

RECIBIDO: 6 DE MAYO DE 2025. REVISADO: 7 DE MAYO DE 2025. ACEPTADO: 8 DE MAYO DE 2025.

LA PRODUCCIÓN DE PODCAST EN ENTORNOS EDUCATIVOS COMO PROPUESTA HABILITANTE DE LOS SABERES DIGITALES EN EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

PODCAST PRODUCTION IN EDUCATIONAL
ENVIRONMENTS AS AN ENABLING PROPOSAL
FOR DIGITAL KNOWLEDGE IN HIGHER
SECONDARY EDUCATION

Mtra. Martha Patricia Ascencio Aguirre

Maestra en Educación, Colegio de Estudios Científicos
y Tecnológicos del Estado de Querétaro
m.ascencio@cecyteq.edu.mx

ORCID: 0009-0003-4222-4467

RESUMEN

Los saberes digitales en la Educación media superior han cobrado importancia en la Nueva Escuela Mexicana, por lo que las prácticas didácticas deben orientarse a fortalecer la alfabetización digital, sin descuidar competencias habilitantes como el diálogo. Se diseñó una intervención didáctica para la producción de podcast con el tema: la era digital en mi vida. El estudio tuvo un enfoque cualitativo, descriptivo, con metodología instruccional ASSURE. Se analizó la producción de 22 podcast presentados por equipos de estudiantes cursando el primer año de bachillerato. Los resultados se presentan con previa autorización de consentimiento informado por los participantes y padres de familia. Se identificó fortalecimiento dialógico con tendencia heteroglósica entre la juventud, al liberarlos del entorno rígido del centro escolar, permitiendo un intercambio profundo y de autoconciencia, así como el reforzamiento de saberes digitales a través del uso de dispositivos, archivos, texto plano, medios y multimedia, colaboración y ciudadanía digital.

Palabras clave: Podcast; Saberes digitales; Educación media superior; Heteroglosia.

ABSTRACT

Digital knowledge in upper secondary education has gained importance in the New Mexican School, so teaching practices must be aimed at strengthening digital literacy, without neglecting enabling skills such as dialogue. A didactic intervention was designed for the production of a podcast with the theme: the digital era in my life. The study had a qualitative, descriptive approach, with ASSURE instructional methodology. The production of 22 podcasts presented by teams of students in their first year of high school was analyzed. The results are presented with prior authorization of informed consent by the participants and parents. Dialogical strengthening with a heteroglossic tendency was identified among youth, by freeing them from the rigid environment of the school, allowing a deep exchange and self-awareness, as well as the reinforcement of digital knowledge through the use of devices, files, plain text, media and multimedia, collaboration and digital citizenship.

Key Words: Podcast; Digital knowledge; Upper secondary education; Heteroglossia.

INTRODUCCIÓN

E

n el marco de la educación del siglo XXI, se ha hecho hincapié en la importancia que la comunicación tiene en el proceso de aprendizaje, por lo que escuchar, hablar, leer y escribir (Biber, 1980) se consideran no solo competencias comunicativas, además, tienen la capacidad de transversalizar a todos los campos del conocimiento, por considerarlas herramientas habilitantes del pensamiento. De tal suerte que surge la necesidad de fortalecerlas, tanto en los entornos educativos, como en los contextos de la vida cotidiana.

La escuela, entendida como un espacio físico y social, cuenta con regulaciones y normas que históricamente han marcado pautas de comportamiento entre los diferentes agentes educativos involucrados. De ello se desprende que, a pesar de promover el desarrollo dialógico entre los estudiantes, las prácticas monoglósicas (Bajtín, 2013), entendidas como hilos discursivos dirigidos por una sola voz que impiden que se promueva una reflexión crítica y constructiva. Estas narraciones, en voz

del docente, terminan por apoderarse del aula, dejando poca participación a la expresión oral del estudiantado y cuando emerge, se da en los marcos históricamente establecidos por el sistema educativo tradicional.

El Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Querétaro, plantel 06, modalidad de bachillerato tecnológico configura a los grupos de acuerdo con las carreras técnicas que se ofertan (Biotecnología, Programación, Procesos de Gestión Administrativa, Logística y Mecatrónica). Dicha organización genera concentración poblacional diferenciada por género, por lo que el comportamiento en el aula tiene variaciones considerables en las dinámicas cotidianas. Los grupos con mayor concentración femenina participan activamente en el desarrollo dialógico al interior del aula, mientras que los grupos de concentración masculina suelen ser más reservados con sus aportaciones verbales. Derivado de ello se diseñó una intervención que permitiera un desarrollo fuera del aula, para analizar saberes digitales y comportamientos discursivos fuera de los entornos educativos tradicionales.



MARCO TEÓRICO

Las propuestas para la educación del siglo XXI (Lindon, 2022) establecen una transformación en las aulas que permita prácticas heterogéneas (Bajtín, 2013), en las que las y los estudiantes sean capaces de construir significados propios, considerando el contexto histórico y social al que pertenecen. De acuerdo con investigaciones recientes, el impacto de los recursos audiovisuales a los que se someten las juventudes, a través de las redes sociodigitales principalmente, puede convertirse en una herramienta que promueva el aprendizaje autónomo, siempre y cuando sean orientados para dicho efecto (Ramos y Moreno 2020).

El índice de saberes digitales de los bachilleres del siglo XXI, formulado por Casillas, Ramírez Martinell, & Morales Flores (2020) permitió identificar el alcance de la intervención en términos tecnológicos, considerando los indicadores que intervienen en la práctica didáctica.

El Podcast como herramienta tecnológica educativa ha tenido un repunte en los procesos de intervención en los últimos años. Ello derivado de un escenario multifactorial, que pone al centro el desarrollo dialógico a través de temas de interés para la sociedad en general. De modo que resulta un proceso claramente identificado por los estudiantes, tanto en la estructura como en las dinámicas que se entablan durante su ejecución.

El podcast comienza su aparición a principios del siglo XXI, acompañado de la portabilidad que posibilita descargar archivos de audio que pueden ser escuchados en cualquier momento. Como concepto, fue creado por el periodista Ben Hammersley, quien fusionó dos conceptos: *Public on demand broadcast* (Parlattore, 2020). Existe un consenso entre los expertos de contenido sobre las características que debe tener un podcast, por ejemplo, definir al público al que está dirigido, contenido que se abordará, tiempo de ejecución, nú-

mero de sesiones, participantes, elementos tecnológicos requeridos, proceso de edición, derechos de autor (Delgado 2021; Wilson 2020; Riaño, F. 2021).

