

EN JUEGO: UN ESTUDIO COMPARATIVO CON ALGUNOS MEDIOS DIGITALES DEL ORIENTE ANTIOQUEÑO¹

At play: a comparative study with some digital media in the Eastern antioqueño

José Ricardo López Betancur, Stiven Osorio Gallego²

RESUMEN

Se pretende describir en forma comparativa lo que es: En Juego, como medio deportivo con relación a algunos medios de la región, en los cuales se presenta los resultados y a su vez determina las características. El objetivo plasmado en el artículo relaciona sus contenidos, las temáticas y la frecuencia por la cual se pretende mostrar qué tanto se visibiliza el deporte aficionado, además de conocer el manejo que les dan los otros medios a los contenidos en comparación al de En Juego. En Juego como experiencia fenomenológica, con respecto a los sucesos que experimenta el medio, se ha visto que, “deportistas que se han vuelto representativos para los municipios e inclusive disciplinas tratan de darle una explicación de lo importante que es el deporte para los municipios” y ha demostrado en sus contenidos la intención de mostrar el deporte aficionado en cada una de sus publicaciones o acciones, es por eso que este artículo evidencia el comparativo con los medios: Mi Oriente, Mística Deportiva, Orientese.co y El Oriente entre los meses del 15 de mayo al 15 de junio del año 2019. Todos estos medios mencionados pertenecientes a la subregión del Oriente Antioqueño, han venido abordando en sus parrillas, contenidos deportivos de los cuales, bajo las categorías como deporte aficionado, aprovechamiento digital, narrativas digitales y periodismo digital, se analizaron y se cotejaron con lo que realiza En Juego.

¹ Artículo de resultados como requisito para optar al título de Comunicador Social

² Estudiantes de Comunicación Social en la Universidad Católica de Oriente. Sector 9. Cra. 46 # 40B – 50, A. A. Rionegro: 008, Investigadores, E-Mail: ricardo.lopezb95@gmail.com, stiven3211@gmail.com

PALABRAS CLAVES: Deporte, digital, aficionado, periodismo deportivo, narrativas.

ABSTRACT

It is intended to describe in a comparative way what it is: En Juego, as a sports media in relation to some media in the region of east Antioquia, in which the results are presented and also determines the characteristics of this region. The objective embodied in the article relates its contents, the themes and the frequency by which it is intended to show how much amateur sport is made visible, in addition to knowing the management that other media give to the contents compared to En Juego

En Juego as a phenomenological experience, regarding to the events that the media experiences, it has been seen that, "athletes who have become representative for the municipalities, and even disciplines, try to give an explanation of how important sport is for the municipalities" and it has demonstrated in its contents, the intention to show the amateur sport in each of its publications or actions, that is why this article shows the comparison with the media: Mi Oriente, Mística Deportiva, Orientese.co and El Oriente from May 15 to June 15 of 2019. All these aforementioned media belonging to the Eastern Antioquia subregion have been addressing sports content on their content grids which, under the categories such as amateur sports, digital use, digital narratives and digital journalism, have been analyzed and compared with what En Juego does.

KEYWORDS: Sports, digital, amateur, sports journalism, narratives.

INTRODUCCIÓN

En Juego es un medio deportivo nacido en la Universidad Católica de Oriente, como proyecto que vincula seis personas apasionadas por la radio, la prensa escrita y la creación de contenidos audiovisuales para redes sociales; a partir de allí En Juego se convierte en la plataforma oficial del deporte aficionado, aportando al desarrollo deportivo y humano de la subregión del Oriente Antioqueño. En su quehacer se buscó que no solo En Juego se quedara en un escenario radial como empezó, sino que su relato estuviera en otros escenarios digitales como redes sociales, es así como se incorpora en la investigación y en el comparativo con otros medios de la región las narrativas transmedia, así mismo Scolari, (2014) argumenta en su Anuario Digital en el texto Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital, que este concepto “fue introducido por el investigador estadounidense Henry Jenkins en un artículo publicado en enero de 2003”, ratifica que el uso de este mismo concepto se siguió utilizando de dos formas: una de un relato contado en diferentes plataformas; otro, que tiene que ver con la experiencia del consumidor que no se queda en una sola plataforma o medio sino que expande su noción a través de otras plataformas.

En Juego se empieza a pensar a partir de la relevancia del deporte en el territorio basados en una de las perspectivas teóricas que habla sobre construir panoramas disyuntivos entorno a la práctica del mismo, “el deporte da la posibilidad de construir universos alternativos a la realidad social y política” a través de la hipercodificación de los mitos deportivos. Moragas explica cómo en diferentes ocasiones los éxitos deportivos de los atletas de élite se han utilizado para fortalecer la clase política dirigente o, en alguna ocasión, a favor de la propaganda de los líderes autoritarios (Olimpiada de Berlín, 1936, o régimen franquista) (Cayuela, 1997, pág. 8). Más que visibilizar y mostrar lo que se hace es conocer la connotación del entorno, como se habla en la cita anterior a

partir de los grandes intereses “políticos y económicos del sistema el deporte ha sido víctima del mismo y se ha visto permeado”. Desde ahí empezamos a dimensionar que, el deporte debe ser visibilizado de manera diferente, que lo primero es mostrar lo nuestro, lo endógeno y salirse de los métodos convencionales de hacer periodismo, entregando el micrófono al futuro del deporte.

