objetivo, iniciando con la conformación de un equipo que se fue estructurando al asignar roles definidos a sus integrantes, de manera tal que se emprendió un proceso que permitió llegar finalmente a una publicación periódica de circulación en el ámbito universitario, y en otras esferas de la sociedad, generando así un proyecto que tuvo **claramente definidos, un inicio, un desarrollo y un final.**

Asimismo, los contenidos, pretendían mostrar los alcances del programa, los avances de los estudiantes; en general, dar cuenta del quehacer académico y cultural alrededor del programa y su comunidad. Dichos contenidos se fueron expandiendo para abarcar a la universidad entera, e incluso hasta cubrir la ciudad.

De esta manera, se suplió la necesidad de establecer procesos comunicativos, y de crear canales de comunicación para una comunidad en la que el grupo se encontraba inmerso. De ahí que los contenidos fueran **significativos para los estudiantes y directamente observables en su entorno.**

De modo similar, la idea de la creación de un periódico surgió a partir de una necesidad que tiene una estrecha relación con los **problemas del mundo real**, en tanto que se pretendía suplir una carencia comunicativa que tratara temáticas poco abordadas por los medios de comunicación tradicionales, dado que no existía en ese momento en la ciudad, un medio de comunicación que se ocupara

de temas que reflejaran la cultura urbana pereirana y los fenómenos sociales que se estaban dando en la ciudad a un nivel más reflexivo. Consecuentemente, se abordaron temáticas que incluían diversas visiones de la urbe, las desterritorializaciones, desencuentros, la bohemia nocturna, los semáforos, los teatros porno, y un sinnúmero de temas de interés tanto para la universidad como para la ciudad, todas problemáticas reales con gran incidencia en la cultura local.

Consecuentemente, para abordar estas temáticas, la investigación fue y continúa siendo parte fundamental en el quehacer del colectivo, puesto que todas las temáticas abordadas conllevan una profundidad dada por una **exploración investigativa de primera mano**. Según las características de los artículos publicados, estos se ubicaron en la categoría de periodismo de profundidad, el cual, vistos desde el periodista y maestro Gerardo Reyes, “*es una modalidad de reportería de investigación que trata de abordar un tema con una perspectiva menos detectivesca*”⁵⁵. Es decir, no necesariamente trata de descubrir verdades ocultas o ventilar sucesos controvertidos, “*no es un mundo de informaciones explosivas sino de primicias sociológicas que han estado a la vista de todos por muchos años, y a nadie se le ocurre estudiarlas*”⁵⁶. Se trata de ampliar y detallar la información, lo cual requiere investigación.

De manera similar, las temáticas abordadas para su publicación durante todo el proceso de desarrollo del proyecto han sido **sensibles a la cultura local, así como culturalmente apropiadas**, en tanto han guardado coherencia con los objetivos, han estado constantemente relacionadas con el entorno, con los sucesos relevantes y de actualidad. Los tópicos han girado ampliamente entorno a las dinámicas culturales y sociales de la ciudad, así como también han abordado

⁵⁵ REYES, Gerardo. Periodismo de Investigación. México, 1996. Editorial Trillas. Pág. 30.

⁵⁶ *Ibíd.* Pág. 39

la academia y el entretenimiento como líneas temáticas fundamentales. El primer capítulo evidencia el rigor temático con el que se construyeron desde un principio las publicaciones del colectivo. Las primeras publicaciones impresas en su totalidad abordaron tópicos relacionados con la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas, la ciudad y la universidad, cada una, con el fin de generar una identificación con la cultura local, susceptible a los intereses del público objetivo, en su mayoría pertenecientes a la comunidad universitaria y ciudadanos pereiranos.

Otro de los elementos de un proyecto, es que los **objetivos específicos estén relacionados tanto con el Proyecto Educativo Institucional (PEI)⁵⁷ como con los estándares del currículo⁵⁸**. En este sentido, el Colectivo de Medios Galpón, es una muestra de algunas de las competencias que debe desarrollar el Licenciado en Comunicación e Informática Educativas a lo largo de su formación académica. De esta manera, la conformación y el desarrollo del colectivo, evidencian un proceso de formación y práctica que les permite a sus estudiantes prepararse para diseñar y liderar proyectos pedagógicos mediatizados apoyados con tecnologías de la información y la comunicación, lo cual constituye una parte importante del perfil profesional, fortaleciendo así diferentes competencias aplicables en el mundo de trabajo.

⁵⁷ De acuerdo con el artículo 73 de la Ley 115 de 1994, Con el fin de lograr la formación integral del educando, cada establecimiento educativo deberá elaborar y poner en práctica un Proyecto Educativo Institucional en el que se especifiquen entre otros aspectos, los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión, todo ello encaminado a cumplir con las disposiciones de la presente ley y sus reglamentos.

⁵⁸ Según el artículo 2do del Decreto 0230 de 2002, el currículo es el conjunto de criterios, planes de estudio, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional.

Del mismo modo, la materialización de un proyecto mediatizado, por medio de una publicación periódica en formato impreso, la cual se transformó en un portal de Internet, y se expandió hasta un programa de radio, confirman otro de los elementos de un proyecto, **un producto tangible que se pueda compartir con la audiencia objetivo.**

Análogamente, a través del desarrollo del proyecto Galpón se han establecido **conexiones entre lo académico, la vida y las competencias laborales**, ya que dicho desarrollo ha permitido que los estudiantes partan de los conocimientos adquiridos en la academia, para aplicarlos en un proyecto del que pueden obtener aprendizajes para la vida y el mundo laboral, en tanto que se desenvuelven y resuelven problemas de la realidad.

El CMG ha contado con la participación del comité curricular de la Licenciatura En Comunicación e Informática Educativas como comité de revisión de los artículos a publicar, y posteriormente con la colaboración de docentes que han aportado desde sus conocimientos y experiencias para el fortalecimiento del colectivo, permitiéndole al grupo identificar y corregir falencias de todo tipo, especialmente en materia de corrección de textos. De esta manera el colectivo ha contado con **oportunidades de retroalimentación y evaluación por parte de expertos.**

Asimismo, los integrantes del colectivo han generado a lo largo del proceso **oportunidades para la reflexión y la autoevaluación por parte del estudiante**, espacios para la reflexión y discusión de su quehacer, logrando así una autoevaluación y retroalimentación colectiva.

Desde su creación, el Colectivo de Medios Galpón, ha llevado un registro del proceso adelantado a través de las actas realizadas en cada una de las reuniones, logrando así, una **evaluación o valoración auténtica**. Las actas permitieron llevar una observación, o descripción de hechos y formas de proceder, decisiones y propuestas que más tarde servirían para realizar una evaluación del trabajo realizado con el fin de mejorar implementando aquellas acciones que fueron exitosas para llevar a cabo los procesos de trabajo, o bien, generando nuevas estrategias que permitieran corregir las falencias.

Así pues, Galpón ha sido para los estudiantes un espacio de desarrollo de sus habilidades, que les ha permitido poner en práctica sus conocimientos, así como sus ideas e iniciativas, ya que dicho colectivo se ha expandido y desplegado de acuerdo a las necesidades e inquietudes de cada uno de sus integrantes, permitiéndoles explorar los diferentes componentes de su perfil profesional, a través de las diversas áreas de trabajo que el colectivo ha ido implementando.⁵⁹

En resumen, el CMG se constituye en un proyecto que reúne todas las características necesarias para definirlo como tal, del cual, con base en su forma de trabajo, se puede rescatar y enfatizar la idea del trabajo en equipo sobre el individual ya que *“investigaciones y experiencias demuestran que los alumnos generalmente aprenden mejor en grupo y de sus pares que de sus maestros, para lo cual se tendrá en cuenta los intereses de los alumnos y los objetivos de aprendizaje”*⁶⁰. En cuanto a lo anterior, es importante aclarar que siendo El CMG un proyecto extra-académico ya que no surge a partir de ningún ejercicio de clase,

⁵⁹ Ver capítulo 1

⁶⁰ COVARRUBIAS, Guerrero Guillermo. Proyectos Colaborativos. Disponible en: http://estatico.buenosaires.gov.co.ar/areas/educacion/niveles/primaria/programas/aulasenred/pdf/proyectos_colaborativos_chile.pdf. Consultado en Marzo de 2009, 8:00 PM.

sino más bien se da como un proyecto autónomo por parte de estudiantes, no se presentan unos objetivos de aprendizaje explícitos; los objetivos planteados, corresponden más bien a la producción mediática. Sin embargo, los aprendizajes van surgiendo a partir del trabajo realizado para la consecución de dichos objetivos prácticos, objetivos que se logran a partir del trabajo colaborativo.

2.1 EL COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN COMO PROYECTO COLABORATIVO

En el CMG se puede observar y reconocer que para su dinámica constitutiva y su manera de organización, el trabajo en equipo es una necesidad. *“El aprendizaje en ambientes colaborativos y cooperativos busca propiciar espacios en los cuales se de el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos siendo cada quien responsable tanto de su propio aprendizaje como del de los demás miembros del grupo”*⁶¹. Así pues, el aprendizaje se produce principalmente en ambientes de trabajo colaborativos en los que todos los miembros del grupo trabajan en conjunto para generar propuestas, soluciones a problemas y nuevos conocimientos a través de la negociación de saberes e interacciones que permiten la exposición de las diferentes concepciones y puntos de vista para enriquecer los aprendizajes y llegar a acuerdos que los validen. Como lo explica Mathews, *“El aprendizaje colaborativo se produce cuando los alumnos y los profesores trabajan juntos para crear el saber...Es una pedagogía que parte de la base de que las personas crean significados juntas y que el proceso las enriquece y las hace crecer”*⁶². Es de esta manera como El Colectivo de Medios Galpón ha logrado a

⁶¹ OSORIO, Luz Adriana. Citado en: Proyectos Colaborativos y Cooperativos en Internet. Disponible en: <http://www.eduteka.org/ProyectosColaborativos.php>. Consultado en Marzo de 2009, 11:00 AM.

⁶² MATHEWS, 1996. Citado por BARKLEY, Elizabeth F, en Técnicas de Aprendizaje Colaborativo, Ed. Morata, Madrid España Pág. 19.

través de su proceso de desarrollo, establecer un ambiente de aprendizaje⁶³, en el que se han fortalecido las competencias del grupo gracias al trabajo colaborativo, estableciendo así un ambiente de trabajo ideal en el que todos los miembros trabajan en la consecución de una meta común. Así, cada individuo del equipo no solamente es responsable por su trabajo, sino que adquiere una responsabilidad compartida, ya que el fracaso o el éxito tanto del proceso como del producto final recae sobre la totalidad de sus integrantes.

Sin embargo, el trabajo en equipo no requiere que los integrantes se responsabilicen indistintamente de cualquier función, como ya se mencionó anteriormente, los miembros del equipo desempeñan roles diferenciados, roles que se asumen o se asignan teniendo en cuenta todas las características de cada individuo. Así, entre los beneficios que ofrece el aprendizaje a partir de proyectos se destaca el aprendizaje basado en los intereses y las fortalezas de los estudiantes, ya que les permite hacer una exploración de sus conocimientos y habilidades; y aunque este tipo de aprendizaje no ofrezca un proceso uniforme como es común en las instituciones educativas y la mayoría de procesos de formación, si se privilegian ciertas habilidades e intereses, en los cuales, los estudiantes pueden alcanzar un mayor nivel de maestría a través de este enfoque de aprendizaje, más aún cuando se trabaja en proyectos colaborativos, ya que no sólo se generan aprendizajes que benefician el trabajo en equipo, sino que también se fortalecen destrezas individuales. *“Los estudiantes en el proceso de aprendizaje basado en proyectos, es decir, en el que va desde el planteamiento original del problema hasta su solución, suelen trabajar de manera cooperativa⁶⁴ en pequeños grupos, compartiendo en esa experiencia de aprendizaje la*

⁶³ Entendemos por ambiente de aprendizaje, el contexto en el cual se da el aprendizaje, dentro del cual, se tienen en cuenta, el espacio físico, los recursos materiales, así como los aspectos sociales y afectivos.

⁶⁴ Este autor utiliza indistintamente los conceptos de grupos colaborativos y cooperativos.

posibilidad de practicar y desarrollar habilidades y competencias genéricas de carácter transversal, y de observar y reflexionar sobre actitudes y valores que en el método convencional expositivo difícilmente podrían ponerse en acción.”⁶⁵

Lo anterior, permite reconocer una gran cantidad de beneficios frente al aprendizaje de carácter colaborativo en contraste con el aprendizaje tradicional, pero mucho más, si este aprendizaje se da a partir de un proyecto como el CMG en el que se tiene la oportunidad de obtener aprendizajes a partir de experiencias reales, lo cual representa un entorno privilegiado para tal fin.