Investigaciones recientes con enfoque de metaanálisis han mapeado el uso del podcast en la educación (Celaya et. al, 2020; González-Osorio, 2022), encontrando que es una herramienta que permite el aprendizaje en entornos formales, no formales e informales, brindando procesos de apropiación y producción del conocimiento a través del u-learning, entendido como la posibilidad de aprender en cualquier lugar y momento, usando la tecnología (Velázquez y López, (2021).

Sin embargo, es interesante rescatar que ambas investigaciones arrojan una baja participación por parte de la comunidad latinoamericana para documentar las intervenciones en el aula a través del uso del podcast, en comparación con regiones como Estados Unidos, Canadá o Reino Unido. Dejando claro que resulta necesario contribuir al campo de conocimiento y presentar propuestas para la implementación en los procesos de educación formal. De los cuales se desprende la pregunta de investigación ¿Cómo promover los saberes digitales a través del diálogo heterogéneo en jóvenes de Educación Media Superior a través del podcast?

METODOLOGÍA

Para la implementación se utilizó el modelo de diseño instruccional ASSURE, por lo que cada momento de la intervención atendió a objetivos particulares: análisis de los estudiantes; establecimiento de metas; selección de medios y materiales; utilización de medios y materiales; participación en la producción del podcast; evaluación y revisión de los podcasts. Se elaboró una secuencia didáctica en la que se consideraron cuatro sesiones en aula y dos sesiones independientes para la producción y postproducción.

La intervención se realizó en grupos pertenecientes al turno vespertino, el rango de edad de los participantes oscila entre los 14 y los 16 años y el 95% de ellos cuenta con dispositivos móviles personales, favoreciendo la implementación de la dinámica. El diseño de intervención se implementó con tres grupos de 48 estudiantes respectivamente: uno con concentración mayoritariamente masculina (Mecatrónica), otro con concentración mayoritariamente femenina (Procesos de Gestión Administrativa) y uno más con población que se distribuye de manera homogénea (Biotecnología). Como se mencionó previamente, la configuración de los grupos en bachillerato tecnológico se debe a las especialidades de la carrera técnica de elección.

El primer momento consistió en entablar un diálogo sobre la presencia del podcast en sus vidas cotidianas. La respuesta de los tres grupos permitió observar un nivel de familiaridad alto, identificando algunas variaciones en los formatos de consumo personal. De ello se desprendió, de manera consensuada, qué formato elegirían para el diseño de la actividad, la mayoría optó por el formato tradicional, descartando la presencia del video en el mismo. Esta primera elección se comprende cuando recordamos que, en la adolescencia media, uno de los procesos psicosociales más importantes es la construcción de la identidad (Breinbahuer y Madaleno, 2005), por lo que resulta de gran importancia cómo quieren ser vistos frente al otro. Al cuestionarlos sobre la decisión tomada, argumentaron que no querían exponerse visualmente.

Como objetivo de la intervención se planteó la producción de un podcast, que tuviera por eje temático, *La Era digital en mi vida*, estableciendo cuatro dimensiones como categorías de análisis: tiempo de exposición frente a dispositivos digitales, redes sociales, videojuegos e inteligencia artificial. Cada equipo tuvo la libertad para desarrollar una dimensión o si, por el contrario, decidían abarcarlas todas. Posteriormente, se solicitó la conformación de equipos de cinco integrantes y se establecieron límites inferiores de duración de 8 minutos y superiores de 20 minutos.

En un tercer momento se seleccionaron los medios y materiales para la ejecución. Atendiendo a las recomendaciones de la literatura en producción de podcast, se produjo un formato estandarizado de guion, así como la determinación de roles y tareas a cumplir al interior del equipo, entre los que destacan: tiempo distribuido en tres momentos, introducción, explicando qué tema o temas abordarían, el cual estaría a cargo de uno de los integrantes, que también hiciera el papel de moderador del diálogo; desarrollo, con los momentos de intervención de los integrantes, promoviendo la participación equitativa; cierre, con una pequeña conclusión del moderador (Álvarez, et. al. 2021).

Dentro de los materiales a considerar, se determinó el uso de micrófonos y dispositivos celulares para la producción, así como software de edición de audio para la posproducción. Así como un espacio físico, con reducción de eco y ruidos externos.

Para orientar el trabajo del estudiantado, se elaboró un podcast con un equipo de estudiantes de la especialidad Procesos de Gestión Administrativa. Se contó con el apoyo de la Secretaría de la Juventud del Estado de Querétaro, que a través del proyecto "Núcleo" (sic), diseñó espacios para que los jóvenes queretanos tengan la posibilidad de elaborar productos tecnológicos. Cuenta con cabinas de estudio y audio, así como pantallas verdes para uso público. Por lo que se gestionó, el uso de una cabina para cinco integrantes por un lapso de 60 minutos, una vez realizado, el ingeniero de cabina compartió el documento con los integrantes del equipo.