Esta investigación está basada en un paralelo entre los contenidos de En Juego y los contenidos de cuatro medios de comunicación que hablan de deporte, unos teniendo como enfoque principal los aspectos sociales y políticos de la región, caso MiOriente, Oriéntese y El Oriente y otros teniendo como enfoque principal los deportes, caso Mística Deportiva. Las principales formulaciones conceptuales de la investigación, es la realización de un análisis detallado durante un mes de trabajo de los medios comparados con la plataforma En Juego, teniendo como principal objetivo reconocer las diferencias y los enfoques que cada medio tiene en comparación con las otras, reconociendo las habilidades de algunos y las falencias de otros, de manera exhaustiva durante un mes de análisis a través herramientas comunicativas que de manera eficaz han logrado situar y encontrar resultados e hipótesis para el medio de comunicación protagonista (En Juego). Evidenciar los antecedentes de cómo a través de los medios de comunicación locales se empezó a mostrar el impacto del deporte lo tiene Ecuador: “Desde los inicios de empezar a cubrir los torneos en los barrios a expandirse a cubrir eventos a nivel internacional es lo que propició que el deporte en Ecuador se refleja más” (Paredes-Vásquez & Sierra-Murillo, 2011). Es así como se permite contemplar el cómo en otros países el deporte que se manifiesta desde el barrio genera una oportunidad de visibilización de lo que trae consigo las consecuencias del reconocimiento, no solo nacional sino internacional, es así como se ve la oportunidad de propiciar una imagen de nuevos futuros en el esquema élite.

Los diferentes medios de comunicación en el Oriente Antioqueño han empezado a generar dentro de sus contenidos, el deporte convencional. En esta subregión el deporte aficionado, entiéndase deporte aficionado como la práctica de deportes en proceso de formación, competencias regionales y jóvenes con sueños que busca la elite en cada una de sus disciplinas, es así que, con una cantidad importante de deportistas que se necesitan visibilizar por lo que hacen día a día y por su gran rendimiento, la problemática es que los procesos muchas veces, no son lo suficientemente visibilizados.

Es así como reconocer y visibilizar a través de contenidos digitales se vuelve un esquema importante para la consolidación del deporte aficionado, De Moragas (1994), en su artículo sobre Deporte y medios de comunicación. Sinergias crecientes, afirma que “la importancia y la profundidad de las relaciones entre comunicación y deporte ha sido calificada en diversos estudios sociológicos como un ‘matrimonio de intereses’”. En este Cuaderno Central se utiliza también la expresión “sinergias” para expresar esta relación y cooperación, de forma más tecnológica o industrial. Las relaciones entre comunicación y deporte en la sociedad contemporánea son tan importantes y complejas que su estudio incluso nos permite descubrir las condiciones en las que se desarrolla la moderna industria de la cultura y de la comunicación (p. 1). El deporte se convierte en un fenómeno popular social en el tiempo, los protagonistas como los deportistas e inclusive directores se vuelven en fuentes relevantes a la hora de contar una historia a través de los medios de comunicación, en este caso los medios digitales.

Reconocer el análisis de contenidos de En Juego, es el principal propósito que se tiene en la investigación, hablar y reconocer el deporte aficionado y así comparar, cómo y de qué manera, los medios que ya llevan más tiempo de circulación han trabajado –si lo han hecho– en pro del deporte de la región, es decir, cómo visibilizan la región además de los incidentes políticos y

económicos se viven día a día. Esta investigación permitió conocer de los contenidos de los principales medios de comunicación a través de metodologías e instrumentos, los medios deportivos o de periodismo común del Oriente Antioqueño la manera de publicar sus contenidos, la frecuencia, cuáles han sido los temas más desarrollados y las disciplinas, para finalmente compararlo con lo que hace En Juego como medio deportivo que cuenta el deporte en la subregión –de donde son sus contenidos–. La aplicación de los mismos ha permitido darle una relevancia a lo que hoy se conoce como periodismo deportivo, donde se arguye que, “el deporte ha sido un elemento social que ha generado grandes gestas sobre los sistemas sociales”. En el análisis y el comparativo realizado permitimos que a través de elementos como la Agenda Setting se buscó y encontró cuál era el propósito de los medios analizados en sus agendas de contenido, así como lo sostiene en su teoría Mc Combs y Shaw en el que público recurre a las pistas de relevancia que le ofrecen los medios de comunicación de masas para organizar su propia agenda y decidir cuáles son los temas más importantes en la consideración de la audiencia.

A través de este artículo, es importante mencionar que se buscó llegar a la conclusión de que a través de diferentes elementos como agenda setting, cuadros comparativos, técnicas como rastreos de medios, revisión documental digital y matriz de análisis, se identificaron los alcances de cada medio bajo las categorías antes mencionadas y así propiciar una herramienta oportuna en la creación de un análisis de contenido.

METODOLOGÍA

Esta es una investigación es de tipo cualitativo, ya que es una investigación que no posee datos numéricos, su enfoque es analizar y comparar los contenidos de cuatro medios de la región del Oriente Antioqueños frente a un medio (En Juego) que apenas inicia su historia en la región.

Su alcance se fija en la comparación de la producción de contenidos deportivos de El Oriente, Oriéntese, MiOriente y Mística Deportiva durante un mes exacto, reconociendo por medio de una Agenda Setting, un análisis de contenido en el cual se estudian los diseños repositivos y sus formas, reconociendo detalladamente cómo trabajan y cómo se involucran con el deporte aficionado que propone En Juego desde su concepción. Dentro del marco metodológico, se utilizó el hermenéutico para interpretar y entender los sentidos de lo que pasa, es un método acorde desde lo humano por convicción, el deporte es una muestra de una realidad que no basta tocar temas de información, es contar una realidad social, así mismo En Juego desde su parte conceptual, hace una lectura de una realidad deportiva que se vive en la región, enlazando las historias que empiezan a surgir a través del deporte, de acuerdo a los conceptos teóricos como soporte para aportar desde el punto de vista periodístico los diferentes significados que se tienen en un antes, durante y después de un encuentro deportivo.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Antes que nada, es importante abrir la discusión de la llegada del deporte y su aporte a la sociedad en Colombia, un país que ha tomado como referencia una Europa que específicamente en el siglo XIX, toma el deporte como uno de los métodos de pasatiempo británico, el fútbol uno de ellos, este deporte en un principio se jugaba entre las grandes élites, creando uno de los torneos que en la actualidad perdura y es llamado la FA CUP, un torneo en el que su participación estaba prohibido para la clase obrera, luego de muchas disputas no solo legales sino en el campo de juego se aceptó la participación de la clase obrera en un torneo que en la actualidad es el más antiguo que ha perdurado en la historia del balompié. Desde entonces el deporte tomó parte en la modernidad, llegó a Colombia en una época de “hegemonía conservadora” entre 1900 y 1930.