2.2 EL APRENDIZAJE COLABORATIVO PRIVILEGIA LA EXPERIENCIA⁶⁶

Cuando se trabaja en grupos colaborativos, se genera un proceso de aprendizaje que difiere en muchos aspectos del aprendizaje tradicional. Al trabajar en grupos, con base en proyectos, estos *“envuelven una variedad de actividades educativas, que generalmente involucran la solución de un problema y que a menudo ofrecen la posibilidad de tratar áreas interdisciplinarias”⁶⁷*. Dichos problemas, generalmente, y al tratarse de un proyecto, involucran situaciones de la vida real, las cuales *“como su nombre lo indica proveen de verdaderas oportunidades para el aprendizaje relevante de los alumnos”⁶⁸*. Este método de aprendizaje, permite que los miembros del grupo, recurran a sus intereses, inquietudes e incluso necesidades propias o de su comunidad para la formulación

⁶⁵ CABRERO, Julio. ROMÁN, Pedro. E-Actividades, un referente básico para la formación en Internet. Eduforma, 2006. Pág. 39

⁶⁶ La filosofía del método de proyectos, dentro del cual se inscriben los proyectos colaborativos es que los aprendizajes obtenidos a partir del contacto con la realidad, son mucho más significativos.

⁶⁷ COVARRUVIAS, Op.cit. Disponible en: http://estático.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/niveles/primaria/programas/aulasenred/pdf/proyectos_colaborativos_chile.pdf. Consultado en Marzo de 2009, 7:00 PM.

⁶⁸ *Ibíd.*

de un proyecto, *“busca enfrentar a los alumnos a situaciones que los lleven a rescatar, comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades donde se desenvuelven”*⁶⁹. Desde su campo de acción, cada integrante aportará con sus conocimientos a la solución del problema planteado, y como un ejercicio de retroalimentación, estará presente la negociación de saberes, que les permita realizar una reflexión e interpretación desde diversos puntos de vista, y a su vez, adquirir un conocimiento articulado, que en algunas ocasiones y según el grupo de trabajo, será de carácter interdisciplinar.

Por consiguiente se muestra que el Colectivo de Medios Galpón puede ser catalogado como un grupo que incentiva el aprendizaje autónomo a través de la experiencia en situaciones de la vida real, en tanto que ha creado un entorno de trabajo similar al de una organización productiva, en el que los estudiantes que son parte de él, han adquirido destrezas que sólo pueden ser obtenidas a partir de prácticas en situaciones reales. Así pues, el aprendizaje adquirido se ha logrado a partir de la experiencia, lo que conlleva a establecer una relación directa entre el aprendizaje colaborativo con el aprendizaje experiencial, en tanto que el primero se da mejor en un entorno que provea situaciones reales.

2.2.1. Los proyectos colaborativos generan un aprendizaje de tipo experiencial. La teoría de la educación experiencial surge al inicio del siglo veinte a partir de las reflexiones de varios filósofos educativos, entre ellos John Dewey, considerado el padre de la educación experiencial moderna, quien pensaba que⁷⁰:

⁶⁹ CABRERO, Julio. ROMÁN, Pedro. Op.cit., Pág. 39

⁷⁰ RODAS, Carrillo María Begoña. El Aprendizaje Experiencial. Disponible en: <http://www.gestipolis.com/canales5/rrhh/hfainstein/h17.htm>. Consultado en Marzo de 2009, 4:00 PM.

- ❖ Los individuos necesitan ser involucrados en lo que están aprendiendo.
- ❖ El aprendizaje a través de experiencias dentro y fuera del aula y no solamente a través de “maestros”, es vital.
- ❖ El aprendizaje debe ser relevante para los involucrados.
- ❖ Quienes aprenden deben actuar y vivir para el presente, así como para el futuro.
- ❖ El aprendizaje debe facilitar a quienes aprenden, su preparación para vivir en un mundo cambiante y en evolución.

Si se analiza el CMG a la luz de estos anunciados, cabe resaltar que este ha sido un proyecto en el que se ha privilegiado la motivación de sus integrantes. Todos, han sido parte activa de los procesos creativos, en los que se han escuchado y puesto en práctica sus propuestas. Como lo explica el capítulo uno, todos los integrantes han estado involucrados en los procesos de conformación del colectivo, y en la producción de todos sus componentes. Uno de los pilares fundamentales, ha sido el trabajo con base en los talentos e intereses de cada uno de los miembros del grupo, lo cuál, le ha permitido al colectivo, contar con personas que han podido contribuir desde sus capacidades y aptitudes en la creación de los diferentes productos mediáticos, y a su vez, han obtenido práctica en sus quehaceres, y han desarrollado nuevas habilidades, por medio de la exploración de sus intereses en las diferentes áreas del colectivo. Dicha práctica y exploración, gracias a los beneficios que ofrece el aprendizaje experiencial, les ha provisto de herramientas útiles para el futuro, así como la posibilidad de buscar nuevos y propios aprendizajes.

El aprendizaje experiencial se basa en las actividades reales, y es a partir de estas experiencias que se propicia el aprendizaje. Para John Dewey, *toda auténtica*

*educación se efectúa mediante la experiencia*⁷¹. Según él, este tipo de aprendizaje genera cambios en la persona y en su entorno, también transforma los ambientes físicos y sociales. Más concretamente, y de acuerdo con Mariantonia Ríos, *en el aprendizaje experiencial, los aprendizajes se dan a partir del cambio, es decir: se da un estado de desequilibrio que crea un efecto desorganizador o confusión del ego, en el cual predomina la cualidad de caos. El acto de reestructurar o reorganizar para regresar al equilibrio, es en donde ocurren los cambios de sentimientos, pensamientos, actitudes y patrones de comportamiento. El objetivo es que las vivencias se reflexionen, de manera que se convierta en una experiencia generadora de cambios y aprendizajes*⁷².

También llamado “aprendizaje activo”, el aprendizaje experiencial incentiva el descubrimiento propio del funcionamiento de los procesos y los sistemas. En el caso de Galpón, sus integrantes han ido adquiriendo un aprendizaje alrededor de diferentes aspectos que son abarcados por el grupo, procesos comunicativos e informacionales, el proceso de creación de un periódico, un portal comunicativo/educativo, un programa de radio, y más adelante un Colectivo de Medios; y en la creación de todos estos procesos, se han llevado a cabo necesariamente otros cuantos relacionados con lo organizacional y lo administrativo; se han fortalecido competencias alrededor del trabajo en equipo, la resolución de conflictos, los procesos de comunicación, la toma de decisiones, la creatividad, el liderazgo, la responsabilidad, la puntualidad, entre muchos otros; competencias que se han adquirido principalmente por medio de la exposición al cambio y las acciones que se emprenden para responder a la situación según sus

⁷¹ CROOK, Charles. MANZANO, Pablo. Ordenadores y aprendizaje colaborativo. Ediciones Morata, Madrid, 1999. Pág. 226

⁷² RIOS, Mariantonia. Promoviendo el cambio desde la educación experiencial. Disponible en: World Wide Web: <http://www.funlibre.org/EE/MRios.html>. Consultado en Marzo 14 de 2009, 3:00 PM.

características particulares. Este proceso responde al Modelo del Cambio o la Zona de Comodidad, que Luckner y Nadler adaptaron de J.S Gerstein.

Según el modelo, es importante que las experiencias permitan que los equipos o individuos expuestos a ellas salgan de la “zona de comodidad”⁷³, pues una vez que se da este proceso, se crea un estado de desequilibrio, durante el cual se produce ansiedad y se reduce la capacidad para utilizar las defensas, lo cual se denomina “zona de incomodidad”, que conlleva a tomar conciencia del cambio para finalmente entrar en la “zona de crecimiento”, en la cual se dan nuevas posibilidades de transformación.⁷⁴

De esta manera, el paso de la zona de incomodidad a la zona de crecimiento, es la que permite generar los aprendizajes tanto individuales como colectivos, ya que se producen nuevos sentimientos y actitudes que demandan la integración de habilidades y conocimientos para la búsqueda de soluciones a conflictos presentados por la experiencia, para que finalmente se apropie y posteriormente se aplique a nuevas situaciones.

Este proceso de aprendizaje, se puede evidenciar en el caso del CMG, a través de todo el proceso descrito en el primer capítulo. El Colectivo ha pasado por diversas etapas, las cuales han generado aprendizajes por medio del cambio. La resolución de los diversos problemas, y los retos adquiridos debido a la inclusión de nuevas áreas de trabajo, han sido retos a superar, que han obligado al grupo a salir muchas veces de la zona de comodidad, proceso que ha generado

⁷³ Ibíd.

⁷⁴ Ibíd.

soluciones, propuestas y cambios en las formas de trabajo, todo esto traducido en lo que se denomina la zona de crecimiento.

Como se ha explicado hasta el momento, la experiencia de creación y desarrollo del Colectivo de Medios Galpón ha provisto a sus integrantes de un sinnúmero de experiencias, propicias para el aprendizaje debido a su naturaleza real. Al ser un proyecto que busca objetivos auténticos y se enfrenta a situaciones existentes, es un perfecto escenario para que sus integrantes conozcan un entorno similar a aquellos de carácter laboral, en los que seguramente se han de encontrar al integrarse al mundo del trabajo y para los cuales requieren de algunas competencias laborales, las cuales pueden ser fortalecidas por proyectos con las características del CMG. En el caso de Galpón, se hará énfasis en el trabajo en equipo, el cual se inscribe en la categoría de las competencias laborales generales, sobre las cuales se profundizará a continuación.

2.3 COMPETENCIAS LABORALES GENERALES

Al buscar la definición de competencias, es posible encontrar dos tipos de significados. Por una parte, *“el docente las relaciona con el metalenguaje pedagógico; desde su diccionario educativo, establece asociaciones con sinónimos de capacidad, logro, realización, indicador u otras acepciones vecinas. El empresario por su parte, establece asociaciones con el trabajo, tales como: producción, honradez, profesionalidad, eficiencia u otra suerte de acepciones ligadas al rendimiento productivo”*.⁷⁵ Ambas definiciones, pueden ser de utilidad al buscar la relación entre el aprendizaje y las competencias laborales.

⁷⁵ MALDONADO, García Miguel Ángel. Las competencias, una opción de vida. Metodología para el diseño curricular. Colección: Textos Universitarios. Santa fe de Bogotá, Noviembre 2003

Abordar el enfoque de competencias es dar un viraje hacia los resultados de la aplicación de esos saberes, habilidades y destrezas. En otras palabras, las competencias se refieren a un “saber hacer en contexto”. Por ello, la competencia se demuestra a través de los desempeños de una persona, los cuales son observables y medibles y, por tanto, evaluables. *“Las competencias se visualizan, actualizan y desarrollan a través de desempeños o realizaciones en los distintos campos de la acción humana”*⁷⁶, es por esta razón que las competencias están clasificadas de acuerdo a su contexto de aplicación, y aunque en el ámbito educativo muchas de ellas son necesarias, las laborales juegan un papel fundamental especialmente en la educación técnica y superior, sin llegar a desviar nunca su objetivo principal, el de formar seres integrales.

Así pues, durante los diferentes niveles de educación, el mundo laboral no debe ser desconocido para los estudiantes pues estos deberán iniciar su acercamiento directo a través de observaciones pedagógicas empresariales, prácticas generales o proyectos pedagógicos productivos. Dicho acercamiento puede darse desde la academia o incluso desde sus propias experiencias. Es aquí donde el Colectivo de Medios Galpón, entra a perfilarse como un proyecto con las características de un entorno laboral que aunque no ha tenido un componente productivo en términos económicos, como se ha mencionado reiteradamente en este trabajo, si ha provisto a sus integrantes de experiencias asociadas con los entornos laborales, y por tanto, ha generado unos aprendizajes aplicables en el mundo productivo.

En consecuencia con lo anterior, para este trabajo se ha abordado una de las competencias laborales generales necesaria en muchos entornos de trabajo y muy

⁷⁶ Alcaldía Mayor de Bogotá. Secretaría de Educación (1999). Evaluación de competencias básicas en lenguaje y matemáticas. Bogotá. Secretaría de Educación de Bogotá.

importante también en el ámbito académico. Pero antes de llegar a la competencia abordada, se hace necesario tener algún entendimiento frente a este tema.