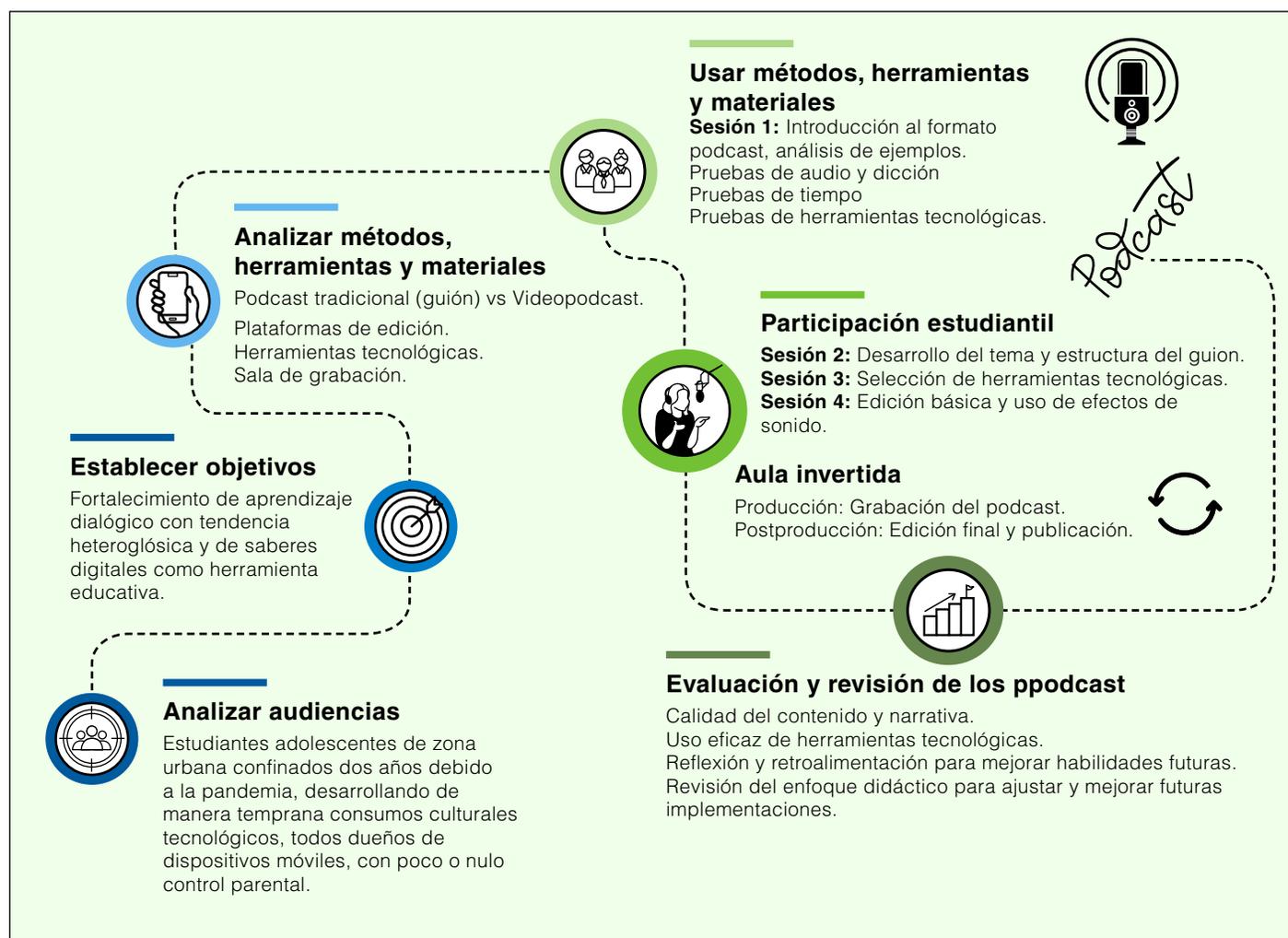
En la cuarta sesión se realizaron pruebas y se compartieron estrategias previas a la grabación. Finalmente, en la quinta y sexta sesión, que se realizaron fuera de los espacios escolares, los estudiantes tuvieron que enfrentarse al modelo de aula invertida y aprendizaje colaborativo, al generar procesos como la organización, ejecución, análisis y creación, alcanzando habilidades de pensamiento de orden superior (Cuenca, et. al. 2021).

Las y los integrantes del equipo asignados para el proceso de pre y post producción se encargaron de revisar los niveles de audio, así como la dicción de los participantes, haciendo uso de limpieza de audio a

través de programas especializados. Una vez concluido el proceso, el documento fue enviado a la plataforma asignada para tal efecto.

Imagen 1.

Metodología instruccional ASSURE para implementación de podcast como recurso didáctico.



Fuente: Elaboración propia.

Para el análisis discursivo se categorizó el diálogo, a partir de la presencia medida en tiempo y desarrollo de los ejes temáticos que se abordaron en los podcasts. Mientras que, como medida de aprendizaje, se utilizó

el índice de saberes digitales (Ramírez Martinell, & Morales Flores, 2020) para determinar las habilidades involucradas en la práctica educativa.

RESULTADOS

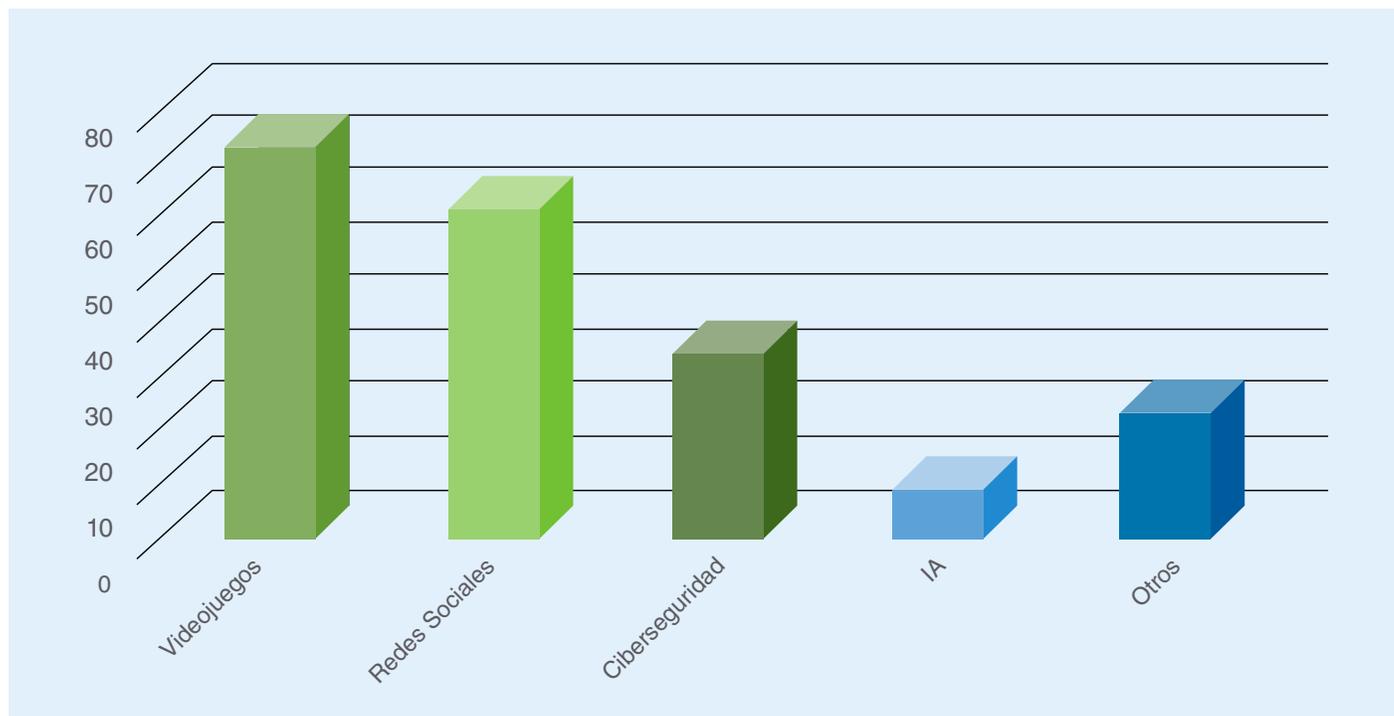
El registro inicial arrojó la conformación total de 29 equipos de trabajo, empero, la conclusión del proyecto se redujo a 20 podcast, alcanzando un nivel de concreción en la intervención del 69%. Este primer filtro, arroja información relacionada con la incapacidad de los estudiantes para atender a los momentos de la secuencia didáctica, sumado al ausentismo y la deserción escolar, provocando el incumplimiento de los compromisos establecidos en los tiempos solicitados. El segundo hallazgo se relaciona con las entregas al proyecto, las cuales tienen un comportamiento diferenciado de acuerdo con el grupo perteneciente, por lo que el grupo con mayor participación fue el que cuenta con una concentración de mujeres (8), seguido del grupo homogéneo (7), mientras que el grupo con concentración de hombres fue el