En este periodo, en el que se da la llegada episódica, no estructurada y simultánea, de practicantes de alguna disciplina deportiva al país, finaliza con dos hechos relevantes: el primero, la sanción de la Ley 80 de 1925, que reglamenta la educación física y los deportes y que da vida a la Comisión Nacional de Educación Física. El segundo acto es la celebración de las primeras justas de impacto regional-nacional: los llamados Juegos Olímpicos de 1924 y 1926, y los Juegos Olímpicos Nacionales de 1928, celebrados en Cali (Galvis-Ramírez, 2008, pág. 23).

En el siglo XX nace la práctica profesional y su presencia en los medios de comunicación de masas ha modificado los niveles de práctica simbólica tradicionales. Ha creado una nueva y doble sinergia entre comunicación y deporte. Miquel de Moragas distingue cuatro principales niveles de práctica deportiva simbólica del deporte en la sociedad actual: El deporte actividad física, El deporte-espectáculo, El deporte en los mass-media, El deporte virtual (Quiroga, 2000).

“El análisis del papel del deporte en los medios de comunicación puede llegar a ser tan representativo como pueda serlo el análisis de otros grandes fenómenos de la comunicación moderna, como la ficción televisiva o la publicidad” (de-Moragas, 1994). De esta manera ratificamos la importancia de visibilizar y de que En Juego adopte procesos de comunicación y periodismo y trasladarlos al deporte como forma de interacción y creación de procesos sociales y que el periodismo exige una actualidad gracias a las nuevas tecnologías. Hoy desde los resultados encontramos que medios como *Mística Deportiva*, *Mi Oriente*, *El Oriente* y *Oriéntese*, que comprenden desde sus contenidos periodísticos el deporte en el Oriente a partir del qué, cuándo y dónde, es decir mostrando la relevancia de algo solo por el momento, por ello:

El análisis de los contenidos deportivos de los medios de comunicación nos muestra múltiples desequilibrios y desigualdades que deberían ser corregidos. Los mass media crean los estereotipos del deporte y son responsables de la cultura del deporte imperante en la sociedad moderna (Quiroga, 2000, pág. 8).

Es desde esta postura, donde evidenciamos la necesidad de hacer un paralelo que permita que En Juego en su quehacer trate temas yendo más allá y hablando del por qué, entrando así, a algo más profundidad, el deporte es una fuente inagotable de información y de ideas para crear, desde deportistas, escenarios, anécdotas, no sólo actualidad, es decir, donde amerite pensar en temas diferenciadores a los demás medios convencionales y apostarles a temas donde se puedan tratar y darle más énfasis. Aunque su red de contactos es amplia en los medios ya mencionados, en muchas ocasiones no van al lugar de las noticias o donde haya un tema relevante, llegan al momento donde las mismas redes sociales son el lugar de encuentro o entrevista para la nota informativa, no hacen periodismo de inmersión que les permita conocer más de lo que está pasando en ese acontecimiento deportivo. Es una forma inmediata de información que nos ha permitido discutir y cuestionar sobre el verdadero método periodístico. Si bien, dentro de lo encontrado además del manejo de la información vemos que la forma narrativa de los sucesos es intermitente, es decir, formatos periodísticos como crónicas, perfiles, foto reportajes entre otros son tratados de forma muy breve, lo que también conlleva a definir en evidencia que hay una forma de arraigo a la institucionalidad, buscando así informar sobre un hecho bajo la conveniencia del mismo.

Esta frase nos permite resumir el significado de la Agenda Setting, pero es importante explicar las formas y los resultados que con la ayuda de este método se lograron encontrar y analizar algunas de las formas que tienen los medios para analizar y mostrarle a la gente que hay y sobre qué se tiene que pensar.

Como método de análisis durante la investigación se utilizó una Agenda Setting, una de las teorías más representativa actualmente en la comunicación:

En ella se estudia cómo los medios ejercen influencia en las audiencias sobre los temas considerados de mayor relevancia. El medio no decide por el público que es lo que éste tiene que pensar u opinar sobre un hecho, aunque sí decida cuales son las cuestiones que van a estar en el candelerero o en la opinión pública (Rodríguez-Díaz, s.f.).

En el rastreo que busca el paralelo con el medio de comunicación deportivo En Juego, se analizaron cuatro medios del Oriente Antioqueño, medios que no fueron elegidos aleatoriamente, son medios que han tenido en su feed, en su página web y en los diferentes medios, titulares deportivos a nivel aficionado y profesional.

Bajo los teóricos principales y los creadores de esta metodología de análisis como lo fueron Mc Combs y Donald Shaw en 1972, se interpretó la relevancia de utilizar metódicamente esta forma de análisis a sabiendas de su evolución en el año 2004 Mc Combs resaltó que: “la teoría de la Agenda-Setting es un complejo mapa intelectual que aún se halla en proceso de evolución” (McCombs, 2006: 20).

Durante un mes exactamente, es decir todo el mes de marzo de 2019, se hizo un exhaustivo y minucioso rastreo siguiendo y cumpliendo con los diferentes ítems:

- ¿Habla de deporte aficionado? ¿Sí o no?
- ¿Informativo y/o historias?
- ¿Contenidos diarios?
- ¿Hablan de todos los deportes?
- Número de publicaciones en el mes de marzo
- ¿Tienen secciones en el home deportivo?