Según la definición que ofrece el Ministerio de Educación Nacional, *“Las competencias laborales son el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que aplicadas o demostradas en situaciones del ámbito productivo, tanto en un empleo como en una unidad para la generación de ingreso por cuenta propia, se traducen en resultados efectivos que contribuyen al logro de los objetivos de la organización o negocio”*⁷⁷. Esta definición nos sitúa específicamente en el plano productivo, ya que preparar a los estudiantes como seres productivos dentro de una sociedad, es también uno de los objetivos de la educación. Sin embargo, en la medida en que se van explorando las posibilidades de las competencias laborales, se pueden visualizar con relación a muchos otros aspectos de la vida de los seres humanos.

Para ilustrar lo anterior, se hace necesario ahondar en los tipos de competencias laborales, las cuales pueden ser generales o específicas. Estas últimas, que no serán tenidas en cuenta para efectos de este trabajo, habilitan al individuo para desempeñarse en una ocupación determinada, o en un sector productivo concreto. En contraste, las generales, *“son las requeridas para desempeñarse en cualquier entorno social y productivo, sin importar el sector económico, el nivel del cargo o el tipo de actividad, pues tienen el carácter de ser transferibles y genéricas. Además, pueden ser desarrolladas desde la educación básica primaria y secundaria, y por su carácter, pueden coayudar en el proceso de formación de la educación superior*

⁷⁷ Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Articulación de la Educación con el Mundo Productivo, La Formación de Competencias Laborales. Santa fe de Bogotá. Agosto, 2003

*y, una vez terminado este ciclo, a una vida profesional exitosa*⁷⁸. Así, se abordan este grupo de competencias debido a que son necesarias en cualquier entorno productivo, y por tanto podrán ser de utilidad para cualquier persona que pretenda desempeñarse laboralmente en la sociedad sin importar su área específica de ocupación, y para el caso específico del CMG, estas encuentran una relación con las labores que se realizan en el colectivo y que son aplicables a la mayoría de entornos laborales.

2.3.1 Competencias laborales generales. A continuación se hará una breve descripción de cada una de las categorías de las competencias laborales generales:

2.3.1.1 Intelectuales. Condiciones intelectuales asociadas con la atención, la memoria, la concentración, la solución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad.

2.3.1.2 Personales. Condiciones del individuo que le permiten actuar adecuada y asertivamente en un espacio productivo aportando sus talentos y desarrollando sus potenciales, en el marco de comportamientos social y universalmente aceptados. En este grupo se incluyen la inteligencia emocional y la ética, así como la adaptación al cambio.

2.3.1.3 Interpersonales. Capacidad de adaptación, trabajo en equipo, resolución de conflictos, liderazgo y proactividad en las relaciones interpersonales en un espacio productivo.

⁷⁸ *Ibíd.*

2.3.1.4 Organizacionales. Capacidad para gestionar recursos e información, orientación al servicio y aprendizaje a través de la referenciación de experiencias de otros.

2.3.1.5 Tecnológicas. Capacidad para transformar e innovar elementos tangibles del entorno (Procesos, procedimientos, métodos y aparatos) y para encontrar soluciones prácticas. Se incluyen en este grupo las competencias informáticas y la capacidad de identificar, adaptar, apropiar y transferir tecnologías.

2.3.1.6 Empresariales o para la generación de empresa. Capacidades que habilitan a un individuo para crear, liderar y sostener unidades de negocio por cuenta propia, tales como identificación de oportunidades, consecución de recursos, tolerancia al riesgo, elaboración de proyectos y planes de negocios, mercadeo y ventas, entre otras.

A partir de esta clasificación, se extrae el trabajo en equipo como competencia laboral necesaria para el desempeño al interior de una organización ya sea de carácter productivo, o incluso de cualquier tipo de equipo que trabaje en pro de alcanzar un objetivo común.

2.3.2 Trabajo en equipo. Como se vio en la clasificación de las competencias laborales generales, dentro de las habilidades interpersonales se encuentra el trabajo en equipo. En relación con la propuesta aquí planteada se trabajará a partir de este aspecto, ya que representa en gran medida, la forma de trabajo adoptada por el Colectivo desde su creación, y a través de todo su proceso de desarrollo y consolidación; es en definitiva el elemento de mayor importancia dentro del trabajo llevado a cabo por el colectivo, ya que el trabajo en equipo

adopta una serie de estrategias, procedimientos y metodologías utilizadas por un grupo humano para lograr las metas compartidas y objetivos comunes. Para efectos del desarrollo de este trabajo y dadas las estrechas relaciones encontradas con el trabajo realizado por el CMG, se utilizará la definición de trabajo en equipo propuesta por Katzenbach:

“Un pequeño grupo de personas con habilidades complementarias, comprometidas con un propósito común, un conjunto de metas de desempeño y un enfoque por el que se sienten solidariamente responsables”⁷⁹

En la misma línea propuesta por este autor en su libro *“Trabajo en equipo: Ventajas y dificultades”* se encuentran características esenciales para definir el trabajo en equipo:

- ❖ Es una integración armónica de funciones y actividades desarrolladas por diferentes personas.
- ❖ Para su implementación requiere que las responsabilidades sean compartidas por sus miembros.
- ❖ Se necesita que las actividades desarrolladas se realicen en forma coordinada.
- ❖ Se necesita que los programas que se planifiquen en equipo apunten a un objetivo común.

El Colectivo de Medios Galpón define y centra su quehacer en el trabajo en equipo, en primera instancia, y de acuerdo con las características de este, el CMG se conformó con el fin de lograr un objetivo común que se ha mantenido a través de su desarrollo, y se ha ampliado o replanteado en la medida en que las metas

⁷⁹ KATZENBACH, Op.cit. Pág. 84

fueron alcanzadas. Dicho objetivo se puede visualizar en cada uno de los productos comunicativos realizados a lo largo de la existencia del colectivo. Para el logro de estos objetivos, se determinaron funciones específicas basadas en las habilidades e intereses de cada uno de los integrantes, y en las necesidades que se encontraban para realizar las actividades planeadas en conjunto. De esta manera, se definieron funciones administrativas y operativas con el fin de conseguir un correcto funcionamiento en cada uno de los niveles del colectivo. Lo más importante que se observa y que puede ser verificado a partir de las actas de reunión y los testimonios de cada uno de los miembros, es que el trabajo se ha llevado a cabo de una forma organizada y estratégica, bajo la idea que el trabajo debe responder a unos objetivos claros y con los que cada uno de los integrantes se sienta comprometido y motivado a lograr.

De esta manera, se establece una conexión entre el Colectivo de Medios Galpón y las competencias laborales, puesto que se reconocen unas relaciones existentes entre los proyectos colaborativos y algunas competencias laborales generales. Consecuentemente, este trabajo se basa en el supuesto de que siendo el CMG un grupo colaborativo, este, generará ciertos logros que son obtenidos a partir del trabajo en equipo, tales como el logro de objetivos de mayor contenido, ya que el trabajo de equipo permite generar más diversidad de propuestas y soluciones a problemas. De igual manera, se obtiene una mayor motivación hacia el trabajo tanto individual como grupal puesto que se adquieren responsabilidades por el trabajo propio hacia el equipo, así como responsabilidades compartidas con los demás miembros, lo cual genera una cercanía que se traduce en un mejoramiento de las relaciones interpersonales, las habilidades sociales, la interacción y la comunicación.

Como se muestra en el primer capítulo, el colectivo ha pasado por diferentes etapas desde su creación, ha sido objeto de un número de reestructuraciones, ampliaciones, cambios que han demandado una base sólida sobre la cual se fundamenten las decisiones y propuestas que contribuyan a la consolidación del colectivo. Todas estas acciones requeridas para el establecimiento y consolidación del colectivo, generaron aprendizajes importantes, los cuales se traducen en la obtención y el fortalecimiento del trabajo en equipo. Dichos aprendizajes, serán analizados en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO III

FORTALECIENDO EL TRABAJO EN EQUIPO

“...Toda virtud se adquiere con trabajo...”

Séneca

CAPÍTULO III

3. FORTALECIENDO EL TRABAJO EN EQUIPO

Al revisar el desarrollo del CMG expuesto en este trabajo, se ha determinado su construcción, su desarrollo, su estructuración, su consolidación como proyecto colaborativo, generador de aprendizajes de carácter experiencial, reforzando y afianzando conocimientos y potenciando competencias laborales, enfatizando en el trabajo en equipo como competencia interpersonal de carácter laboral, factor fundamental para el fortalecimiento del colectivo, es precisamente este aspecto el que determinaremos a través de este capítulo, dedicado al análisis e interpretación de información obtenida por los miembros del CMG y su accionar dentro del mismo que nos permitirá dilucidar el fortalecimiento del trabajo en equipo como competencia laboral dentro del proyecto. Todo esto, a la luz del modelo del cambio en la adaptación realizada por María Begoña Rodas, propuesto en el capítulo anterior y que servirá como categoría de análisis, de la información obtenida a través de diferentes instrumentos de investigación que a continuación se relacionaran.

Para realizar el abordaje de esta etapa de estructuración y análisis, se determinó que para una mejor comprensión de la situación planteada, se recurriera a la interpretación de la misma, a un entendimiento del fenómeno de manera interpretativa y personal basados inicialmente en las propias experiencias de los autores, como fundadores del CMG, apoyados por la experiencia y el trasegar de cada uno de los miembros pertenecientes al colectivo, de esta manera el tipo de estudio que permitió este accionar fue el análisis hermenéutico⁸⁰. Realizando una

⁸⁰ “La hermenéutica es una técnica, un arte y una filosofía de los métodos cualitativos (o procesos cualitativos), que tiene como característica propia interpretar y comprender, para desvelar los motivos del actuar humano”. ORTIZ, José Nava. La comprensión hermenéutica en la investigación

observación participante⁸¹, recopilando datos de carácter cualitativo, seleccionados y jerarquizados que posteriormente fueron consignados en tablas que serán entregadas como anexos y que operaron como dispositivos de análisis para el proceso investigativo que responde a un estudio de caso⁸², teniendo en cuenta las dinámicas adoptadas por el colectivo para el desarrollo de sus actividades.

3.1 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

La intención primordial de este trabajo ha estado encaminada siempre a determinar las posibilidades que ofrece el CMG como proyecto colaborativo para el fortalecimiento del trabajo en equipo como competencia laboral; teniendo en cuenta esta premisa, se determinó que el grupo investigado y analizado para el estudio de caso fueran todos los integrantes del equipo. El Colectivo de Medios Galpón, para el año 2009 –año de realización de este trabajo- contaba con 7 integrantes de los cuales 4 habían sido parte de este, desde el primer momento de su creación y el grupo restante se había unido durante su desarrollo, cada uno de los miembros del equipo tenía un rol definido dentro de las actividades y la coordinación de mínimo un área de trabajo, teniendo en cuenta el desarrollo y la adquisición de habilidades individuales en la medida en que el colectivo requería de nuevas competencias grupales e individuales y sopesando la adquisición y retroalimentación de conocimientos durante la formación ininterrumpida en el

educativa. Disponible en: <http://investigacioneducativa.idoneos.com/index.php/349683>, Consultado el 28 de Abril de 2009, 4:00 PM.

⁸¹ “En la observación participante, el investigador es un miembro normal del grupo – esto parece axiomático para el trabajo de la investigación-acción – y toma parte con entusiasmo en las actividades, los acontecimientos, los comportamientos y la cultura de éste”. MCKERMAN, James. Investigación-acción-curriculum: Métodos y recursos para profesionales reflexivos. Ediciones Morata, Madrid 1999. Pág. 81.

⁸² “El estudio de casos es el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias importantes”. STAKE. Robert E. Investigación con estudio de casos. Ediciones Morata, Madrid, 1998. Pág. 11

programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas. Teniendo en cuenta esta información y dadas las características de la indagación como estudio de caso y basados en los conceptos de Robert E Stake:

“De un estudio de casos se espera que abarque la complejidad de un caso particular. Una hoja determinada, incluso un solo pasillo, tiene una complejidad única -pero difícilmente nos preocuparan lo suficiente para que los convirtamos en objeto de estudio-. Estudiamos un caso cuando tiene un interés especial en si mismo. Buscamos el detalle de la interacción con sus contextos”⁸³.