que presentó menor nivel de participación (5). Todos requirieron haber grabado con dispositivos móviles y no requirieron de elementos adicionales para la producción. En cuanto al proceso de postproducción, mencionaron haber editado en pc, utilizando programas de edición de licencia abierta o con modo de prueba, por lo que no se reportan costos adicionales para el desarrollo de la actividad.

Para identificar el desarrollo discursivo en el podcast se codificó, asignando nomenclaturas, atendiendo al grupo y al número de equipo, así como al número de participantes en el desarrollo dialógico, debido a que algunos miembros fueron asignados exclusivamente para el proceso de pre y post producción.

Gráfico 1.

Minutos de transmisión por tema seleccionado



Fuente: Elaboración propia.

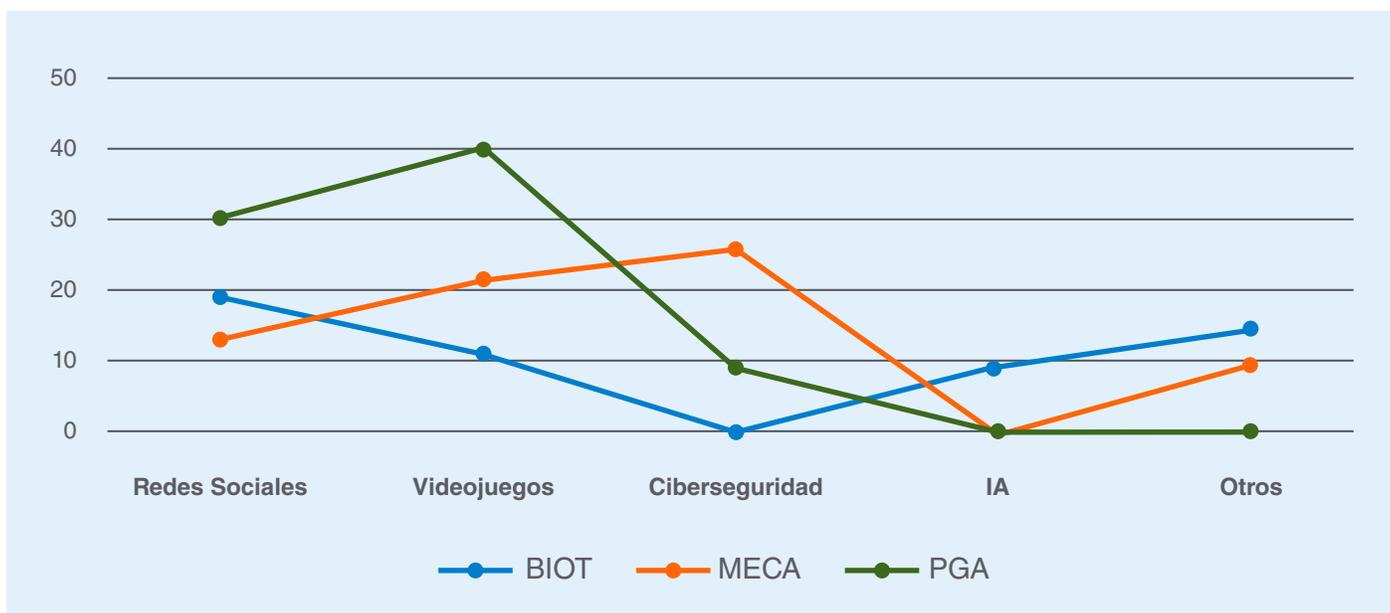
Mtra. Martha Patricia Ascencio Aguirre

Al registrar el tiempo de transmisión, se observó un promedio de 10 minutos en el discurso, sin embargo, se observa que el 30% de los equipos no atendió a

la indicación del rango inferior solicitado, alcanzando apenas 5 minutos.

Gráfico 2.

Minutos de transmisión por grupo



Fuente: Elaboración propia.

A pesar del consenso sobre el formato de entrega en mp3, el 25% lo realizó en formato mp4, tres equipos, compartieron pantalla y mostraron evidencias que les permitieron apoyar sus discursos, mientras que dos más, utilizaron el formato de videopodcast, con el uso de cámara en primer plano, en el que los participantes se muestran de frente, platicando sobre los temas seleccionados. Permitiendo el rastreo de los saberes digitales adquiridos a través del aprendizaje no formal.

Por último, se detecta que solo el 25% integró cortinillas musicales, al inicio y al final del podcast, además de establecer un juego de roles y asignando títulos al podcast. A continuación, se presentan los resultados por categoría.

VIDEOJUEGOS

Esta categoría acaparó el 60% del tiempo en los discursos, reforzando la idea de que las nuevas generaciones asignan más de dos horas al día en el consumo de videojuegos (IFT, 2023), por lo que los estudiantes se sienten cómodos dialogando en torno a los temas que son de su interés y en los que se consideran expertos, lo que les permite reforzar competencias dialógicas como la expresión oral.

TIPOLOGÍA

De acuerdo con los discursos, los videojuegos pueden clasificarse atendiendo a dimensiones di-

ferentes, por ejemplo, niveles de violencia, rangos de edad, aprendizaje, interactivos, en línea etc. La mayoría de los equipos coincidió en que debía clasificar a los videojuegos, para entender las preferencias, sin embargo, se presentan variaciones en dichas clasificaciones:

Existen videojuegos para todo, algunos nos ayudan a desarrollar la creatividad, también los reflejos, con otros podemos aprender idiomas o Historia, es más, hay algunos que hasta te pueden ayudar a ganar dinero, por lo que puede llegar a ser una profesión (MEC_22_13).

Tal y como concluye esta participación, los ingresos económicos que ha generado el mundo de los videojuegos ha evolucionado, logrando la profesionalización de la actividad, a través de los *e-sports*, dando como resultado el surgimiento de atletas de alto rendimiento en videojuegos, que entrenan bajo supervisión, con horarios y alimentación especial (Cristófol, et. al. 2020; Celis 2023).

PREFERENCIAS

En cuanto a las preferencias de consumo, los estudiantes logran rastrear el uso a través del dispositivo en los que suelen jugar, por lo que son capaces de relatar que, dependiendo del juego, tienen mayor tendencia hacia aquellos que se pueden jugar en el celular, seguidos de las consolas. También reportan que prefieren jugar en línea, por lo que la conectividad, así como la posibilidad de jugar en cualquier momento y en cualquier lugar forma parte importante al seleccionar los videojuegos. Aunque también advierten que para ello requieren que sus dispositivos móviles cuenten con una capacidad de memoria suficiente para tal efecto. Esto suele generar un conflicto en los entornos académicos, ya que es común descubrir que incluso en el aula, los estudiantes se encuentran absortos en sus dispositivos, por lo que investigaciones recientes han puesto el acento en el

impacto que ello tiene sobre el desempeño académico en diferentes niveles educativos (López, 2020; Márques, et. al. 2023; Rivera, 2023).

CONSUMO: TIEMPO Y DINERO

En el discurso de los podcasts el consumo de videojuegos se bifurcó en dos variables, tiempo y dinero. De manera crítica, todos los equipos reconocieron dedicar más tiempo del que debieran a jugar. Advirtiendo que, en ocasiones, podrían identificar problemas con el autocontrol para su consumo.

“No les ha pasado que estás bien prendido (sic) y dices, bueno quince minutos más. A mí me sucedió que en la pandemia me sentaba para hacer la tarea y decía, bueno una partida y ya, y cuando acordaba, ya se me habían ido varias horas, por lo que terminaba por no entregar las tareas” (PGA_3_12).

“Sinceramente, he llegado a jugar hasta 7 horas continuas, tomando bebidas energéticas y haciendo altos solo para comer, sobre todo en los fines de semana que era cuando podía desvelarme. Aunque los días siguientes me sentía cansado y un poco desorientado” (MEC_1_11).

El costo es la segunda variable que se menciona, incluso se dimensiona como una limitante, pues reconocen que es un *hobbie* caro, debido a que constantemente hay actualizaciones y se tienen que pagar para poder estar vigentes en la comunidad *gamer*. Se refieren a diferentes niveles de gasto, por lo que algunos mencionan las consolas y los videojuegos como parte del costo, mientras que otros solo consideran los videojuegos. Pero en general, refieren no tener los recursos suficientes para acceder a todos los programas que año tras año aparecen.

REDES SOCIALES

La segunda categoría de análisis por tiempo registrado fue la de Redes sociales, la cual tuvo mayor frecuencia en el discurso de las estudiantes mujeres, por lo que además de concentrarse en la clasificación, emergió una variable que les preocupa por las dinámicas sociales que se entablan en ellas.

TIPOLOGÍA

Dos equipos centraron el diálogo en describir las, haciendo hincapié en el uso que le asignan y la evolución que han tenido a lo largo del tiempo, reconociendo que todas han ampliado las funciones a utilizar, luchando por ser atractivas para todas las edades. Además, categorizan por rangos de edad la presencia en ellas.

“Pues la verdad, la que más uso para todo tipo de fines es whatsapp, o sea, le informo a mi mamá dónde estoy, les digo a mis amigas qué dejaron de tarea, me pasan actividades que no hice en el salón de clases, pero también creamos grupos para ponernos de acuerdo en los equipos. También se usa para ponerse de acuerdo con los vecinos y dar avisos importantes. Aunque a veces prefiero silenciar los mensajes porque nunca paran” (M2_16_I4).

“Creo que Twitter es el que menos uso, porque muchos solo lo usan para pelear y tirarse indirectas; la otra que menos es Facebook, o sea, está vinculada con mi Insta (sic), pero ninguno de los que me interesan están presentes, además de que es como para abuelos” (Biot_1_I2).

“Tik-tok surgió entres los jóvenes, pero ahora lo usamos todos, a veces llego a la casa y mi mamá está viendo sus tik-toks y no quiere dejar de hacerlo, lo malo es que te llegan a entretener tanto que se te va la tarde en eso. Lo bueno de esta red, es que la mayoría de los videos son muy cortos, por lo que no te aburres para nada y con pasar el dedo puedes acceder a más contenido, a veces puedes estar un largo tiempo pasando el dedo sin ver nada en realidad” (Biot_3_I4).

Se observa en la narrativa un sentimiento de saturación y hastío, acompañada de la procrastinación en el desarrollo de actividades escolares, para el caso de los estudiantes. El uso de redes sociales parece fomentar, lo que otras investigaciones han apuntado como una evasión de la realidad, generando factores negativos, como el aislamiento y la falta de responsabilidad en los jóvenes (Reza, et.al., 2023).

PREFERENCIAS

De entre todas las menciones, una red social fue la más mencionada por los estudiantes y aunque reconocen que pasan mucho tiempo en ella, también advierten niveles de ansiedad por las dinámicas sociales que se establecen entre sus contactos. Instagram es vista como una red de escaparate social, en la que los jóvenes suben imágenes y *reels* (video de hasta 90 segundos que se acompaña de un fondo musical) para atraer la atención de sus conocidos. Al analizar los discursos se percibe que esta es la red social que los adolescentes utilizan para flirteo, pero también se percibe como una posibilidad potencial para la infidelidad.