Podemos resaltar de las siguientes preguntas, que los medios de comunicación analizados, se caracterizan un 100% por tener un enfoque informativo, de igual manera, son sumamente en los contenidos de su interés, en el caso de Mística Deportiva la información deportiva es diaria, no tiene ningún otro formato en el mes en que hicimos el sondeo (marzo 2019), en la pregunta ¿hablan de todos los deportes? todo depende de cómo esté el calendario deportivo, en su mayoría es ciclismo y fútbol, en deportes individuales está el tenis de mesa específicamente en Rionegro y el atletismo en Guarne; en cuanto al número de publicaciones efectuadas en el mes de marzo de 2019, el ranking de publicaciones está así:

1. Mística Deportiva: 88 en INSTAGRAM (su gran mayoría en deporte convencional, dejando a un lado el deporte aficionado, Facebook vinculado a la WEB, Mínimo una diaria, a lo largo de un mes en la WEB.

2. MiOriente: 15 notas deportivas en la web, su interés está fijado en el periodismo ciudadano de la regional, temas de trascendencia social y política.

3. Orientese.co: 15 notas deportiva en la WEB, 6 en INSTAGRAM, Facebook vinculado a la WEB. su interés está fijado en el periodismo ciudadano regional, temas de trascendencia social y política.

4. El Oriente: Como medio impreso tiene su espacio deportivo, es decir una noticia al mes, en la web y en sus redes durante marzo de 2019, poco se habló de deporte, solo, iniciando el mes de abril, habló del equipo de fútbol profesional del Oriente Antioqueño, Rionegro Águilas Doradas.

En este sentido, lo que los medios quieren mostrar y dar hablar a la gente son noticias, información, el deporte pasa a un segundo plano y como prioridad se le está dando al fútbol profesional, en casos como MiOriente se encuentra una variedad de deportes luego del mes de

marzo de análisis, las disciplinas deportivas se han expandido un poco más, se han tocado más deporte aficionado a nivel competitivo aficionado y profesional, de igual forma Mística, que lo que quieren mostrar es rapidez al momento de dar la noticia, quiere mostrar deporte aficionado con muchos tintes de profesional, ha tenido una gran acogida debido a su constancia. Por el contrario, los otros medios analizados, EL ORIENTE y ORIENTESE, están bajo intereses más sociales, información comunitaria, procesos públicos, poco deporte, lo abordan “por encima”.

El poder de atracción que tiene el deporte ha sido históricamente muy bien aprovechado por el periodismo, que ha proyectado los logros de deportistas y equipos hacia la comunidad a la que representan mientras ha despertado en el ciudadano la necesidad de consumir ese tipo de información para ser partícipe de la consecución de un éxito colectivo. De esta forma, el periodismo deportivo se ha convertido en un elemento de cohesión de las sociedades contemporáneas a las que presta un servicio público y con las que se identifica cultural y emocionalmente (Rojas, 2014).

Para empezar a desarrollar los tres principales objetivos de la investigación se definió cuáles eran los medios digitales que hablan del Oriente Antioqueño específicamente de deporte aficionado o relacionado con el deporte, después de esto, se empezó a relacionar sus contenidos con lo que hoy hace el medio deportivo En Juego, se utilizó dentro de la unidad de observación llamada Agenda Setting que nos permitiera definir qué dice el medio, sobre qué temáticas principales habla, qué omiten a la hora de difundir su información y finalmente la influencia que ejercen los públicos a través de las redes sociales o web, para este caso.

Resolviendo los resultados, se llevó a cabo un rastreo de medios y una revisión documental como técnica y como instrumento una ficha de contenido, el cual viene con unas preguntas específicas: medio, temática del medio, narrativa utilizada, secciones utilizadas y/o fijadas en el

home, prioridad, público objetivo, tipo de medio de comunicación (digital o impreso), redes sociales con las que cuenta, contenido propio o replicado y qué tipo de medio es, digital, virtual y/o electrónico.

Realizamos un cuadro con estos interrogantes, dejamos un ejemplo que se fija en nuestro interés y es por el público objetivo en común, *Mística Deportiva* es el único medio que solo habla de deporte, el caso de *MiOriente*, *El Oriente* y *Oriente* tienen un periodismo con un enfoque más amplio, su fuerte no es el deporte, por lo tanto, dejamos el cuadro de análisis de *Mística Deportiva*, para abrir el panorama de análisis del enfoque que desde *En Juego* y analistas estamos buscando:

Tabla 1. *Análisis de Mística Deportiva*

MEDIO	Mística Deportiva
TEMÁTICA	Informativa
NARRATIVA (audio, texto, vídeo)	Texto e imagen; en muchas ocasiones con video (no producido por él)
SECCIONES	<ul style="list-style-type: none"> - Fútbol - Atletismo - Ciclismo - Patinaje - Tenis - Tenis de Mesa - entre otros (voleibol - natación - lucha - futsal) - Columna de opinión.

Definición por manual de estilo (que se incluye y qué no)	Dentro de su manual de estilo está netamente el tema informativo, en las diferentes disciplinas deportivas, en su visibilización del deporte le apuesta mucho al tema de deportistas destacados a nivel Oriente, es decir, su evidente prioridad es mostrar los deportistas que resaltan a nivel: departamental, nacional e internacional.
PRIORIDAD	Deporte competitivo.
PÚBLICO OBJETIVO	Jóvenes - adultos.
TIPO DE MEDIO DE COMUNICACIÓN	Digital
REDES	-Facebook - Instagram - web
CONTENIDO PROPIO O REPLICADO.	propio y replicado
Digital, virtual o electrónico.	Digital

Fuente: propia del autor

Dentro de la era de la digitalización y la globalización, las plataformas digitales han sido constantemente objeto de estudio, ya que sus formas de interacción con el público han cambiado

y evolucionado, generando en sí una adaptación a sus contenidos como medios digitales, entrando también a las redes sociales como medio de comunicación.