Se determinó que la búsqueda de información que permitiese sustentar nuestros postulados se hiciese con cada uno de los integrantes del CMG, mediante las siguientes metodologías y estrategias para la recolección de datos:

3.1.1 Actas de reuniones. Estos documentos de carácter oficial contienen una relación escrita y detallada de lo discutido y acordado en las diferentes sesiones del colectivo. Es por ello, que en las mismas podrán encontrarse las decisiones y las políticas de este, esta documentación fue elaborada durante cada una de las reuniones sostenidas desde el inicio mismo del equipo de trabajo. Se incluyen para efectos de este trabajo ya que en estos se encuentra consignado el proceso de consolidación del colectivo, cada una de las decisiones tomadas y las responsabilidades asignadas, cada uno de los elementos que han descrito el surgir y el evolucionar de este colectivo, se encuentran allí consignados. Las actas también sirven de apoyo para comprender las motivaciones de los integrantes o comités al momento de fijar una política, tomar una decisión o aprobar una propuesta o reglamento y para construir la memoria institucional.

⁸³ Ibíd.

3.1.2 Historias de Galponeros: Dentro del ejercicio de recopilación histórica y evolución del colectivo, los miembros actuales del equipo han contribuido con sus aportes a través de una publicación realizada en el portal cultural y educativo del colectivo, llamada *Historia de Galponeros*, esta publicación da cuenta de las vivencias personales de los integrantes, sus motivaciones, sus intereses y sus logros, características de fundamental importancia para el análisis que aquí nos compete, estas publicaciones han dado una visión muy personal del desarrollo obtenido por cada uno durante su participación en el proyecto, escritas de una manera muy particular conservando el estilo que ha caracterizado a cada uno de los miembros de Galpón.

3.1.3 Encuestas: Este instrumento de investigación fue diseñado de dos formas, la primera con preguntas dirigidas específicamente a los integrantes del colectivo, a partir de las cuales buscamos averiguar la forma en que cada uno de ellos se visionaba dentro del colectivo y de la conciencia que cada uno de ellos tuviese de sus cargos, sus responsabilidades, su vinculación al colectivo, sus logros y su desarrollo dentro del mismo. La segunda dirigida a docentes que habían colaborado de una manera directa o indirecta con el trabajo propuesto por el colectivo, buscando indagar en las percepciones que cada uno de ellos tuviesen acerca del trabajo realizado, sus componentes, sus áreas de acción, la relación teoría- práctica, las posibilidades de adquirir competencias de carácter laboral, una visión general que permitiese tener una idea de la forma en la que se percibía el colectivo desde afuera y por parte de docentes.

3.1.3 Grupo focal: Esta técnica de investigación, se apropió durante las reuniones sostenidas por el colectivo, en ellas y mediante un instrumento de recolección de datos previamente construido, se dirigían las discusiones a través de una serie de

preguntas que permitían la interacción de los integrantes y se generaba una dinámica donde los participantes se sentían cómodos y libres de hablar abiertamente de las temáticas propuestas, propias de este trabajo, la idea de investigar un grupo focal estaba dada en dos vías: la primera con la intención de clarificar conceptos y situaciones encontradas en las actas, las encuestas y las historias de Galponeros, de esta manera y a partir de este instrumento se comenzaba a definir los puntos relevantes sobre los cuales se iniciaría el análisis que nos permitiría hacer inferencias del trabajo realizado por el colectivo.

En segunda medida y aprovechando las posibilidades que ofrece el grupo focal como herramienta de investigación se buscaba llegar a acuerdos con los principales actores del colectivo acerca de las etapas en las cuales se podría dividir el desarrollo del equipo para facilitar su análisis, de igual manera se buscaba entender durante esas etapas cuáles fueron las principales problemáticas, cómo se logró solucionar esas situaciones conflictivas y en esa medida qué aprendizajes se obtuvieron al poder llegar a acuerdos para dar esa solución.

Con toda la información obtenida a partir de los instrumentos empleados para su recolección, se inicia una selección y jerarquización de esa información, A continuación presentamos la condensación de la información obtenida y su posterior análisis.

3.2 ETAPAS DE DESARROLLO DEL COLECTIVO DE MEDIOS GALPÓN

Como se describió en el primer capítulo, el CMG ha realizado un recorrido académico y comunicativo, desde el momento mismo de su creación, esta senda ha estado enmarcada por una serie de etapas que han definido la identidad, el carácter y las metodologías de funcionamiento del colectivo. Para efectos del análisis de este apartado se han discriminado una serie de etapas teniendo en

cuenta su importancia y relevancia dentro del funcionamiento del colectivo, etapas que han consolidado cada uno de los objetivos propuestos dentro del proyecto y que responden a la información obtenida por los integrantes del colectivo.

3.2.1 Conformación del equipo de trabajo. Responde al primer momento del colectivo en el cual se consolidaba un grupo de personas para realizar un trabajo colaborativo, en busca de un objetivo común y un desarrollo profesional.

3.2.2 Elaboración, publicación y distribución del periódico impreso. Al asegurar el grupo de trabajo y determinar el propósito mutuo compartido, se inicia la elaboración de un producto, consistente en una publicación impresa de distribución gratuita al interior de la Universidad Tecnológica de Pereira, que respondiera a procesos de carácter comunicativo y educativo.

3.2.3 Creación del portal educativo y cultural www.periodicogalpon.com. Una nueva posibilidad comunicativa creando una versión en línea del periódico impreso, potenciado en gran medida por las posibilidades ofrecidas por la Internet.

3.2.4 Apertura de canales de interacción. El creciente desarrollo del colectivo obligó a establecer mecanismos de interacción entre el equipo de trabajo y los usuarios receptores de información, se afianzan iniciativas y secciones que permitían obtener la opinión del público frente a diversos temas, generando acciones de retroalimentación en el equipo.

3.2.5 Creación programa radial Galpón al Aire. Se crea con una idea de expansión por parte del colectivo, atendiendo a inquietudes de inclusión,

participación y conexión, y en una exploración de otros mecanismos comunicativos.

3.2.6 Intervención en proyectos constituidos, ajenos al colectivo. En búsqueda del fortalecimiento colectivo, se hacen alianzas estratégicas con organizaciones cuyas actividades realizadas van en correlación con los objetivos del colectivo, se potencian algunos de estos procesos y se comienza a encarar actividades productivas y laborales en el colectivo, mediante el manejo de grandes eventos culturales y académicos.

3.3 CATEGORÍA DE ANÁLISIS

Para efectos del análisis de resultados, se consideró necesario tener en cuenta la categoría del trabajo en equipo que se desarrollará a continuación, la cual evidencia un contraste entre el concepto de trabajo en equipo propuesto por Jon Katzenbach y el proceso de aprendizaje que llevó al Colectivo de Medios Galpón a adoptar dicho modelo, explicado a partir de la teoría del cambio de Gerstein.

El Colectivo de Medios Galpón surgió como un ejercicio de encuentro de inquietudes, curiosidades y necesidades colectivas que se venían presentando en muchos estudiantes de la Licenciatura en comunicación e Informática Educativas, quienes en búsqueda de respuestas conformaron un grupo para el alcance de un objetivo común. Sin embargo, para llegar a convertirse en un equipo de trabajo, debió sufrir grandes transformaciones y cambios, los cuales generaron importantes aprendizajes.

Dichos aprendizajes se generaron a partir de las experiencias que proveen las situaciones reales, en este caso, el proceso de conformación de un grupo, su estructuración organizativa y sus mecanismos de funcionamiento en pro de un objetivo común, el cual fue definiéndose y redefiniéndose según se encontraron respuestas y soluciones a las inquietudes iniciales y fueron surgiendo necesidades nuevas.

El modelo del cambio explica como se da un proceso de aprendizaje a partir de las experiencias reales, en las cuales, el desarrollo de eventos o actividades conllevan a salir de lo que el modelo denomina zona de comodidad, la cual se caracteriza por ser un momento de bienestar en el que no se presentan retos ni obstáculos a superar. Una vez se presentan los problemas y las nuevas necesidades que demandan la puesta en práctica de competencias como la solución de problemas y la toma de decisiones, se entra en la zona de incomodidad, en la cual se da un desequilibrio de los individuos y del grupo y su funcionamiento. Es así entonces como empieza a fortalecerse el trabajo en equipo. Cada uno de los problemas a solucionar y las decisiones a tomar demandaban acciones colectivas puesto que cada uno de los procesos emprendidos debía apuntar a un objetivo común el cual, como lo enuncia Katzenbach, es uno de los pilares fundamentales del trabajo en equipo, así como también lo son la coordinación y la planificación de las actividades. Dicha organización del trabajo se logra por medio de la integración armónica de funciones. Así, cada uno de los miembros del equipo asume un rol que debe estar determinado por sus intereses y motivaciones, y de igual manera por sus habilidades. Su función lo lleva a adquirir una responsabilidad individual y al mismo tiempo colectiva en tanto que las actividades propias del trabajo que ha accedido a desempeñar, hacen parte importante de la consecución de un objetivo común, generando así un modelo de trabajo colaborativo en el que las funciones individuales se articulan en un esfuerzo colectivo.

El CMG, ha logrado entonces a partir de cambios y reestructuraciones, consolidar un grupo que fundamenta sus procesos en un modelo de trabajo en equipo con las características del propuesto por Jon Katzenbach.

3.4 INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

Después de determinar las etapas que generaron de una u otra manera un cambio en alguno de los aspectos del colectivo, el paso siguiente está encaminado a establecer las fortalezas dadas en cada una de estas etapas a partir del trabajo en equipo, determinando en primera instancia las características principales que deben darse para conformar un trabajo en equipo, (las habilidades complementarias, el compromiso con el objetivo común y el enfoque de trabajo responsable y compartido, características propuestas por Katzenbach y presentadas en el capítulo II) a partir de allí determinar las problemáticas presentadas en cada una de las etapas descritas anteriormente, seguidas por las soluciones que se dieron y finalizando con los aprendizajes obtenidos que generaron cambios en todas las estructuras del colectivo y fortalecieron el ideal de trabajo en equipo.

Cada uno de los postulados obtenidos al realizar este análisis a partir de la información recogida en los instrumentos antes descritos se interpretarán a partir del Modelo de cambio o la Zona de crecimiento, que Luckner y Nadler adaptaron de J.S Gerstein, en la cual tendremos en cuenta la zona de incomodidad, la zona de transición y la zona de crecimiento, aspectos fundamentales para la generación de aprendizaje a partir de la experiencia.

Toda la información aquí sustentada se encuentra sistematizada en tablas anexas (véase tablas anexas).

3.5 CONFORMACIÓN EQUIPO DE TRABAJO ETAPA 1 (Véase tabla No 1)

3.5.1 Zona de Incomodidad. Para la conformación de un equipo de trabajo que respondiera a las expectativas de aquellos que habían concebido la idea se realizó una convocatoria voz a voz que dio como resultado, un grupo muy numeroso de personas dispuestas a colaborar con más entusiasmo y deseo que experiencia y claridad sobre la labor a desarrollar, esta situación comenzó a repercutir en varias acciones conflictivas ya que existían demasiadas propuestas de funcionamiento individuales que no lograban un consenso, como no existían unos roles y unas responsabilidades definidas, no se encontraba una organización que permitiese definir un objetivo común en el cual todos pudiesen participar, muchas ideas, pocos objetivos claros sin apoyo estratégico de alguna acción concreta que permitiese definirlos, algunos estudiantes dejaban entrever capacidades y habilidades para el liderazgo pero no era suficiente ya que no se contaba con una mínima experiencia en direccionamiento de grupos o coordinación de proyectos. Ante tal panorama se hacía imprescindible determinar una estrategia de organización que respondiese a un proceso determinado

3.5.2 Zona de Transición. La primera acción emprendida fue clarificar el objetivo que llevaría a que todas las potencialidades individuales se encontrasen en un mismo punto que pudiera ser responsablemente compartido y que generara unas metas de desempeño de acuerdo con los gustos y habilidades de cada uno de los miembros. Esta labor debía estar mediada y coordinada por una persona con experiencia en el campo periodístico y con aptitudes para la dirección. De esta manera se buscó un docente del área de prensa⁸⁴ y se invitó al proyecto para que

⁸⁴ La asignatura de prensa forma parte del plan de estudios de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas, de la Universidad Tecnológica de Pereira y se dicta en el tercer semestre de dicho programa. El plan de estudios de este programa se encuentra Disponible en:

asumiera la dirección del mismo. Ya contando con la coordinación de una persona experimentada en el área, se inicia un proceso de carácter organizativo y estructural, iniciando con la búsqueda de un objetivo común que se determinó fuese una publicación periodística impresa. Por otra parte y bajo solicitud del director se conformó un equipo con funciones administrativas que a su vez funcionarían como comité editorial del periódico, de esta manera el equipo de trabajo estaría regulado por un director, habría también una secretaría, un gerente, un integrante encargado del área de comunicaciones, los otros miembros seleccionados para el comité editorial funcionarían en labores de carácter administrativo y el resto del grupo operaría de manera definida y práctica dentro de cargos específicos: fotografía, redacción, gestión. Para este momento lo más importante era la organización estructural y la funcionalidad.