“Cuando un niño te pide tu Insta y comienza a seguirte, lo primero que haces es emocionarte, claro si él te gusta, luego te contacta y comienzan los mensajes, si no son lo suficientemente buenos, todo se enfría y no pasa a más, pero a veces, también pueden subir de tono, lo malo es que luego cuando llegas a verlo en la escuela te da pena” (PGA_5_I2).

“A mí me pasó que tenía un novio y luego un día una amiga me escribió para preguntarme si ya había terminado con él, porque le estaba escribiendo a otra chica que ella conocía, me mandaron captura de pantalla de las conversaciones y cuando lo encaré me dijo que todo era mentira, que era ella quien lo buscaba, él no sabía que yo tenía los mensajes, así que al final se los enseñé y terminamos, fue muy decepcionante” (PGA_7_I1).

Este fenómeno ha cobrado relevancia por su presencia en las dinámicas de relacionamiento que existen entre las nuevas generaciones, por lo que es importante fomentar el concepto de responsabilidad emocional para que sean capaces de comprometerse con sus actos, más allá de la virtualidad, así como de los mecanismos de control que se establecen en las relaciones de noviazgo (Velandia, 2023; Omojunikanbi e Ikems, 2023).

El segundo concepto recurrente en el discurso es la inseguridad, que se asocia con el manejo de la imagen. Al encontrarse en un periodo de construcción identitaria, la exposición de imágenes es un factor con altos niveles de estrés, por lo que, primero someten a filtros la imagen, para lograr un aspecto, que si bien, se aleja de la realidad, les genera seguridad, aunque algunos refirieron que en ocasiones es tan fuerte el conflicto interno que prefieren no subir nada.

CONSUMO: TIEMPO

Al igual que como sucede con los videojuegos, los estudiantes reconocen que consumen mucho tiempo en este pasatiempo, además de mencionar que en el transcurso de la pandemia su uso se intensificó, por lo que, una vez que regresaron a las actividades académicas presenciales era muy difícil mantener atención en las aulas. Al parecer un proceso de condicionamiento conductual los acostumbró a pasar muchas horas frente a las pantallas, sufriendo una especie de enajenación en la población adolescente.

CIBERSEGURIDAD

En este tema, los estudiantes mostraron interés, aunque en menor medida, por lo que los equipos que decidieron abordarlo lo hicieron dedicándole menos minutos al desarrollo del diálogo. Pese a ello, se lograron identificar algunos elementos centrales en las narrativas que se presentan a continuación.

CATFISHING Y GROOMING

El *catfishing* es un anglicismo utilizado para definir el proceso en el que una persona se muestra de manera diferente frente a las redes sociales. La creación de personalidades falsas con suplantación de identidades unas veces y construcción de personajes ficticios en otras, que logran atraer la atención, y entablar relaciones a distancia, con motivos de fondo como la soledad y el aislamiento de la Era digital (Ryan, 2024). El *grooming*, por su parte, es la práctica depredadora de orientación sexual, que ejerce un adulto hacia

niños y jóvenes, a través de métodos coercitivos, utilizando las tecnologías de la información como herramienta para tal efecto (Domínguez y López, 2024).

En los discursos, los estudiantes tuvieron la oportunidad de contar sus experiencias referentes a este punto, con mayor presencia en las mujeres, que contaron haber tenido contacto virtual con hombres mayores que ellas y que en algunas ocasiones hubo insinuaciones comprometedoras, poco apropiadas para los rangos de edad.

Conocí a una persona, yo tenía 11 años y él tenía 26 años, lo primero que dijo fue: que princesita [...] Cuando un hombre quiere algo de ti lo primero que hace es halagarte, entonces se me metió hasta por los ojos [...] aclarando, nunca me pidió ser su novia, pero yo entendí que ya lo éramos, porque él me decía que ya teníamos una relación. Él sabía lo que quería y pues todos aquí sabemos lo que quería. Llegó el punto de pedirme fotos, y luego comenzó a amenazarme con experiencias que yo le había contado y esta persona me amenazaba con decirle a mi mamá, mi mamá no sabía absolutamente nada sobre lo que yo había pasado. Yo le daba excusas como, ahorita no estoy en mi casa, en lugar de decirle no quiero, pero pues estaba yo chiquita. Total, que un día, ya en pandemia, estábamos jugando en línea y mi mamá estaba en casa y se dio cuenta de cómo me trataba, entró y le puso un alto. Él se justificó diciendo que no sabía mi edad, pero era mentira porque cuando nos presentamos, él me dijo que me doblaba la edad. La verdad, me sentí aliviada, pero triste porque me castigaron un año. (MECA_3_14)

Dentro de los factores positivos se destaca, que la mayoría de los integrantes, han logrado aprender de manera empírica cómo identificar qué elementos se deben cuidar en los entornos virtuales y

cuándo es conveniente bloquear a un contacto que tiene perfil sospechoso de ser un suplantador de identidad.

PORNOGRAFÍA

Otro tema que se categorizó en el discurso fue el de la pornografía, en este punto se encuentra mayor participación masculina. Los estudiantes confesaron estar expuestos constantemente a material pornográfico que circula en los grupos de WhatsApp en lo que ellos interactúan. También mencionan que no es necesario explorar tanto como en años anteriores, parece que se ha normalizado la exposición, por lo que su consumo ha aumentado.

A pesar de considerarlo un problema para la salud mental de cualquier adolescente, también mencionan que la curiosidad es siempre mayor, por lo que consideran que, a nivel gubernamental, debería existir algún tipo de regulación que impidiera que los dispositivos tuvieran apertura tan amplia para el consumo pornográfico. Pues no siempre están preparados para ver lo que les llega de los diferentes medios digitales.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Este apartado tiene poca participación, si bien reconocen que utilizan la inteligencia artificial para el desarrollo de actividades, así como para la elaboración de documentos académicos, al momento de socializar sobre el tema, fueron pocos los equipos que se interesaron por su desarrollo. De igual forma, el tiempo de dedicación fue breve, porque aún se encuentran en un proceso de adaptación tanto en el uso como en la mejor selección de programas.

Sin embargo, concluyeron que se ha convertido en un gran aliado y que ha facilitado la búsqueda de

información, pero que también es común entre ellos, solo copiar la información que aparece, sin corroborar o triangular la información con otras inteligencias artificiales.

DISCUSIÓN

El podcast como herramienta habilitante para el desarrollo del discurso heteroglósico es una propuesta viable que permite que los estudiantes de educación media superior logren fortalecer el diálogo argumentativo. Son varios los análisis que muestran la importancia de utilizar el podcast en la educación para infinidad de campos del conocimiento y con objetivos específicos, pero en todos se comparte la capacidad de aprender a través del discurso. Es decir, la explicación de un tema, en grupo, permite que los estudiantes se apropien del conocimiento, en

el aprendizaje por observación. De igual forma, el establecimiento de roles en la práctica dialógica brinda a los estudiantes la posibilidad de representar, a través de la imitación (Bandura, 1974, p. 80), algunos de los modelos que han observado en los programas a los que están suscritos como consumidores de los medios digitales.

Fortalecer y difundir las prácticas permite que en otros escenarios puedan ser replicadas, con adaptaciones propias de los contextos sociales, abonando al campo de la comunicación, y de los entornos multimodales. Dejar el modelo tradicional del aula, y buscar estrategias que resulten atractivas para los estudiantes es tarea de la educación en el siglo XXI.

Entre las principales dificultades para la implementación se observó la falta de organización al interior de los equipos, a pesar de que cada grupo contó con un capitán, responsable de dirigir al resto del equipo, resulta constante la falta de seguimiento a las instruc-



Mtra. Martha Patricia Ascencio Aguirre

ciones, así como la incapacidad de diseñar, de manera independiente un plan de acción que les permitiera avanzar de manera autónoma. Esto ocasionó retrasos en el proyecto de intervención.

Sin embargo, no se considera prudente ampliar las sesiones de intervención, por el contrario, dentro de los procesos de formación es necesario que los estudiantes fortalezcan las habilidades de concreción en el desarrollo de actividades específicas. Tal vez sería necesario, acompañar el proyecto con la calendarización de las actividades a desarrollar de manera gráfica y tenerla presente, de tal suerte que no se les permita procrastinar en la implementación de estas.

El uso de podcast, como estrategia para el fortalecimiento de las competencias habilitantes de la expresión oral, mostró resultados favorables, que frente a otras propuestas de carácter tradicional, como la exposición de un tema particular (sin importar si ha sido elegido por el estudiante o asignado por el docente) presentan mejores resultados, sobre todo en la participación de estudiantes con poca o nula participación áulica, que manifestaron sentirse cómodos frente a un formato con el que están familiarizados, debido a la exposición de consumos culturales de educación no formal. En cuanto al fortalecimiento de saberes digitales, a continuación, se analizan los indicadores y condiciones de aprendizaje involucrados.

Cuadro 1.

Perfil de Saberes digitales involucrados en la implementación del podcast como herramienta educativa.

| Indicador | Condición de aprendizaje habilitante | Uso práctico en la intervención didáctica |
|--------------|---|--|
| Dispositivos | Usar teléfono inteligente. Usar computadora. Conectarme a internet. Instalar aplicaciones especiales. | El uso del celular para grabar y su transferencia a una PC permite realizar los procesos de post edición a través de aplicaciones especiales que muchas veces se encuentran en línea. |
| Archivos | Transferir archivos de un teléfono a computadora. Comprimir y renombrar archivos. Compartir archivos en la nube. Utilizar Software en línea para cambiar el formato de los archivos. | La transferencia del audio a la computadora para su edición. En el caso de los estudiantes que eligieron videopodcast, comprimieron el archivo para poder subirlo al repositorio. El guion se trabajó como documento compartido en las cuentas institucionales de los estudiantes. Algunos equipos trabajaron desde whatsapp, por lo que los audios necesitaron cambiar de formato al momento de la integración. |
| Texto | Insertar tablas en el documento. Elaborar documentos de texto colaborativos en la nube, Google Docs. | El guion se trabajó en la nube con un formato de tabla integrada. |

| | | |
|--------------------|--|---|
| Multimedia | Grabar audio. Grabar vídeos. Editar audio. Subir vídeos a Youtube | Este indicador fue el de mayor peso en el desarrollo didáctico, por lo que, tanto la grabación de audio como de video y la edición de estos, así como su subida a YouTube, para aquellos que usaron formato MP4, representó parte fundamental del proyecto. |
| Colaboración | Grupos de WhatsApp. | Para la organización, tanto en la preproducción como en la post producción, los equipos se organizaron a través de grupos de WhatsApp. |
| Ciudadanía digital | Respetar los derechos de autor en textos, videos y música. | En aquellos casos en los que se utilizó la cortinilla, se platicó sobre la importancia de respetar los derechos de autor en la música. |

Fuente: Elaborado con base en el índice de saberes digitales diseñado por Casillas, Ramírez Martinell y Morales Flores (2020).

CONCLUSIONES

El diálogo como una herramienta argumentativa puede ser muy poderoso cuando se utiliza correctamente, parece evidente que en las últimas décadas el proceso de desarrollo dialógico ha sufrido un retroceso en los procesos de formación académica. Los estudiantes tienen dificultades para expresar las ideas, tanto de manera informal, como en entornos profesionales y estudiantiles.

Consideramos que ejercicios dialógicos con temas de interés común, son una excelente herramienta para comenzar a fortalecer procesos que posteriormente podrán saltar a diálogos con temas de otros campos del conocimiento en la educación media superior. En cuanto a la heteroglosia, es necesario destacar que, al eliminar la presencia del docente, así como la modificación de los escenarios, el discurso se transforma y se detecta mayor fluidez por parte de los estudiantes en las narrativas argumentativas.

Confirmando que es necesario modificar las estructuras de poder para permitir a los estudiantes mayor desarrollo de las competencias habilitantes en los procesos de comunicación.

Dentro de los principales hallazgos, se destaca una participación diversificada, que pocas veces se observa en las prácticas áulicas. Lo que nos demuestra que los discursos tienen la capacidad de emerger o desaparecer frente a condiciones contextuales particulares. La heteroglosia se manifestó en un entorno donde los estudiantes se encuentran cómodos para compartir sus pensamientos y experiencias en ausencia de las estructuras educativas tradicionales.