En las últimas dos décadas las investigaciones y estudios enmarcados dentro del campo de la teoría de la Agenda- Setting se han centrado en los medios de comunicación digitales como nuevos medios capaces de influir en la opinión pública de forma similar a como lo hacen los tradicionales. Sin embargo, pocos se han centrado en la red social Twitter (Rubio-García, 2014).

En este sentido, evidenciamos la vinculación de diferentes medios de comunicación convencionales generaron una coexistencia entre televisión, radio o prensa y la era digital, donde sus contenidos los mutan a las redes sociales y plataformas digitales como páginas web interactivas.

Dentro de lo encontrado a través de la Agenda Setting, identificamos que, de acuerdo a las categorías de deporte, deporte aficionado, hablan de un tema informativo frecuentemente, uno enfocado como medio deportivo, otro como medio informativo a nivel general. En dichas observaciones se evidenció que medios como Mística Deportiva maneja una constancia en sus contenidos informativos acerca del deporte competitivo en la región; por lo tanto, en otros medios como Orientese.co, y El Oriente el deporte en su parrilla de contenido el deporte no se ve como una prioridad a la hora de contarla; finalmente MiOriente contempla el deporte, pero tampoco es su prioridad, aunque lo haga a menudo.

Los cambios informativos que los medios de comunicación van introduciendo en la red no solamente son continuos, sino que, además, son instantáneos; es decir, el tiempo que necesita este medio para poner en circulación una información es muy reducida. La instantaneidad es un valor esencial que multiplica la importancia de la actualización. Si la

actualización de las informaciones en la red es tan importante es porque se puede hacer de forma instantánea, con lo que las versiones digitales de la prensa escrita se pueden convertir en las referencias necesarias para las informaciones de última hora porque pueden ser más inmediatas que la radio o la televisión, ya que no están sometidas a ciclos temporales de edición (Caminos-Marcet, Marín-Murillo, & Armentia-Vizuet, 2007)

A través de este apartado se puede interpretar que es necesario una constancia mediática en estas plataformas como lo son las redes sociales donde se requiere un contenido de calidad y enganador, aunque sea de inmediatez es pertinente una permanente actualización de las formas informativas, donde los textos se van actualizando y dan unos giros que complementan o sustituyen a los anteriores, de eso se trata la actualidad digital.

En la actualidad muchos medios de comunicación han estado inmersos en sus labores periodísticas informativas y han servido de soporte de interacción con las personas que han tenido acceso a la tecnología ,donde la información se convierte de manera inmediata en una circulación constante en el cual se tiene la oportunidad de elegir, diferente a los medios convencionales que han hecho un traslado a estas plataformas obligando a trascender constantemente y no morir en un espacio de múltiples transformaciones y cambios en sus distintos lenguajes y narrativas. Es así como para Punín, Martínez y Rencoret| (2014), en su investigación relacionada con los medios digitales de Ecuador, *Perspectivas del Futuro*, interpretan en su contexto que:

Los portales web de estos medios digitales brindan una vista diferente en comparación a los medios online de Ecuador. Por ejemplo: la multimedialidad, la hipertextualidad, el uso de redes sociales, la interacción con los usuarios, y las aplicaciones web están presentes en estos medios digitales y son evidencia sólida del desarrollo del periodismo digital (p. 202).

A través de esta investigación se evidencia el impacto de los medios digitales en un espacio de múltiples interacciones, es así como esta investigación sostiene como concepto clave la digitalidad y a su vez sus formas, como han venido funcionando en el entorno regional.

Describir y analizar los métodos técnicos y comunicativos que utiliza cada medio, en él, se exigen una categorías y criterios con un índice que califica cómo actúa el medio ante las categorías solicitadas.

Las categorías son las siguientes:

- Diseño Repositivo
- Interacción en redes
- Mapas, datos e interactividad
- Narrativa transmedia

Los criterios son los siguientes:

- ¿Es la página adaptable a cualquier dispositivo? (web móvil)
- ¿Responde el medio de forma regular a los usuarios vía redes sociales? ¿o solo presenta sus notas?
- ¿Pública el medio de manera constante visualizaciones de datos, datos o elementos interactivos?
- ¿Tiene el medio otros canales de difusión para contar y alimentar las notas? ¿Se articulan dichos canales?

En este caso, el medio más destacado y que mejor cumple estos requisitos es MiOriente, por su capacidad y su independencia periodística, a nivel deportivo tiene la capacidad de hacer cosas diferentes, pero no lo hace. Su objetivo y sus requisitos se cumplen cuando se habla de sociedad y política. Tiene un acceso móvil a la web el cual permite ingresar a la plataforma en

segundos, cosa que no tiene los otros medios analizados. además de comodidad en su diseño repositivo, tanto para ordenador como versión móvil.

A continuación, exponemos la tabla de MiOrieate como ejemplo y como mejor referencia que cumple con las categorías, los criterios y el índice, que es la respuesta a los anteriores cuestionarios.

Tabla 2. *MiOrieate*

CATEGORÍAS	CRITERIOS	ÍNDICE
Diseño Responsivo	¿Es la página adaptable a cualquier dispositivo? (web móvil)	La página web de este medio es adaptable a los diferentes dispositivos móviles, es cómoda y tienen un orden periodístico con las notas destacadas, además está consolidada en muchos aspectos digitales.
Interacción en redes	¿Responde el medio de forma regular a los usuarios vía redes sociales? ¿o solo presenta sus notas?	Con base a sus diferentes formas de dinamizar el periodismo, en las redes sociales son demasiado fuertes y no son un medio de responder comentarios, pero si les mandan un mensaje directo cuentan con un CM el cual va a estar atento a correcciones y/o información.