3.5.3 Zona de crecimiento. Para determinar los aprendizajes obtenidos, se realizará una argumentación basada en la experiencia vivida por los integrantes del colectivo y se sustentará teóricamente a partir de la categoría de análisis: Trabajo en equipo.

De esta manera y teniendo en cuenta las problemáticas planteadas y las soluciones propuestas para la primera etapa de desarrollo del colectivo, se ubica el aprendizaje obtenido en dos líneas, en primera instancia el desarrollo de un proceso que permitiese configurar el accionar del equipo, entendiendo que *“para organizar un equipo de trabajo se ha de actuar sabiendo que un equipo de esta naturaleza no se logra con sólo decidir hacerlo. No basta la madurez personal de cada uno de los miembros, ni el que hayan tenido experiencias positivas en trabajos en grupo o en equipo. Ni siquiera basta con tener la voluntad, el deseo y*

<http://www.utp.edu.co/registro/index.php?tipo=6&id=6&nivel=1>. Consultado: 30 de Abril de 2009, 4:00 PM.

*la necesidad de constituir un equipo de trabajo. Esto puede ayudar mucho, pero un equipo de trabajo supone un proceso para su configuración*⁸⁵. Este proceso se inició con la búsqueda de un profesional para el direccionamiento del colectivo, se continuó con la consolidación de un objetivo unificado y se concluye este primer momento con la estructuración administrativa del equipo.

El segundo aprendizaje general se denota en la definición de roles, responsabilidades y actividades específicas entre cada uno de los miembros, se conforma una estructura administrativa, coherente con los roles desempeñados y el objetivo a alcanzar. Se constituye un equipo teniendo en cuenta que *“(Para constituir un equipo de trabajo) Debe existir una estructura organizativa y funcional básica, derivada de los objetivos propuestos y que se expresa en la distribución de los miembros del equipo. Se trata de todo lo que concierne a la forma de organizar y realizar el trabajo propiamente dicho. Esto implica configurar un marco referencial en donde se encuadra lo organizativo y funcional”*⁸⁶. Por tanto, la principal labor emprendida por el colectivo para esta primera de funcionamiento estuvo siempre encaminada hacia la organización estructural y administrativa.

3.6 ELABORACIÓN, PUBLICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL PERIÓDICO IMPRESO ETAPA 2 (Véase tabla No 2)

3.6.1 Zona de Incomodidad Clarificado el objetivo hacia la elaboración de un medio comunicativo impreso, la siguiente etapa estuvo enmarcada por la toma de

⁸⁵ ANDER-EGG, Ezequiel. El trabajo en equipo, Editorial Progreso, México 2001. Pág. 16.

⁸⁶ *Ibíd.*

decisiones como elemento fundamental, para lograr definir en primera instancia, nombre y carácter del periódico, estructura gráfica y público objetivo.

Las situaciones conflictivas estuvieron dadas por varios aspectos, ya que el avanzar y profundizar en los propósitos trazados implicaba nuevas estrategias de abordaje para las acciones y lógicamente nuevas responsabilidades. El trabajo de diseño se encontraba regulado por una sola persona y teniendo en cuenta que no había una práctica concreta y real en los roles asignados, este proceso se hacía lento, al igual que la consecución y corrección de textos al no poseer personal capacitado en edición y corrección textual, existía una dificultad aún mayor al intentar dar solución a problemáticas presentadas, sobre todo en el momento de la toma de decisiones, discrepancias en la elección del nombre y el carácter del mismo, cuestión que era de vital importancia para poder determinar la ruta que el equipo debía seguir en pro de la consolidación del objetivo común. Por otra parte el afianzamiento del grupo estaba dado a partir de un proceso de preproducción para la consecución del impreso: diseño gráfico, escritura de artículos, toma de fotografías, pero sin tener en cuenta aspectos logísticos de vital importancia, pre prensa, impresión, lanzamiento, dispositivos de distribución, recursos económicos, espacios de trabajo. De igual manera, debido a la inexperiencia y la poca práctica los procesos se hacían muy lentos, revisiones constantes del diseño gráfico del periódico, devolución de textos para ser corregidos y presentación de machotes para revisiones generales, lo que retrasaba de manera persistente las fechas establecidas para la publicación.

3.6.2 Zona de Transición. Lo más importante para el accionar del equipo en este momento era poder recibir la aprobación de las actividades realizadas y comprobar su eficacia, teniendo en cuenta que la experiencia de los integrantes no era suficiente para emprender esta acción, se decidió en conjunto contar con el

apoyo y asesoría de personas externas al equipo en el área de diseño y redacción, es en este momento que entra a jugar un papel importante la orientación brindada por docentes del programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y el Comité Curricular del mismo, quienes brindaron sus conocimientos a favor del crecimiento del proyecto, se contaba ya con la directa asesoría de expertos en diferentes campos, lo que determinó que los integrantes empezaran a adquirir experiencia en sus áreas de trabajo. Teniendo en cuenta que el proyecto que se iniciaba, era una iniciativa de estudiantes en búsqueda de beneficiar a otros estudiantes del programa y procurando generar una apropiación de la universidad con el proyecto, se recurrió a estamentos oficiales de la Universidad Tecnológica de Pereira en busca de apoyo para la consecución de recursos y procurar un estatus para el proyecto naciente. Esta decisión y otras tantas que permitieron la viabilidad y publicación del impreso fueron tomadas mediante mecanismos establecidos por la junta administrativa del equipo al establecer sistemas democráticos para la toma de decisiones, la participación y el consenso, lo que permitió llegar a acuerdos de una manera más clara, concreta y rápida.

3.6.3 Zona de Crecimiento. Dos aspectos importantes se destacaron en los aprendizajes obtenidos para esta etapa, tal vez el más substancial estaba demarcado por la idea de consenso teniendo en cuenta que *“La primera idea que todos los miembros de un equipo deben comprender es la palabra consenso. En los equipos, la palabra consenso significa: Todos podremos seguir viviendo si ‘X’ es la solución para un problema y todos acordamos aceptar todo lo que la solución ‘X’ requiera que hagamos”*⁸⁷. La idea principal de fortalecer la estructura interna del equipo, potenciaba un ideal democrático y participativo en busca del éxito de los propósitos como bien lo señala Mahieu, citando a J.-C. Paul:

⁸⁷ GORÍN, Jorge. KELLY, Keith P. Las técnicas para la toma de decisiones en equipo: Guía práctica para obtener buenos resultados. Ediciones Granica S.A., Buenos Aires 1999. Pág. 5

“Uno de los recursos fundamentales para el éxito del trabajo en equipo es su estructuración. Como recuerda J.-C. Paul: “Es bien sabido que lo vago genera la ley de la selva, o por lo menos la perpetuación de las situaciones en las que el poder es confiscado. La democracia requiere sobre todo rigor en la organización, transparencia en el funcionamiento y, sobre todo, una búsqueda y una explicación del sentido de las cosas” (J.-C. Paul, de un artículo de Cahiers Pédagogiques, núm. 301). La organización es progresiva y no debe dejar de ser flexible”⁸⁸.

Teniendo en cuenta que en el campo educativo el trabajo en equipo es reconocido ampliamente y relacionado dado sus características, con el aprendizaje colaborativo y cooperativo, es pertinente denotar que uno de los aspectos para los cuales se forma al estudiante en un proyecto de carácter colaborativo es para *“familiarizarse con procesos democráticos”⁸⁹.*

Desde otra perspectiva, esta etapa del proceso permitió salir de la idea de un aprendizaje formal basado en la adquisición de conocimientos como único referente y medio para la elaboración de productos y la realización de actividades, posibilitó la interacción con expertos, lo que fundamenta un principio del trabajo en equipo como lo planteara Katzenbach al afirmar que *el entrenamiento formal ayuda: sin embargo, no siempre es el mejor ni el único modo de edificar las capacidades del equipo se debe hacer uso de expertos externos de manera*

⁸⁸ MAHIEU, Pierre. Trabajar en equipo. Siglo XXI Editores, México 2002. Pág. 80

⁸⁹ Reseña elaborada por EDUTEKA de algunas de las iniciativas más importantes en el ámbito internacional que promueven el desarrollo de proyectos colaborativos y cooperativos por Internet. Proyectos colaborativos y cooperativos en Internet. Noviembre 2007. Disponible en: <http://www.eduteka.org/ProyectosColaborativos.php>. Consultado: 1 de Mayo de 2009: 1:00 PM.

*temprana para aumentar la calidad de la resolución de problemas y la toma de decisiones.*⁹⁰

3.7 CREACIÓN DEL PORTAL EDUCATIVO Y CULTURAL

WWW.PERIODICOGALPON.COM ETAPA 3 (Véase tabla No 3)

3.7.1 Zona de Incomodidad. Aprovechando de la mejor manera cada uno de los aprendizajes obtenidos y cada oportunidad presentada para el fortalecimiento del equipo, se realizaron tres publicaciones impresas y se consolidaba cada vez más el hecho de la conformación de equipo. La constante hasta el momento era propender por el crecimiento y desarrollo del proyecto de una manera progresiva aprovechando la posibilidad de estar vinculados a la universidad en un proceso constante de formación.

En consecuencia, una nueva idea se hizo presente en el grupo y trajo consigo una serie de situaciones conflictivas, teniendo en cuenta la forma como el equipo venía desarrollando sus actividades.

La creación del portal educativo y cultural www.periodicogalpon.com, fue sin lugar a dudas un punto de quiebre y posterior fortalecimiento para el accionar colectivo. La idea principal estaba sustentada en la posibilidad de crear una versión en línea del periódico hasta ese momento impreso, esto requería de nuevas habilidades y competencias y por lo tanto nuevos integrantes, se hizo evidente las limitaciones

⁹⁰ KATZENBACH, Jon R, SMITH, Douglas K.Sabiduría de los equipos: el desarrollo de la organización de alto rendimiento. Ediciones Díaz de Santos, Madrid, 1996. Pág. 117

del grupo para el manejo del área informática y la programación Web, no se contaba con personal capacitado en esta área, se hacía necesario, casi obligatorio la creación de nuevas áreas de trabajo teniendo en cuenta la gran cantidad de posibilidades que ofrecía tener un propio espacio Web, las cargas de trabajo se aumentaron y el tiempo destinado al proyecto por ende también aumento, ante la incursión tecnológica, se hacía imprescindible redefinir el carácter de la publicación, era constante la necesidad de publicación, los trascendentales cambios sufridos generaron problemas de comunicación al interior del equipo, no se contaba con los mecanismos necesarios para hacer de la comunicación interna un hecho relevante.

3.7.2 Zona de Transición. Para tener la posibilidad de incursionar en la Internet de una manera comunicativa y educativa, proyectando los ideales hasta el momento adquiridos, se designó a un miembro del equipo con amplios conocimientos en el área de informática para que coordinara de manera única el portal, los otros campos de acción que hasta el momento funcionaban debieron ser trasladados al portal en pro del fortalecimiento del mismo. Se realizó una distribución del trabajo acorde con las nuevas necesidades, se crearon nuevos departamentos y se potenciaron aquellos que venían actuando de manera exclusiva para el periódico impreso, se realiza una reestructuración de la junta directiva ampliando las posibilidades de ingreso de nuevos integrantes, se establecen canales y mecanismos de comunicación, mediante un departamento de comunicaciones y la asignación de correos personales corporativos que debían ser usados para el manejo de información interna. Como solución al cambiante hecho del carácter y sentido de las publicaciones, teniendo en cuenta la nueva dinámica en línea, se inician discusiones y largas jornadas que permitiesen empezar a dar claridad de los objetivos, la visión y la misión del equipo, una conceptualización y argumentación teórica de principios que regirían el funcionamiento del grupo a partir de ese momento. Como hecho relevante se

destaca la posibilidad de expansión y reconocimiento del equipo de trabajo ante otros estamentos, se sientan las bases para empezar a entender el equipo como un colectivo.