El consumo de tiempo en los diversos formatos digitales con los que han crecido les permite sentirse doctos en el tema, por lo que, sin miedo a cometer errores, participan describiendo lo que forma parte de sus rutinas cotidianas. El podcast es un formato que el estudiantado identifica y conoce a partir de los consumos culturales que les son familiares, por lo que fluyen con gran naturalidad en su implementación.

La Era digital exige que la educación transforme el diálogo entre los agentes educativos y los estudiantes, proponer estrategias de intervención didáctica en la que ellos puedan participar de manera activa, requiere un involucramiento en el mundo que han construido en la dimensión virtual, advertir sus preocupaciones, entender las formas de relacionarse en espacios como las redes sociales, modificar los formatos de enseñanza-aprendizaje desde sus

enfoques contextuales, ponerlos realmente al centro de la educación. De esta forma, comenzarán a tener sentido las intervenciones didácticas y los docentes podremos avanzar hacia lo que exige la educación del siglo XXI.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, A. et. al. (Coords.) (2021). *Reto docente: diseño de proyectos didácticos para la enseñanza*. DG TIC, UNAM. <https://educatic.unam.mx/publicaciones/>
- Bandura y Walters (1974). *Aprendizaje Social y desarrollo de la personalidad*. España: Alianza Editorial.
- Breinbauer, C., Maddaleno H., M. H. (2005). *Youth: Choices and Change: Promoting Healthy Behaviors in Adolescents*. Estados Unidos: Pan American Health Organization.
- Casillas, Miguel, Ramírez Martinell, Alberto, & Morales Flores, Cecilia. (2020). Los saberes digitales de los bachilleres del siglo XXI. *Revista mexicana de investigación educativa*, 25 (85), 317-350. Epub 17 de agosto de 2020. Recuperado en 26 de febrero de 2025, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662020000200317&lng=es&tlng=es.
- Celaya, I., Ramírez-Montoya, M. S., Naval, C., & Arbués, E. (2020). Usos del podcast para fines educativos. Mapeo sistemático de la literatura en WoS y Scopus (2014-2019).
- Celis, E. E. T (2023). La implantación de los esports en México: De la FEMES a la actualidad, en Garfias J. y Rivera Mata G. (coordinadores) *Los deportistas electrónicos: prácticas comunicativas, identidades y capital social*, UNAM.
- Cristófol, F. J., Martínez-Ruiz, Á., Román-Navas, I., & Cristófol-Rodríguez, C. (2020). Evolución de las estrategias de patrocinio en los esports en España: 2013-2021. *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, 48, 188-204.
- Cuenca, A., Álvarez, M., Ontaneda, L., Ontaneda, E., & Ontaneda, S. (2021). La Taxonomía de Bloom para la era digital: actividades digitales docentes en octavo, noveno y décimo grado de Educación General Básica (EGB) en la Habilidad de «Comprender». *Espacios*, 42 (11), 11-25.
- Domínguez Vásquez, et. al. (2024). Sexting, grooming y acoso sexual en adolescentes. *Revista de Psicología de la Universidad Autónoma del Estado de México, [S.l.]*, v. 12, n. 35, p. 61-88, feb. 2024. ISSN 2007-7149. Disponible en: <<https://revistapsicologia.uaemex.mx/article/view/22924>>. Doi: <https://doi.org/10.36677/rpsicologia.v12i35.22924>.
- González-Osorio, G. (2022). El podcast educativo. Mapeo sistemático de la literatura en Google Académico (2011-2021). *Revista Eduscientia. Divulgación de la ciencia educativa*, 5 (10), 90-111.
- Hervás-Gómez, C., Román Graván, P., García Jiménez, J., & Argüello Gutiérrez, C. (Eds.). (2023). *Conexiones digitales: las tecnologías como puentes de aprendizaje*. Dykinson. <https://www.dykinson.com/libros/conexiones-digitales-las-tecnologias-como-puentes-de-aprendizaje/9788411705356/>
- López Agudo, L. A., & Marcenaro Gutiérrez, Ó. D. (2020). Los estudiantes y las pantallas: ¿una buena o mala relación? Un estudio longitudinal para España. *Revista de educación*.
- Márquez González, C. V., Quintero Ochoa, K. I., Pérez Ruvalcaba, S. L., & Rodríguez Morrill, E. I. (2023). Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2 (1), 133-144. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v2.2492>
- Omojunikanbi, N. C., & IKEMS, K. C. (2023) The Influence of Social Media on a Valentine Day: A Review of the Views of the People on Relationship. *INTERNATIONAL JOURNAL of CURRENT INNOVATIONS in EDUCATION*, 6 (1), 2646-7380. <https://www.globalacademicstar.com/download/article/the-influence-of-social-media-on-a-valentine-day-a-review-of-the-views-of-the-people-on-relationship.pdf>
- Reza Flores, Ricardo Alberto, Gúemez Peña, Marco Antonio, Reza Flores, Citlali Michelle, Martínez Granados, Jose Guadalupe, & Zamudio Palomar, Alejandra (2023). Estudiantes de secundaria y uso de redes sociales: aprendizaje y conocimiento, emociones y entretenimiento. *Revista Científica UISRAEL*, 10 (3), 13-35. Epub 10 de diciembre de 2023. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n3.2023.860>
- Rivera Herrera, K. P. (2023). *Adicción a videojuegos y rendimiento académico en un estudiante de secundaria de la ciudad de Babahoyo* (Bachelor's thesis, Babayoho: UTB, 2023).
- Ryan, S., Taylor, J. Una exploración de las motivaciones de los perpetradores de catfish y las emociones y sentimientos expresados por las víctimas de catfish utilizando análisis lingüístico automatizado y análisis temático. *Discov Data 2*, 6 (2024). <https://doi.org/10.1007/s44248-024-00011-5>
- Velandia Sierra, J. (2023). *Percepción de mecanismos de monitoreo y control coercitivo en redes sociales: WhatsApp e Instagram*. Universidad de los Andes.
- Velázquez Gatica, B., & López Martínez, R. E. (2021). Análisis crítico del concepto "aprendizaje ubicuo" a través de la Cartografía Conceptual. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21 (66). <https://doi.org/10.6018/red.430841>