CATEGORÍAS	CRITERIOS	ÍNDICE
Mapas, datos e interactividad	¿Pública el medio de manera constante visualizaciones de datos, datos o elementos interactivos?	A nivel global el medio es muy interactivo, es constante y dinámico, en base deportiva el texto es su principal característica, los datos interactivos los aplican de forma audiovisual pero no son constantes.
Narrativa transmedia	¿Tiene el medio otros canales de difusión para contar y alimentar las notas? ¿Se articulan dichos canales?	La página web es el núcleo central del medio, luego sus principales difusores son las redes sociales, sube el enlace a Facebook, Instagram y twitter.

Fuente: propia del autor

Después de hacer un rastreo de medios en los cuales encontramos elementos importantes a la hora de desarrollar la secuencia de los siguientes objetivos, nos permitimos evidenciar otro elemento como lo es la descripción de los medios que hablan de deporte, que específicamente en el rastreo encontramos que en plataformas digitales solo cuatro hablan de deporte en el Oriente Antioqueño, esto nos permitió hacer una descripción de lo que hablan y qué temáticas abordan teniendo en cuenta las categorías de este proyecto de investigación: deporte, comunicación y periodismo deportivo. De esta manera los medios, han permitido que en ese proceso de indagación nos encontremos con herramientas importantes para que En Juego siga construyendo contenidos

importantes que le aporten al desarrollo deportivo de nuestra subregión.

En el análisis hecho de estos medios abarcamos tres categorías para proceder, una de ellas es el diseño de la página y que tan adaptable es para los objetos móviles, de esta manera también observamos en otra categoría, las formas de interacción de los consumidores de las páginas y finalmente, datos de interactividad y narrativas transmedia, lo que nos permite definir que si bien las narrativas transmedia las definen como un tipo de relato en la que la historia se expande a través de diferentes medios según Carlos Escolari, vemos que a raíz de esta apreciación son muy pocos los medios que cumplen efectivamente estas categorías y en la descripción asumimos que los contenidos van más enfocados a temas de actualidad donde el relato se convierte en información más que contar una historia de alguien, de esta misma manera lo evidenciamos en la forma de interacción con el usuario o consumidor de la información donde las formas interactivas son pocas y se da sólo a través de las visitas a páginas en web y redes sociales.

El poder de atracción que tiene el deporte ha sido históricamente muy bien aprovechado por el periodismo, que ha proyectado los logros de deportistas y equipos hacia la comunidad a la que representan mientras ha despertado en el ciudadano la necesidad de consumir ese tipo de información para ser partícipe de la consecución de un éxito colectivo. De esta forma, el periodismo deportivo se ha convertido en un elemento de cohesión de las sociedades contemporáneas a las que presta un servicio público y con las que se identifica cultural y emocionalmente (Rojas, 2014).

En Juego como plataforma digital, implementa la originalidad de lo moderno, a partir de propuestas visuales, que abarcan los deportes del Oriente antioqueño; para lograr la emancipación es importante conocer los contextos, los deportes, la formación deportiva, buscando como método informativo la formación y el desarrollo deportivo de los municipios, conociendo las formas de

trabajo de las diferentes instituciones deportivas, también se fundamenta en el interés visual de la sociedad, en este caso, el deporte se ha convertido en una forma de expresar felicidad y rivalidad, la lucha con el oponente se vuelve un método perfecto para hacer periodismo y jugar con la pasión, dar información en lo digital es dar participación, es dar el espacio de generar retroalimentación, así mismo es dar grandeza al sentido de pertenencia por la comunidad, municipio y/o región, cuestión que engrandece el sentido de pertenencia y la euforia de hacer de lo individual algo significativamente colectivo; a continuación, se fija la representación de lo que es y hace En Juego con base a los parámetros exigidos para los cuatro medios analizados, este cuadro no es medible en números, pues los contenidos y análisis se ven en un paralelo con En Juego.

Tabla 3. *Paralelo En Juego*

MEDIO	EN JUEGO
TEMÁTICA	Deportivo, Informativo
NARRATIVA (audio, texto, vídeo)	Audio, texto y vídeo
SECCIONES	<ul style="list-style-type: none"> -El Team -Fuera de EN JUEGO -Xtreme Section -La Tribuna -Charla Técnica - En Juego Clásico

PRIORIDAD	Información deportiva en el Oriente Antioqueño y/o orientales representantes del deporte en el mundo.
PÚBLICO OBJETIVO	Jóvenes y adultos.
TIPO DE MEDIO DE COMUNICACIÓN (Impreso, digital o mixto)	En Juego es un medio netamente digital.
DEFINICIÓN POR MANUAL DE ESTILO (que se incluye y qué no)	Cada sección se caracteriza por un manual de estilo que corresponde a la forma de cómo se abordan los personajes y las historias. Se incluye: al personaje principal como protagonista, su historia de vida como deportista, datos relevantes, antecedentes del personaje, sus gustos fuera del deporte y la parte editorial con la opinión acerca de un tema actual o de interés de acuerdo al contexto del deporte. Qué no se incluye: más de una fuente, más de cuatro párrafos.
REDES	Instagram, Facebook
CONTENIDO PROPIO O REPLICADO.	Contenido propio y replicado.
Digital, virtual o electrónico.	Digital

	¿Habla de deporte aficionado? ¿sí o no?	¿Informativo y/o historias?	¿Contenidos diario?	¿Hablan de todos los deportes?	Número de publicaciones en el mes de agosto	de ¿Tienen secciones en el home deportivo?
EN JUEGO	SI	Ambas	Esporádicamente un fin de semana.	SI	<ul style="list-style-type: none"> ● 17 en la WEB ● 34 en INSTAGRAM ● FACEBOOK vinculado a la WEB (17) 	<ul style="list-style-type: none"> -El Team -Fuera de EN JUEGO -Xtreme Section -La Tribuna -Charla Técnica - En Juego Clásico

Fuente: propia del autor

Resultados

- Los diferentes medios analizados (MiOriente, Mística Deportiva, El Oriente y Oriéntese), son medios que le dan prioridad a la información, en el tema deportivo no son variados con los diferentes géneros periodísticos; En Juego, por su parte ha tenido intermitencias en el tema de publicaciones, pero sus contenidos son variados, desde las secciones, géneros tales como: perfiles, entrevista sumario, crónicas, columnas de opinión, entre otros.