3.7.3 Zona de Crecimiento. Esta fue una etapa trascendental para los intereses grupales, permitió el fortalecimiento y afianzamiento de cada integrante en un rol definido, lo que repercutía en una adquisición constante de experiencia debido a la constante exposición a la práctica, muchos de los integrantes empezaron a perfilarse en roles particulares, lo cual permitía seleccionar personas para tareas específicas y de esta manera asegurar que las necesidades presentadas fueran solventadas de una manera correcta, entendiendo que *“todos los equipos tienen diferentes necesidades y las personas que los integran deben ser seleccionadas para asegurarse de que el equipo tenga diversidad y que todos los diferentes roles estén cubiertos”*⁹¹

Encontrar mecanismos eficientes de comunicación apoyados por estructuras mediáticas, sopeso de una manera concreta los problemas de manejo de información interna, se comprendió a tiempo la necesidad comunicativa ya que *“Una buena comunicación en el equipo de trabajo es fundamental tanto para que el grupo consiga sus objetivos como para reducir el estrés y aumentar la motivación y la satisfacción de sus miembros. Recordemos que una de las características básicas que define un equipo de trabajo es la “interacción”, es decir, que para que haya un equipo es necesario que los individuos que lo forman se comuniquen y se relacionen entre sí”*⁹².

⁹¹ ROBBINS, Stephen P. Comportamiento Organizacional. Editorial Pearsons Educación, 2004. Pág. 265

⁹² VAN-DER HOFSTADT, Román Carlos J. GÓMEZ, gras José María. Competencias y habilidades profesionales para universitarios. Ediciones Díaz de Santos, Madrid, 2006. Pág. 309

Para este momento y pensando en la consolidación del equipo de trabajo como un colectivo, el repensar el proyecto desde sus soportes teóricos y conceptuales fue tal vez el aprendizaje más grande obtenido hasta ese momento ya que permitió redefinir los objetivos y los propósitos comunes, detallándolos cada vez más y acercando las metas de desempeño a instancias más específicas, teniendo en cuenta que *La especificidad de los objetivos de desempeño facilita la comunicación clara y el conflicto constructivo y la posibilidad de alcanzar metas específicas ayuda a los equipos a mantener el enfoque en la obtención de los resultados*⁹³.

3.8 APERTURA DE CANALES DE INTERACCIÓN ETAPA 4 (Véase tabla No 4)

3.8.1 Zona de Incomodidad. Una vez se establecieron al interior del colectivo las áreas principales del trabajo, creció el interés por establecer canales de interacción que permitieran una labor comunicativa multidireccional. Fue en este momento en el que surgieron infinidad de interrogantes que debían ser solucionadas para llevar a cabo este nuevo proyecto. Uno de los principales inconvenientes, fue la falta de conocimiento y experiencia frente a la interactividad de la comunicación, y la forma de ponerla en funcionamiento. El equipo reconocía la importancia de dinamizar los procesos comunicativos a través de este tipo de estrategias, pero se desconocían sus implicaciones y sus formas de aplicación. De igual manera, se presentó otro tema delicado, el manejo de la información.

⁹³ KATZENBACH, Jon R. Op.cit., Pág. 87

Por otra parte, cuando se empezaron a implementar algunas estrategias, se notó entre algunos de los miembros del equipo, desconfianza hacía los métodos que se venían usando, lo que entre otras cosas, propició cierta falta de compromiso para ejecutar las acciones que se determinaron en ese momento para llevar a cabo la puesta en funcionamiento de los canales de interacción. No todos los integrantes estaban dispuestos a participar, y se sintió un clima de falta de cooperación.

3.8.2 Zona de Transición. Ante los inconvenientes que presentaban la falta de conocimiento y experiencia en mecanismos y canales de interacción comunicativa, se recurrió a la creatividad del grupo y en parte a la experimentación, partiendo de las posibilidades tecnológicas con las que contaba el colectivo. De esta manera se implementaron dos secciones en la publicación impresa, que recogían las opiniones de los lectores alrededor del tema propuesto. Por su parte, en el portal de Internet se pusieron en funcionamiento foros, que más adelante se convirtieron en módulos de comentarios dispuestos para cada uno de los artículos publicados, así como también módulos de contacto que permitieron a los usuarios del portal, una comunicación más directa con los miembros del colectivo.⁹⁴

El establecimiento de los principios del colectivo fijó un orden y delineó un horizonte, lo cual permitió que se encontrara una solución para el tema del manejo de la información, determinó niveles de compromiso de los integrantes, al realizar un ejercicio de participación que permitió llegar a un consenso en cuanto a los objetivos, metas y acciones del colectivo, generando de la misma manera altos niveles de apropiación entre los miembros del equipo.

⁹⁴ Cada uno de estos mecanismos de participación se encuentran descritos en el capítulo 1

3.8.3 Zona de Crecimiento. Los problemas y obstáculos adquiridos al empezar la etapa cuatro, generaron aprendizajes significativos. Sin lugar a dudas, el más importante fue el reconocer la necesidad de realizar una constante autoevaluación del trabajo realizado, y sus implicaciones.

Basados en la premisa que el trabajo en equipo genera aprendizajes colaborativos, retomamos la siguiente definición: *“El concepto de autoevaluación conlleva el de ‘reflexión’. La reflexión es importante en el aprendizaje colaborativo porque ofrece oportunidades a los estudiantes de pensar en lo que han aprendido y cómo lo han hecho”*⁹⁵. La autoevaluación y el diagnóstico constantes, permiten tener una visión amplia del trabajo realizado, y de los aspectos tanto positivos como negativos de dicha labor. De esta manera, aunque se llevó a cabo un proceso de experimentación con diferentes mecanismos o canales de interacción, la evaluación constante de su efectividad, permitió replantear o afianzar su funcionamiento.

3.9 CREACIÓN PROGRAMA RADIAL GALPÓN AL AIRE ETAPA 5 (Véase tabla No 5)

3.9.1 Zona de Incomodidad. Como en las etapas descritas anteriormente, la etapa 5 se presentó con el inconveniente de la falta de conocimiento y experiencia en el área a trabajar. No se contaba con experiencia práctica para realizar un programa radial. Una vez se puso en marcha el programa y se logró un avance significativo, se empezó a notar que este estaba perdiendo su enfoque inicial. Las temáticas ya no guardaban estrecha relación con los principios del colectivo,

⁹⁵ BARKLEY, Elizabeth F, Técnicas de Aprendizaje Colaborativo: manual para el profesorado universitario. Ediciones Morata, 2007. Pág. 77

lo cual se evidenció en una falta de diversidad de temáticas e invitados, todo esto ocasionado por una ausencia de planeación rigurosa y una desarticulación de algunas áreas del colectivo.

3.9.2 Zona de Transición. Los problemas mencionados, requerían acciones de reestructuración que permitieran retomar el rumbo del programa. Con este fin se realizaron ejercicios de diagnóstico interno para determinar las acciones que debían ser tomadas para encaminarse nuevamente. Uno de los resultados arrojados por este diagnóstico, fue la desarticulación del área de radio de las demás áreas del colectivo, se estaba dando un desprendimiento de dicha área, por lo que no se contaba con la directriz del grupo base, y el direccionamiento que se estaba dando se alejaba de los principios fundamentales del colectivo. Para dar solución a este inconveniente, se trabajó en un replanteamiento de los objetivos del programa desde el equipo base, y se llevó a cabo una planeación anticipada de los programas, lo que dio como resultado una agenda estructurada, acorde con los principios y objetivos, organizada sistemáticamente.

Por su parte, el tema de la experiencia práctica, se solventó a través de la práctica y el ensayo de los programas y el apoyo de personas expertas en el tema.

3.9.3 Zona de Crecimiento. En esta etapa, tal como en la anterior, se reforzó la idea de la importancia de la autoevaluación al reconocer las falencias en la realización del programa. La constante búsqueda del mejoramiento, eleva la calidad de los productos y la labor que se lleva a cabo. De igual manera, permitió reconocer aquellos problemas de fondo que estaban ocasionando fallas inmediatas tales como la desintegración de la unidad del equipo, los objetivos del programa se desplazaron hacia un plano más individual, dejando de ser

colectivos, cuestión que debió solventar ya que *“Las metas del equipo son los resultados deseados para el equipo como conjunto, no sólo las de sus miembros individuales”*⁹⁶.

3.10 INTERVENCIÓN EN PROYECTOS CONSTITUIDOS, AJENOS AL COLECTIVO ETAPA 6 (Véase tabla No 6)

3.10.1 Zona de Incomodidad. Ante la consolidación del equipo de trabajo como un Colectivo de Medios, con sus alas operativas funcionando casi de manera independiente y el portal demarcando una creciente actividad y una solidez equiparable al trabajo realizado, el paso siguiente estaría dado en el plano de la retroalimentación del colectivo en espacios y contextos reales de trabajo, esos espacios para los cuales la academia forma, pero las actividades extracurriculares hacen que se consiga una apropiación.

Al construir, discutir y aprobar los principios que regirían el funcionamiento del colectivo, un aspecto toma una particular importancia, se procede a fundamentar el grupo a partir de la integración de diversos puntos de vista nutridos por otros estamentos y organizaciones que trabajaban en pro de unos objetivos que se integraban a la idea materializada por Galpón, de esta manera el colectivo empieza a asociarse a otros entes culturales y educativos, se comienza el apoyo logístico, mediático, tecnológico y comunicativo con estas organizaciones. De igual

⁹⁶ HELLRIEGEL, Don. Comportamiento organizacional. Cengage Learning Editores, México 2004. Pág. 207

manera se comienza a desarrollar y a participar en proyectos⁹⁷ de grandes magnitudes desde el punto de vista organizativo y en algunas ocasiones desde la coordinación general. Cada nueva idea emprendida traía consigo una suerte de conflictos y dificultades, dadas en gran medida por la falta de experiencia en cada nueva labor, a este nuevo ideal que se gestaba se le sumaba tal vez la mayor dificultad presentada hasta el momento: el dilucidar toda la experiencia, capacidades y habilidades adquiridas en un contexto real, el equipo era reducido para emprender tal empresa y no se contaba con recursos económicos, ni algunos equipamientos tecnológicos que permitiesen brindar un soporte inicial y facilitar el trabajo emprendido.

3.10.2 Zona de Transición. Para este crucial momento lo más importante era fortalecer la estructura organizativa de trabajo para que esta permitiese hacer frente a las acciones emprendidas, apelando a todas las experiencias vividas por el colectivo y enfatizando en los logros obtenidos anteriormente a partir los aprendizajes dados por cada una de las etapas y su retroalimentación al interior del grupo, se decide que cada uno de los proyectos tenga un coordinador general basándose en las habilidades y competencias que tuviese esta persona para estar al frente de dicho proyecto, apoyado por cada una las áreas operativas del colectivo, se hizo indispensable que cada uno de los compañeros del equipo con responsabilidades asignadas estableciera mecanismos de formación al interior del grupo para que todos pudiesen aprender de los demás y de esta manera cohesionar las habilidades y aptitudes del equipo para empezar a desarrollar las propias actividades de una manera complementaria. Se continuaba en la búsqueda de asesores externos que permitiesen dar claridad de las nuevas ideas emprendidas, y permitir reforzar conocimientos prácticos y adquirir nuevos; esta asesoría era pensada en dos líneas, la primera desde el punto de vista de la

⁹⁷ La organizaciones y proyectos a los cuales se hace referencia se encuentran citados y descritos en el capítulo 1

experiencia adquirida y la otra desde el fortalecimiento del colectivo por nuevas voces. Teniendo en cuenta los procesos adelantados se hizo necesario realizar de manera periódica una autoevaluación de las actividades realizadas que se discutían en reunión oficial del colectivo, buscando espacios de retroalimentación y fortalecimiento interior.

3.10.3 Zona de Crecimiento. A grandes retos, grandes soluciones y desde un campo educativo, grandes aprendizajes, el Colectivo entendió claramente que se debían poner al servicio de los demás las fortalezas individuales para convertirlas en habilidades complementarias buscando el beneficio del colectivo, señala Katzenbach que *“los equipos han de tener las capacidades complementarias necesarias para realizar su trabajo... Son relevantes tres categorías de capacidades: (1) técnicas y funcionales, (2) resolución de problemas, (3) interpersonales⁹⁸”*. Características que el colectivo había venido fortaleciendo durante cada una de sus etapas, de igual manera se seguía fortaleciendo el ideal de colectivo como equipo de trabajo y funcionando en común unión, entendiendo que *(Los equipos) consiguen juntos habilidades complementarias y experiencias que, por definición, exceden a aquellas que puede proporcionar cualquier miembro aislado del equipo y al desarrollar conjuntamente objetivos y enfoques claros, se establecen comunicaciones que apoyan la solución de problemas y la iniciativa en tiempo real⁹⁹*

De igual manera, en una constante necesidad de mejoramiento se adoptó el ideal de autoevaluación como mecanismo de regulación interna y de reorganización de

⁹⁸ KATZENBACH, Jon R. SMITH, Douglas K. Op.cit. Pág. 116

⁹⁹ Ibíd. Pág. 12

las actividades para el cumplimiento de cada labor emprendida, se procuraba por cometer el mínimo de errores y establecer mejoras en la tomas de decisiones ya que como señala Lussier y Achua: *“Los integrantes de un equipo a menudo evalúan y amplían lo que piensan unos y otros, con lo cual hay pocas probabilidades de cometer errores, y mejora la calidad de la toma de decisiones”*¹⁰⁰.

Era claro el hecho de que existían factores esenciales a los cuales se debía responder para lograr la consecución de los objetivos, esa claridad permitió que se apropiaran de manera casi inherente, los principios fundamentales del trabajo en equipo y se generara una apropiación de este como competencia de carácter laboral en contextos reales, de esta manera el colectivo comprendió que trabajar en equipo *implicaba que los miembros dieran y recibieran retroalimentación (feedback) de los demás, tener disposición, preparación e inclinación a respaldar a los compañeros de equipo durante las operaciones, que los miembros del grupo se vieran como un grupo cuyo éxito dependía de su interacción y que trabajar en equipo significaba fomentar la interdependencia dentro del equipo*¹⁰¹.

Cada uno de los aprendizajes obtenidos a través de este largo trasegar se dieron en un perfecto equilibrio entre la teoría y la práctica, por una parte la formación constante como estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y de otro lado la posibilidad de confrontar ese aprendizaje en ambientes reales, (cuestión que ha sido largamente estudiada y apropiada en un sinnúmero de centros educativos). Es de esta manera que se genera un verdadero

¹⁰⁰ LUSSIER, Robert N. ACHUA, Christopher F. Liderazgo, Cengage Learning Editores, México 2005. Pág. 291

¹⁰¹MUCHINSKY, Paul. Psicología aplicada al trabajo. Cengage Learning Editores, México 2002. Pág. 262

aprendizaje y se potencian las competencias necesarias para enfrentar la vida laboral. Como lo señalara Brunner:

*“El aprendizaje es un proceso activo donde la actividad de procesamiento de la información implica que el que aprende debe construir y reorganizar el conocimiento en su estructura cognitiva por medio de los diferentes niveles de representación. Esto significa que aprende cuando transforma la información según las reglas con las que se representa su propia experiencia”.*¹⁰²

Es de esta manera que se convirtió el proyecto Colectivo de Medios Galpón en un proyecto colaborativo, generador de aprendizajes autónomos para cada uno de sus integrantes, fortaleciendo siempre la posibilidad de confrontar el conocimiento con la experiencia vivida y sentida de una manera real y estructurada. Consolidando y fortaleciendo competencias necesarias para enfrentar un mercado laboral y la apropiación de nuevas posibilidades cognitivas

¹⁰² SANTAMARINA, Raúl. LLULL, Laura. El Aprendizaje Basado en la Experiencia. Disponible en: <http://www.learningreview.com/innovacion-en-capacitacion-y-desarrollo/articulos-y-entrevistas/el-aprendizaje-basado-en-la-experiencia-1025.html>. Consultado en 16 Marzo de 2009. 7:00 PM

TABLA 1

Etapa 1 – Conformación del equipo de trabajo		
Características trabajo en equipo	Problemáticas	Soluciones
Habilidades complementarias	Demasiadas propuestas individuales	Conformación del comité editorial dirigido por un docente con experiencia específica en el área de prensa
	Roles no definidos	
	No había complementariedad en el trabajo	
	Falta de experiencia en dirección y coordinación	
Compromiso con el objetivo común	Falta de consenso	Organización – estructura organizativa y administrativa
	Sobrecarga de ideas y objetivos	
	Demasiadas voces	Definición de roles a partir de un objetivo común
Enfoque de trabajo responsable y compartido	Falta de roles definidos	Objetivos compartidos
	Falta de organización	
	Falta de estrategias	Adquisición de responsabilidades individuales

TABLA 2

Etapa 2 – Elaboración, publicación y distribución del periódico impreso		
Características trabajo en equipo	Problemáticas	Soluciones
Habilidades complementarias	Trabajo recargado en un solo diseñador	<p>Se convocaron más integrantes</p> <p>Se convocó al comité curricular</p> <p>Se buscó ayuda de expertos</p>
	Falta de editores y correctores de texto	
	Falta de experiencia en el proceso de pre prensa	
	Falta de práctica en los roles asignados	
Compromiso con el objetivo común	Discrepancias en el nombre	<p>Establecimiento de un sistema democrático para la toma de decisiones.</p> <p>Se solicitó ayuda a estamentos oficiales (UTP)</p> <p>Escuchar y tener en cuenta la opinión de los otros</p>
	Discrepancias en la identidad y el carácter del periódico	
	Falta de recursos y espacios de trabajo	
Enfoque de trabajo responsable y compartido	Falta de artículos de escritores ajenos al equipo	<p>Recurrir a mecanismos de participación imparciales y equitativos</p>
	Dispositivo logístico – falta de personal	
	Falta de agilidad en los procesos.	

TABLA 3

Etapa 3 – Creación del Portal Educativo y Cultural www.periodicogalpon.com		
Características trabajo en equipo	Problemáticas	Soluciones
Habilidades complementarias	Falta de habilidades y experiencia en el área de programación y diseño Web	Designación de un encargado del área de informática
	Falta de personal capacitado en el área Web	Distribución del trabajo relacionado con el área Web en otras áreas de trabajo
	Necesidad de nuevas áreas de trabajo	
	Nuevos integrantes sin experiencia	Designación de coordinadores de área
	Nuevos integrantes sin compromisos claros	Reorganización de la estructura organizativa
	Mayor carga de trabajo	Establecimiento de canales de comunicación
Compromiso con el objetivo común	Necesidad de redefinir el carácter de la publicación	Establecimiento de soportes teóricos que rigen el funcionamiento (Principios)
Enfoque de trabajo responsable y compartido	Necesidad constante de artículos y publicaciones	Decantación del equipo de trabajo
	Falta de canales de comunicación	

TABLA 4

Etapa 4 – Apertura de Canales de Interacción		
Características trabajo en equipo	Problemáticas	Soluciones
Habilidades complementarias	Falta de conocimiento y experiencia en el manejo de las herramientas interactivas	Experimentación con diferentes formatos de interacción
	Falta de experiencia y conocimiento para manejar las opiniones propias y ajenas	
Compromiso con el objetivo común	Desconfianza en la efectividad de los métodos usados	Búsqueda de métodos para optimizar los procesos
	Falta de compromiso al ejecutar ideas y propuestas	
Enfoque de trabajo responsable y compartido	Baja participación	Definición de principios y estatutos
	Pocos integrantes involucrados con los mecanismos de interacción	

TABLA 5

Etapa 5 – Creación Programa Radial Galpón Al Aire		
Características trabajo en equipo	Problemáticas	Soluciones
Habilidades complementarias	Falta de conocimiento y experiencia en el área de radio	Establecimiento de una nueva coordinación
Compromiso con el objetivo común	Pérdida de claridad del objetivo del programa	Replanteamiento de los objetivos
	Las temáticas no guardaban estrecha coherencia con los principios del colectivo	
	Pérdida del sentido del trabajo colectivo	Planeación anticipada de los programas
	Desarticulación de las demás áreas de trabajo	
Enfoque de trabajo responsable y compartido	Desorganización en los procesos	Práctica de las habilidades
	Falta de planeación	
	Falta de diversidad en las temáticas e invitados	

TABLA 6

Etapa 6 – Intervención en Proyectos Constituidos, Ajenos al Colectivo		
Características trabajo en equipo	Problemáticas	Soluciones
Habilidades complementarias	Falta de conocimiento y experiencia en la organización de eventos	Asesoría de expertos Buena distribución del trabajo
	Equipo de trabajo reducido	
Compromiso con el objetivo común	Discrepancias en la participación de algunas actividades	Compartir el conocimiento de unos con los demás integrantes
Enfoque de trabajo responsable y compartido		

4. CONSIDERACIONES FINALES

A manera de conclusión:

El Colectivo de Medios Galpón es una organización educativa, cultural, constituida al interior de la Universidad Tecnológica de Pereira por estudiantes y docentes del programa de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas, asume la comunicación desde el marco de la alternatividad, desplegando su trabajo desde esferas y áreas de trabajo mediáticas como la radio, la fotografía, los impresos, la televisión, el cine y la Internet. Se fundamenta en la procura de responder a dinámicas integradoras, interpretativas, analíticas y críticas, con la profundidad y la veracidad de un medio informativo, cultural, académico, educativo y social, dentro del cual se fundamente no sólo la información sino también la formación.

Basa sus principios en un ideal de pluralismo, pues no responde a ideologías sectarias, sino a aquellos enfoques que fortalezcan posturas críticas y reflexivas en diferentes instancias de la sociedad, desde lo político, económico, cultural y social, entendiendo que dentro de cualquier colectividad existen diversos puntos de vista desde el disenso, el acuerdo o el debate.

El Colectivo de Medios Galpón propende por la formación en términos de la apropiación y creación del saber como corpus conceptual a profundizar desde la interdisciplinariedad de los discursos y saberes, que tanto sus integrantes, docentes, estudiantes y público en general quieran sustentar. Se fundamenta en un principio educativo donde la premisa base es la formación de seres humanos a través de la practicidad de lo académico y la construcción de saberes

conceptuales a la hora de interpretar los diversos fenómenos de la realidad.¹⁰³ De igual manera este colectivo es una oportunidad para el estudiantado, como protagonistas en la creación y formulación de proyectos, productos y demás insumos que potencian competencias y habilidades de carácter individual y colectivo.

Al relatar y desglosar paso a paso la creación y desarrollo de Galpón como un Colectivo de Medios, se hace evidente que una iniciativa de estudiantes puede consolidarse como un proyecto que supere sus propias expectativas. Sin embargo, es a través de un trabajo riguroso y responsable que se puede lograr un objetivo, el cual por supuesto debe ser claro y compartido entre todas las personas reunidas para lograrlo. No hace falta sólo tener una intención, es necesario establecer un plan, determinar unos métodos y estrategias, estructurar una organización que trabaje de manera creativa, ordenada y responsable, y que no pierda de vista en ningún momento la meta que se ha fijado.

A lo largo de un proceso académico, es común que surjan inquietudes y necesidades de poner en práctica los conocimientos gradualmente adquiridos. Dichas inquietudes y necesidades no pueden ser suplidas completamente en muchas ocasiones por las instituciones educativas, por lo que el estudiante debe buscar alternativas que le permitan completar su formación, avanzar más allá de lo que la academia tiene para ofrecer. Es así como las personas encuentran motivos para reunirse y como surgen las ideas e iniciativas, pero en el proceso de concretarlas, no todos los grupos logran llegar. El proceso que se adelante, es fundamental para el alcance de los objetivos. El recorrido histórico del Colectivo

¹⁰³ Esta definición de Colectivo de Medios Galpón está sustentada en los principios que rigen el funcionamiento del mismo. Estos principios son el resultado de largas jornadas de discusión y el desarrollo temporal del colectivo, construidos y aprobados por todos los integrantes actuales de este colectivo.

de Medios Galpón pone en evidencia una forma de realizar un proyecto de forma exitosa. A través de la recopilación de anécdotas, inquietudes, procesos, obstáculos, problemas, soluciones que pueden ser aplicables en proyectos similares, independientemente de su objetivo final.

El Colectivo de Medios Galpón constituye entonces una prueba fehaciente con la cual los estudiantes pueden adelantar durante su proceso formativo, proyectos paralelos a los quehaceres académicos que les permitan explorar las posibilidades prácticas de los conocimientos y habilidades que van adquiriendo a lo largo de su carrera educativa. Sin embargo, para que un proyecto resulte realmente significativo para quienes se involucran en su realización, este debe poseer ciertas características que se han descrito y desarrollado a lo largo del cuerpo del presente trabajo. Se hace evidente que al trabajar en proyectos se potencian de manera notoria los procesos académicos y se fortalece el perfil profesional del estudiante, ya que sólo en contextos reales puede encontrar espacios de aplicabilidad. Cabe anotar que esta es sólo una de las muchas posibilidades que existen de realizar un proyecto, no obstante, a partir del caso del Colectivo de Medios Galpón, se puede tener un modelo o guía que permita a otros grupos iniciar su proceso para la realización de un proyecto que genere aprendizajes y beneficios para la formación integral de los individuos a partir de proyectos de carácter colaborativo.

Vale la pena entonces afirmar que el CMG es un proyecto colaborativo porque:

- ❖ Los integrantes del colectivo se reunieron para la consecución de un bien común: realizar un periódico impreso.

- ❖ Para el logro de los objetivos, se designaron roles diferenciados según los intereses y capacidades de los integrantes, se crearon áreas de trabajo en diseño, fotografía, redacción, comunicaciones y una dirección general,
- ❖ La resolución de problemas, la toma de decisiones y la generación de propuestas se dan a partir del intercambio de ideas y el consenso, validando procesos de carácter democrático y participativo. Las reuniones periódicas constituían el momento para llegar a acuerdos, proponer ideas, tomar decisiones y resolver los problemas que se presentaban con el quehacer cotidiano.

Es importante entonces, que los estudiantes se embarquen en proyectos colaborativos, ya que estos generan un sinnúmero de aprendizajes importantes para la vida. Así, se han identificado las ventajas de trabajar en proyectos colaborativos:

- ❖ La realización de un proyecto colaborativo, permite a las personas involucradas en él, desarrollar sus ideas e iniciativas.
- ❖ El trabajo distribuido en roles, permite que las personas pongan en práctica sus conocimientos y habilidades individuales.
- ❖ El compromiso que se establece con un objetivo a alcanzar por el grupo, desarrolla el sentido de la responsabilidad por los logros individuales y colectivos.
- ❖ Las dinámicas de interacción que se dan para la resolución de problemas y la toma de decisiones fortalecen las habilidades para interactuar en grupo, negociar conocimientos y propuestas y llegar a consensos.

El trabajo del Colectivo de Medios Galpón, sus dinámicas de desarrollo, sus esferas de producción y las potencialidades de cada uno de sus integrantes han hecho de este colectivo un equipo de trabajo consolidado y comprometido con las dinámicas y problemáticas del mundo real, lo que ha repercutido de manera académica en una gran obtención y asimilación de aprendizajes. De igual manera estos aprendizajes han guardado una estrecha relación con el fortalecimiento de competencias en diversas áreas, la realización de este trabajo permitió dilucidar que el trabajo en equipo como competencia laboral dada en contextos reales de producción es una de las competencias que más se ha fortalecido al interior del Colectivo de Medios Galpón.

Podemos concluir entonces que el Colectivo de Medios Galpón, dada sus características de proyecto colaborativo, enfatizando en el aprendizaje a partir de experiencias reales, potencia el trabajo en equipo como una competencia de carácter laboral, ya que convoca a un grupo de personas a partir de un objetivo común, en el cual, cada uno de los miembros desarrolla habilidades individuales, que se potencian al ponerse en común y se desarrollan de manera complementaria, enfocándose hacia unas metas compartidas de manera responsable.

5. BIBLIOGRAFÍA

ANDER-EGG, Ezequiel. El trabajo en equipo, Editorial Progreso, México 2001. Pág. 16.

ANGARITA MILLÁN, Álvaro. Manual de Redacción y Estilo. Bogota. Editorial Voz. 2001. Pág. 62

AROCENA, José. El Desarrollo Local: Un Desafío Contemporáneo. Segunda edición Taurus -Universidad Católica. Uruguay, 2002. Pág. 12

ARTEAGA, Romero Carolina. La Radio como medio para la educación. Revista Electrónica especializada en Comunicación, Razón y palabra. No 36. Enero de 2004. Disponible en:
<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n36/carteaga.html>. Consultado 20 de Abril de 2009, 6:00 PM.

BETTETINI, Gianfranco. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Instrumentos Paidós, Barcelona, 1995.

CABRERO, Julio. ROMÁN, Pedro. E-Actividades, un referente básico para la formación en Internet. Eduforma, Sevilla, 2006. Pág. 39

COBARRUVIAS, Guerrero Guillermo. Citando a ADDERLEY (1975). Proyectos Colaborativos. Disponible en:
http://estático.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/niveles/primaria/programas/aul_asenred/pdf/proyectos_colaborativos_chile.pdf. Consultado en Marzo 12 de 2009, 7:00 PM.

CROOK, Charles. MANZANO, Pablo. Ordenadores y aprendizaje colaborativo. Ediciones Morata, Madrid, 1999. Pág. 226

ESTEBANELL, Minguell Merixtell. Revista Interuniversitaria de Tecnología Educativa, n. O, Oviedo, 2000, Pág. 92-97

GIL, Quim. Diseñando el periodismo digital. Numero 13. Noviembre 1999. Año III, Vol. 2. Disponible en World Wide Web: <http://www.saladeprensa.org>. Consultado en Marzo 15 de 2009, 10:00 PM.

GIRALDO HERRERA, Jhon Harold. Periódico Galpón. Universidad Tecnológica de Pereira. Pereira 2006. Editorial. Pág. 2.

GORÍN, Jorge. KELLY, Keith P. Las técnicas para la toma de decisiones en equipo: Guía práctica para obtener buenos resultados. Ediciones Granica S.A., Buenos Aires 1999. Pág. 5

HELLRIEGEL, Don. Comportamiento organizacional. Cengage Learning Editores, México 2004. Pág. 207

KATZENBACH, Jon R. El trabajo en equipo: Ventajas y dificultades (Compilador) Ediciones Granica S.A., Barcelona, 2000. Pág. 84

KATZENBACH, Jon R, SMITH, Douglas K. Sabiduría de los equipos: el desarrollo de la organización de alto rendimiento. Ediciones Díaz de Santos, Madrid 1996. Pág. 117

LUSSIER, Robert N. ACHUA, Christopher F. Liderazgo, Cengage Learning Editores, Mexico, 2005. Pág. 291

MAGGIO, Mariana. Tecnologías educativas en Tiempos de Internet. Compilado por Edith Litwin. Buenos Aires: Amorrortu, 2005. Pág. 39

MAHIEU, Pierre. Trabajar en equipo. Siglo XXI Editores, México 2002. Pág. 80

MAKARENKO A.S. Poema Pedagógico. Editorial Planeta. Barcelona 1.967

MALDONADO, García Miguel A. Las competencias, una opción de vida. Metodología para el diseño curricular. Santa fe de Bogotá, Noviembre 2003.

MARTÍN BARBERO, Jesús. *Comunicación fin de siglo*. En: Revista Telos. Madrid.1996

----- . De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía. Editorial Pili. Barcelona 1987

MARTINI, Stella. Periodismo, noticia y noticiabilidad. Editorial Norma 2004. Bogotá, Pág. 21.

MCKERMAN, James. Investigación-acción-curriculum: Métodos y recursos para profesionales reflexivos. Ediciones Morata, Madrid 1999. Pág. 81.

MATHEWS, 1996. Citado por BARKLEY, Elizabeth F, en Técnicas de Aprendizaje Colaborativo, Ed. Morata, Madrid España Pág. 19.

MIRALLES, Ana María. Periodismo, opinión pública y agenda ciudadana., Editorial Norma 2002. Bogota Pág. 98

MUCHINSKY, Paul. Psicología aplicada al trabajo. Cengage Learning Editores, México 2002. Pág. 262

ORTIZ, José Nava. La comprensión hermenéutica en la investigación educativa. Disponible en:

<http://investigacioneducativa.idoneos.com/index.php/349683>, Consultado el 28 de Abril de 2009, 4:00 PM.

OSORIO, Luz Adriana. Citado en: Proyectos Colaborativos y Cooperativos en Internet. Disponible en: <http://www.eduteka.org/ProyectosColaborativos.php>. Consultado en Marzo de 2009, 11:00 AM.

PISCITELLI, Alejandro. Internet, la imprenta del siglo XXI. Barcelona: Gedisa, 2005. Pág. 126.

REYES, Gerardo. Periodismo de Investigación. Editorial Trillas. México, 1996 Pág. 30.

RIOS, Maríantonía. Promoviendo el cambio desde la educación experiencial. Disponible en: <http://www.funlibre.org/EE/MRios.html>. Consultado en Marzo 14 de 2009, 3:00 PM.

ROBBINS, Stephen P. Comportamiento Organizacional. Editorial Pearsons Educación, México 2004. Pág. 265

RODAS, Carrillo María B. El Aprendizaje Experiencial. Disponible en: <http://www.gestiopolis.com/canales5/rrhh/hfainstein/h17.htm>. Consultado en Marzo de 2009, 6:00 PM.

ROMERO, Hernando A., TOBOS, María Esther., JINETE, Miryan., LINDO, Mónica. Revista Iberoamericana de Educación. 2006, Barranquilla, Colombia N° 40 5 – 25

SAAD, Saad A. SIMANCA, Jaime de la H. Una aproximación regional a la costa Caribe colombiana, Economía, política y comunicación. Numero 17. Marzo 2000. Año III, Vol. 2. Disponible en: <http://www.saladeprensa.org>. Consultado en Febrero 26 de 2009, 7:00 PM.

SANTAMARINA, Raúl. LLULL, Laura. El Aprendizaje Basado en la Experiencia. Disponible en: <http://www.learningreview.com/innovacion-en-capacitacion-y-desarrollo/articulos-y-entrevistas/el-aprendizaje-basado-en-la-experiencia-1025.html>. Consultado en 16 Marzo de 2009. 7:00 PM

SALAVERRÍA, Ramón. Los diarios frente al reto digital. Revista latinoamericana de comunicación chasqui. No 97, Septiembre de 2006. Disponible en: <http://chasqui.comunica.org/content/view/526/1/>, consultado Abril 10 de 2009, 10:00 AM.

----- . ¿Periodistas para medios en Internet o Periodistas para la era digital? Nuevos criterios en la formación de profesionales de la comunicación. I Congreso de Periodismo Digital, Enero de 2000, Huesca, España.

----- . Los diarios frente al reto digital. Revista latinoamericana de comunicación chasqui. No 97, Septiembre de 2006. Disponible en: <http://chasqui.comunica.org/content/view/526/1/>, consultado Abril 10 de 2009, 10:00 AM.

SILVA, Armando. Imaginarios Urbanos. Tercer Mundo Editores. Bogotá. 1992. Pág. 48

STAKE. Robert E. Investigación con estudio de casos. Ediciones Morata, Madrid 1998. Pág. 11

TANONI, Cecilia. ALONSO, María E. El trabajo por proyectos en el aula. Aulas Unidas. Argentina 2005. Disponible en:
http://www.educared.org.ar/aua/2005/links_internos/propuestas2005/documentos/03_El_trabajo_por_proyectos.pdf. Consultado el 7 de Marzo de 2009, 10:00 AM.

TEJEDOR Calvo, Santiago. La enseñanza del ciberperiodismo en las licenciaturas de periodismo en España. Tesis Programa de Doctorado en Periodismo y Ciencias de la Comunicación. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. 2006, Disponible en: <http://www.tesisenxarxa.net/TDX-0809106-142508/>> Consultado Abril 1 de 2009, 11:00 PM.

VAN-DER HOFSTADT, Román C. GÓMEZ, Gras José M. Competencias y habilidades profesionales para universitarios. Ediciones Díaz de Santos, Madrid, 2006. Pág. 309

6. ANEXOS

El material que ha servido como soporte y sustento para la recopilación de información y el posterior análisis presentado durante el desarrollo de este trabajo se anexa en un DVD multimedia que cuenta con:

- Presentación del DVD Multimedia.
- Proyecto de grado: Colectivo de Medios Galpón, un grupo colaborativo para aprender a trabajar en equipo (Formato PDF).
- Video: Colectivo de Medios Galpón (Compilado de producciones audiovisuales y participación en actividades).
- Archivo de audio: Galpón al Aire (Compilado de programas radiales)
- Portal cultural y educativo www.periodicogalpon.com
- Instrumentos de investigación
 1. Encuestas
 2. Actas
 3. Historia de Galponeros
 4. Tabla de sistematización grupo focal
- Créditos generales del trabajo.