- En Juego no maneja una constancia en los contenidos en página web, que, aunque no sea netamente un medio informativo, los contenidos narrativos salen esporádicamente, donde se evidencia más la constancia en la parte informativa en la red social Instagram, además de esto, se evidencia a través de las estadísticas más interacción durante este mes del municipio de Rionegro por tener más contenido acerca de este municipio en redes sociales y en web.

- En la página web durante el mes de agosto la sección que más tuvo publicaciones fue Fuera de En Juego, cuya sección se encarga de la parte informativa, así mismo la sección de En Juego Clásico. Las que menos tuvieron publicaciones fueron Charla Técnica, La tribuna y Xtreme Section.

- Finalmente, en comparación con los otros medios se puede evidenciar, de acuerdo a lo analizado, que uno de los medios que tiene más similitud en contenidos informativos es Mística Deportiva que abarcó durante el mes de agosto una continuidad en información deportiva, pero que no toca temas narrativos durante este mes.

Discusión Y Análisis

A partir de las diferentes tablas o fichas realizadas, encontramos lo que abordan los medios en cuanto el tema de sus contenidos y cómo tratan el tema deportivo, además de que forma en las plataformas digitales, como página web y redes sociales. Desde lo planteado anteriormente se

evidencia que a nivel general los medios analizados: Mística Deportiva, MiOriente, El Oriente y Oriéntese, le apuestan a algo netamente informativo.

MÍSTICA DEPORTIVA: con base en la Agenda Setting realizada, durante el mes de marzo tuvieron 15 publicaciones en página web, vinculándola con redes sociales, Instagram y Facebook (temas muy informativos), en redes destacados de la semana en formato historie. Para tener en cuenta en sus últimas publicaciones han abordado mucho el deporte convencional, dejando a un lado el deporte aficionado.

MIORIENTE: existe una sectorización en cuanto a los contenidos a nivel general. 15 publicaciones en el mes de marzo en cuanto a deporte, tratan solo información y similar a la de Mística Deportiva. Temas informativos de actualidad, vinculando página web con Facebook.

EL ORIENTE: en marzo no hubo publicaciones deportivas. En lo que va de este mes se han hecho dos publicaciones deportivas, ambas con Rionegro Águilas, el club de fútbol profesional. Sus publicaciones son informativas. No se vuelve un tema de interés contar el deporte en el Oriente Antioqueño.

ORIÉNTESE: en marzo hicieron 15 publicaciones en cuanto a deporte, no tienen sección de deportes en su página web.

El deporte se ha convertido en un mediador para la resolución de conflictos y de ser un eje importante en la sociedad, al generar esos campos de orientación al ser humano a construir un hábito de vida diferentes salido de la rutina, es ahí donde los medios cumplen el papel importante de visibilizar las temáticas deportivas del entorno. En el Oriente Antioqueño donde el deporte ha crecido exponencialmente hace falta ver más allá de los deportistas que llegan a estar en una instancia profesional y visibilizar lo local, siendo el mismo el reflejo del deportista que se caracteriza por salir de su zona de confort y afrontar otras realidades esta vez en el ámbito del

deporte. El caso de Mística Deportiva encontramos una alta variedad en su contenido escrito, todo direccionado a que la información está conjugada con el deporte aficionado y profesional y el mismo cumple con esta categoría, en ese análisis hecho desde el 15 de mayo al 15 de junio de este mes encontramos un tema además reciente de interacción con las personas que consumen el medio y tiene que ver con la Copa América, donde a través de las plataformas digitales vemos que generan una estrategia para que se genere cierta participación. En medios como MiOriente hay una semejanza en los contenidos con Mística Deportiva, pues ambos tratan de informar de acuerdo a la relevancia de la noticia o acontecimiento siendo este un medio de inmediatez. El Oriente busca informar igual que Oriéntese más enfocado en un tema más informativo, en ese contexto temporal del 15 de mayo al 15 de junio, donde se define una estructura siempre a la hora de publicar.

CONCLUSIONES

De esta manera la comunicación, el deporte aficionado y el periodismo deportivo digital, implementa formas educativas e informativas que desarrollan espacios que permiten la interacción social, generando tejido social y la incentivación a practicar y estar informados de las disciplinas deportivas que se practican en la región, es una forma de sentir la pertenencia social, mostrando el desarrollo deportivo de la región y mostrando buenos resultados a nivel deportivo en la plataforma digital deportiva del Oriente antioqueño, entendiendo la región en una dinámica de transformaciones, no solo físicas; desde el aspecto social, la inmersión de nuevas ideas han llevado a cambios y transiciones, de esta manera es efectivo aprovechar el apogeo digital para contar la región desde el cambio social y la formación- información deportiva de la segunda subregión más poblada del departamento de Antioquia. Esto nos lleva a concluir que:

1) En Juego ha sido el único medio en cuanto a plataformas digitales que cuenta el deporte aficionado de la subregión del Oriente Antioqueño, más allá de la información que inclusive es relevante contar, la historias y las nuevas formas de hacer periodismo a través de la digitalidad han permitido que los formatos se adapten a las formas de contar.

2) Desde esta mirada entonces En Juego pretende seguir vinculando contar historias a través de las plataformas digitales, lo que permitió este análisis en tener una percepción más amplia de qué hablan los otros medios y a partir de esto se empiecen a generar nuevas formas o ideas vinculadas al deporte del Oriente Antioqueño, donde se dimensiona la diversidad deportiva y el escenario de contar múltiples historias.

3) Es necesario la construcción de agendas mediáticas pensadas conscientemente para la región y siendo ésta un potencial importante para el deporte.

4) Los medios actuales han dejado de pensar en lo local y se han fundamentado en la elaboración de contenido informativo que tienen que ver con el deporte profesional o élite y no han tenido en cuenta las historias que se sumergen en cada uno de los escenarios deportivos, donde el deporte aficionado sigue siendo factor importante para las comunidades.

5) De acuerdo a los objetivos planteados, el medio con más similitud a En Juego es Mística Deportiva es el medio con más similitud, esta investigación ha permitido realizar trabajos en colectivos, cubrimientos de eventos de ciudad, aportando el poderío audiovisual que tiene En Juego y desarrollando las ideas periodísticas desde Mística Deportiva en cabeza de su Director.

6) En algunos medios de comunicación como El Oriente y Oriéntese la temática del deporte no ha hecho de la agenda informativa ni narrativa de manera frecuente.

7) Varias discusiones se sacan de este relacionamiento, uno de ellos desde lo macro es la diversidad de medios en el región, reconociendo intereses y potencias con apoyo de las teorías

aplicada, herramientas que han permitido reconocer a En Juego como plataforma diversidad que aporta al desarrollo deportivo de cada sueño, además, el reconocimiento que se han ganado sus integrantes a nivel deportivo, regional y entre colegas, es decir su equipo base ha hecho parte de medios, transmisiones y colectivos que han aportado al desarrollo del deporte, el periodismo y la digitalidad en la región, siendo pioneros de muchos contenidos y referentes para muchos otros medios que han implementado las ideas que han visto en el diario quehacer de En Juego.

8) La diferencia en la estructura la tiene MiOriente, contando con un amplio capital humano, además de mejores herramientas para sobresalir ante los demás medios, contando con un diseño responsivo cómodo y veloz. Además de tener mayor agilidad al momento de obtener la información, es decir, sus contactos y sus formas comunicativas lo posicionan como el medio número uno de la región.

9) Muchos de los medios no tienen una estructura fija en redes sociales, en el mes evaluado se encontraron muchos cambios y/o experimentos por parte de los cuatro medios de comunicación analizados.

10) Otra de las grandes conclusiones fue la importancia que ha tenido la Universidad Católica de Oriente en la región, llevando a la profesión de la comunicación muchos de los comunicadores con que cruzamos palabras en la presente investigación, formando comunicadores que trabajan por el desarrollo de la región.

11) Se podría decir que, en la actualidad, los periodistas deportivos que hay en la región, un gran porcentaje es empírico y se refleja en el análisis de cada una de las herramientas que utilizamos, por tal motivo, la llegada de la nueva escuela del periodismo deportivo ha implementado nuevas y mejores formas de comunicar, aun así, contando con el apoyo de todas las personas empíricas que han logrado sobresalir en el medio sin tener la formación teórica y/o académica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Caminos-Marcet, J. M., Marín-Murillo, F., & Armentia-Vizuet, J. I. (abril de 2007). *Elementos definitorios del Periodismo Digital*. Obtenido de Universidad del País Vasco: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/12976-Texto%20del%20art%C3%ADculo-13056-1-10-20110601.PDF
- Cayuela, M. J. (1997). *Los efectos sociales del deporte: ocio, integración, socialización, violencia y educación*. Centre d'Estudis Olímpics.
- de-Moragas, M. (1994). *Deporte y medios de comunicación. Sinerqías crecientes*.
- Galvis-Ramírez, A. (2008). Deporte y modernidad: Caso Colombia. *El Tiempo*.
- Gómez, P. (2009). *Opinión pública y medios de comunicación. Teoría de la agenda setting*.
- Paredes-Vásquez, D. R., & Sierra-Murillo, R. O. (2011). *Análisis de la profesionalización del Periodismo Deportivo en Quito desde el año 2000 hasta la actualidad alrededor de los éxitos futbolísticos de las selecciones nacionales y Liga Deportiva Universitaria de Quito*. Quito-Ecuador: Universidad internacional de Ecuador.
- Punín, M. I., Martínez, A. C., & Rencoret, N. A. (2014). Medios digitales en Ecuador: perspectivas de futuro. *Comunicar*, 21(42), 199-207.
- Quiroga, S. R. (2000). Deporte, medios y periodismo. *EF Deportes*, (26), 01-08.
- Rodríguez-Díaz, R. (s.f.). *Teoría de la Agenda-Setting, aplicación a la enseñanza universitaria*. Obtenido de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/2297/1/Agenda_Setting.pdf
- Rojas, J. (2014). *Periodismo deportivo. Nuevas tendencias y perspectivas de futuro*. Sevilla, España: Correspondencias & análisis No. 4.

Rubio-García, R. (marzo de 2014). *Twitter y la teoría de la AgendaSetting: mensajes de la opinión pública digital*. Obtenido de Universidad Carlos III de Madrid:

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/45230-Texto%20del%20art%C3%ADculo-71761-2-10-20140626.pdf

Sastre-Diégue, A., & Berrocal-Gonzalo, S. (s.f.). *Agenda setting en la era digital. Nuevas tendencias sobre el tercer nivel de agenda setting a través de las aportaciones de McCombs (2010 -2017)*. Obtenido de https://impactum-journals.uc.pt/mediapolis/article/view/2183-6019_10_3/6516

Scolari, C. A. (2014). *Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital*.

Obtenido de Anuario AC/E de Cultura digital:

https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf