



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

ÁREA SOCIO HUMANÍSTICA

TÍTULO DE MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA

Influencia del conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en las competencias mediáticas de los estudiantes de la sección Nocturna, del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”, de la ciudad de Machala en el período lectivo 2016 – 2017.

TRABAJO DE TITULACIÓN.

AUTOR: Aguilar Balcázar, Yubert Urbano

DIRECTOR: Bahamonde Sola, Juan Oscar, Dr

CENTRO UNIVERSITARIO MACHALA

2017



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2017

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Doctor.

Dr. Juan Bahamonde MSc

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo de titulación, denominado: Influencia del conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en las competencias mediáticas de los estudiantes de la sección Nocturna, del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”, de la ciudad de Machala en el período lectivo 2016-2017 realizado por Aguilar Balcázar Yubert Urbano, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, Septiembre 2017

f)

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Aguilar Balcázar Yubert Urbano declaro ser autor (a) de la presente investigación: Influencia del conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en las competencias mediáticas de los estudiantes de la sección Nocturna del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”, de la ciudad de Machala en el período lectivo 2016-2017, de la Maestría en Pedagogía siendo el Dr. Juan Bahamonde Director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado o trabajos de titulación que se realicen con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

f.

Autor: Aguilar Balcázar Yubert Urbano

Cédula: 0703936674

DEDICATORIA

A Dios por darme sabiduría.

Dedicado a mi esposa, a mi mamá, mi papá y a mi familia. Ellos me han ayudado a seguir adelante en mis estudios. Estoy muy contento por ellos, por su amor y apoyo en los buenos y malos momentos. También, una dedicación especial a mi Dios por mantenerme con vida y salud.

El apoyo significativo que ellos han aportado ha sido fundamental en estos años, para mejorar como persona y como profesional. A pesar, que en los años anteriores, deseaba estudiar la maestría lo más pronto, pero no tenía la posibilidad debido a situaciones económicas y por lo que no se habilitaban las maestrías en esta prestigiosa universidad como la UTPL.

Además, debo dedicar este proyecto a mi universidad por ayudarme en ser beneficiado de una beca por falta de recursos económicos.

AGRADECIMIENTO

Gracias a todos por su apoyo.

Gracias a Dios por darme sabiduría, confianza, comprensión y la preparación que necesito en todos en estos años. Me gustaría expresar mi agradecimiento a mi familia cuyo amor, ánimo y apoyo han hecho que mis esfuerzos valgan la pena. Gracias a mi esposa Silvana Criollo, a mis padres Luis Aguilar, Martha Balcázar, mis hermanos Miguel Angel y Darwin. Espero que mi esfuerzo y dedicación sea valorado y se sientan orgullosos por su fe en mí.

Además, la ayuda y el apoyo proporcionado por el Centro Universitario UTPL Machala por haberme facilitado todos los recursos en el estudio de la maestría en Pedagogía. Del mismo modo, al Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño” Sección Nocturna de la ciudad de Machala por ser objeto de estudio y facilitarme su colaboración en mi investigación.

Finalmente, deseo agradecer a mis profesores y en especial a la Mgs. Margorth Iriarte Solano, Coordinadora de la Maestría en Pedagogía y a mi director de trabajo de titulación Dr. Juan Bahamonde quienes me guiaron en mis estudios y por su valiosa colaboración que ha hecho posible esta maestría.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARATULA.....	i
APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Conocimiento y uso de las TICs.	8
1.1.1 Definición de Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs).....	8
1.1.2 Evolución de la Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0.....	9
1.1.2.1 Generaciones Web 1.0, 2.0 y 3.0.	9
1.1.2.2 Web 1.0.....	10
1.1.2.3 Web 2.0.....	10
1.1.2.4 Web 3.0.....	11
1.1.3 Ventajas de las TICs.....	11
1.1.4 Desventajas de las TICs.....	12
1.1.5 Conocimiento sobre las TICs y sus usos en la educación.	12
1.1.5.1 Relación de la Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0 con la educación.	13
1.1.5.2 Usos de las TICs: aprendizaje colaborativo.	14
1.1.5.3 Herramientas TICs en el aula.	14
1.2 Competencia mediática.....	16
1.2.1 Competencia mediática en el currículo escolar.	17

1.2.1.1	Las competencias básicas: Aprendizajes esenciales para la competencia mediática.....	18
1.2.1.1.1	<i>Incorporar la competencia mediática en el currículo escolar.....</i>	19
1.2.1.2	Alfabetización digital o mediática.	20
1.2.1.2.1	<i>Un nuevo concepto: La alfabetización digital.</i>	20
1.2.2	Las TICs en la educación mediática.	21
1.2.2.1	Las TICs y la educación mediática en la actualidad.	22
1.2.2.2	Formación didáctica de los docentes en TICs y en educación mediática.	24
1.2.2.2.1	<i>Competencias digitales TICs para docentes.....</i>	24
1.2.2.3	La competencia mediática en los jóvenes de hoy: El uso de las TICs.....	28
1.2.2.3.1	<i>Competencias digitales TICs para los estudiantes.</i>	30

CAPÍTULO II:

DISEÑO METODOLÓGICO

2.1	Diseño y tipos de investigación.....	34
2.1.1	Investigación documental – bibliográfica.	34
2.1.2	Investigación de campo.....	34
2.1.3	Investigación cuantitativa.	34
2.1.4	Investigación correlacional	35
2.2	Métodos.....	35
2.2.1	Método deductivo	35
2.2.2	Método inductivo.....	36
2.3	Población y muestra.....	36
2.3.1	Población	36
2.3.2	Muestra	37
2.3.3	Cuadro de Operacionalización de variables	38
2.4	Técnicas e instrumentos.....	40
2.4.1	Técnica de recolección de datos.....	40
2.4.1.1	La observación.....	40
2.4.1.2	La encuesta.....	40
2.4.2	Instrumento de recolección de datos	40
2.4.2.1	El cuestionario.....	40

**CAPÍTULO III:
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

3.1 Análisis e interpretación de la información	42
CONCLUSIONES	79
RECOMENDACIONES	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
ANEXOS	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Distributivo de la población.....	37
Tabla N° 2. Distributivo de la muestra	38
Tabla N° 3. Operacionalización de variables.....	38
Tabla N° 4. Sexo.....	42
Tabla N° 5. Edad de los estudiantes	43
Tabla N° 6. Cruce de variables: Grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital y es capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad.....	44
Tabla N° 7. Prueba chi-cuadrado entre las variables: Grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital y es capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad.	45
Tabla N° 8. En caso afirmativo, ¿Cómo la has adquirido?	46
Tabla N° 9. Cruce de variables: Información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales y uso de los medios y tecnologías comunicativas para acción social, fines académicos y ocio.	47
Tabla N° 10. Prueba chi-cuadrado entre las variables: Información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales y uso de los medios y tecnologías comunicativas para acción social, fines académicos y ocio.....	49
Tabla N° 11. La utilización de las TIC y el trabajo colaborativo.	50
Tabla N° 12. Transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad.	51
Tabla N° 13. Navegador que más se utiliza.	52
Tabla N° 14. Razón por que se utiliza el navegador de tu preferencia.	53
Tabla N° 15. Crear contenidos en un blog o en Wikipedia.	54
Tabla N° 16. Subir archivos o fotos en Flickr, Picasa, YouTube u otros.	54
Tabla N° 17. Actividad web que con mayor frecuencia has realizado.....	55
Tabla N° 18. Realizar una búsqueda en Internet.	56
Tabla N° 19. Palabras que escribirías en un buscador como Google.	58
Tabla N° 20. Páginas con mayor frecuencia para la búsqueda de información.....	59
Tabla N° 21. Capacidad para aprovechar las herramientas de las nuevas tecnologías.....	60
Tabla N° 22. Denuncias sobre información publicada en la web.....	61
Tabla N° 23. Manipulación de programas de ordenador imágenes, vídeos o audio.....	62
Tabla N° 24. Herramientas de edición utilizada.	63
Tabla N° 25. Motivos para quejarse _cadenas de radio y el internet.	64
Tabla N° 26. Privacidad de redes sociales y la no vulnerabilidad de los _datos en Internet. .	65
Tabla N° 27. Red social más utilizada.....	66

Tabla N° 28. Usos de las redes sociales.....	67
Tabla N° 29. Cruce de variables: Actividades cuando ves comentarios o spots en redes sociales y es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs.	68
Tabla N° 30. Prueba chi-cuadrado entre variables: Actividades cuando ves comentarios o spots en redes sociales y es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs.	70
Tabla N° 31. Usos de recursos creative commons.....	70
Tabla N° 32. Quitar la asignatura de computación en la Educación General Básica y el Bachillerato según Ministerio de Educación.	71
Tabla N° 33. Análisis de imagen de acuerdo a su composición artística.	72
Tabla N° 34. Participación activa en los temas sociales y/o políticos a través de las tecnologías o por medio de éstas.	73
Tabla N° 35. Recepción crítica de la información mediática que recibes a través de la televisión, radio e internet sobre información publicada en la web.	74
Tabla N° 36. Usa los medios y tecnologías comunicativas.....	75
Tabla N° 37. Relación positiva con los medios y las TICs, medios y tecnologías	76
Tabla N° 38. Usos de recursos tecnológicos que cuenta usted para ser competente digitalmente.....	77
Tabla N° 39. Servicio de Internet en su hogar o lugar de estudio.	78

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1. Sexo de los estudiantes	42
Figura N° 2. Edad de los estudiantes	43
Figura N° 3. Cruce de variables: grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital y es capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad.....	44
Figura N° 4. Grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital.	45
Figura N° 5. En caso afirmativo, ¿Cómo la has adquirido?.....	46
Figura N° 6. Cruce de variables: Comprensión de información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales y uso de los medios y tecnologías comunicativas para acción social, fines académicos y ocio.	48
Figura N° 7. Comprensión de la información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales.....	48
Figura N° 8. La utilización de las TIC y el trabajo colaborativo.	50
Figura N° 9. Transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad.....	51
Figura N° 10. Navegador que más se utiliza.....	52
Figura N° 11. Razón por que se utiliza el navegador de tu preferencia.....	53
Figura N° 12. Crear contenidos en un blog o en Wikipedia.....	54
Figura N° 13. Subir archivos o fotos en Flickr, Picasa, youtube u otros.	55
Figura N° 14. Actividad web que con mayor frecuencia has realizado.	56
Figura N° 15. Realizar una búsqueda en Internet.....	57
Figura N° 16. Palabras que escribirías en un buscador como Google.	58
Figura N° 17. Páginas con mayor frecuencia para la búsqueda de información.	59
Figura N° 18. Capacidad para aprovechar las herramientas de las nuevas tecnologías.	60
Figura N° 19. Denuncias sobre información publicada en la web.	61
Figura N° 20. Manipulación de programas de ordenador imágenes, vídeos o audio.	62
Figura N° 21. Herramientas de edición utilizada.....	63
Figura N° 22. Motivos para quejarse de la información de la televisión, las cadenas de radio y el internet.....	64
Figura N° 23. Privacidad de las redes sociales y la no vulnerabilidad de los datos en Internet.....	65
Figura N° 24. Red social más utilizada.	66
Figura N° 25. Usos de las redes sociales.	67
Figura N° 26. Cruce de variables: Actividades cuando ves comentarios o spots en redes sociales y es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs.	69
Figura N° 27. Actividades cuando ves comentarios o spots en redes sociales.....	69

Figura N° 28. Usos de recursos creative commons.....	70
Figura N° 29. Quitar la asignatura de computación en la Educación General Básica y el Bachillerato según Ministerio de Educación.	71
Figura N° 30. Análisis de imagen de acuerdo a su composición artística.	72
Figura N° 31. Participación activa en los en los temas sociales y/o políticos a través de las tecnologías o por medio de éstas.	73
Figura N° 32. Recepción crítica de la información mediática que recibes a través de la televisión, radio e internet sobre información publicada en la web.	74
Figura N° 33. Usa los medios y tecnologías comunicativas.....	75
Figura N° 34. Relación positiva con los medios y las TICs, medios y tecnologías.....	76
Figura N° 35. Usos de recursos tecnológicos que cuenta usted para ser competente digitalmente.....	77
Figura N° 36. Servicio de Internet en su hogar o lugar de estudio.....	78

RESUMEN

La presente investigación se planteó como objetivo determinar la relación entre el conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en las competencias mediáticas de los estudiantes de la sección Nocturna, del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”, de la ciudad de Machala. Este estudio se fundamentó en las competencias mediáticas y las TICs a través de una investigación bibliográfica-documental. Además, se realizó una investigación de campo, en la que se tomó la muestra de 114 estudiantes de bachillerato a través de la técnica de la encuesta en la cual se aplicó un cuestionario vía online que sirvió como instrumento para la recolección de datos. El análisis se ha apoyado en cálculos estadísticos descriptivos y correlacionales, obteniéndose como resultados que el 10% de los estudiantes tienen un buen nivel de competencia mediática, el 64% tienen alguna formación y el 26% no tienen ningún grado de formación mediática; se determinó además que sí existe relación entre las variables de estudio: competencias mediáticas y conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs).

PALABRAS CLAVES: Competencias mediáticas, TICs, alfabetización mediática, competencia digital, alfabetización digital.

ABSTRACT

The main objective of the present research was to determine the relation between the knowledge and use of Information and Communication Technologies (ICTs) in the media competences of the students "Ismael Pérez Pazmiño", night section High School in Machala. This study was based on media competences and the ICTs through a bibliographical-documentary research. In addition, a field investigation was carried out, in which a sample of 114 high school students was taken through the survey technique in which an online questionnaire was used that served as an instrument for data collection. The analysis has been based on descriptive and correlational statistical calculations, obtaining as results that 10% of students have a good level of media competence, 64% have some training and 26% do not have any degree of media training; it was also determined that there is a relationship between the study variables: media competences and knowledge and use of Information and Communication Technologies (ICTs).

KEYWORDS: Media competence, TIC, media literacy, digital competence, digital literacy.

INTRODUCCIÓN

La educación es el medio de cambio y desarrollo de los países, con lo cual las personas se forman y se educan de manera individual y colectiva dentro de un proceso de enseñanza. En el proceso educativo existe una lenta introducción en la formación crítica en alfabetización audiovisual y mediática, que deben solucionarse de manera sistemática, oportuna e integrarlos en el mundo educativo. Uno de los grandes problemas en el sistema educativo de nuestro país, es la formación imprescindible de los medios de comunicación, el uso de recursos tecnológicos y comunicativos que necesitan los estudiantes, para promover una educación de calidad en los establecimientos educativos. Las instituciones educativas deben adaptarse a las necesidades formativas, organizacionales, a las nuevas tecnologías, debido a los cambios de nuestra sociedad actual y a las exigencias de los estudiantes.

La investigación se centró en el Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”, sección nocturna de la ciudad de Machala, el cual ha presentado diferentes cambios, que se los hace a conocer. Anteriormente, la institución educativa tenía el nombre de Colegio de Bachillerato “Amazonas”, sino que surgió el nuevo colegio por fusión entre los dos colegios que funcionaban en el mismo lugar. El establecimiento educativo Ismael Pérez Pazmiño solo tenía dos secciones: la matutina que atiende a los estudiantes de Bachillerato y la vespertina a los estudiantes de la sección básica. En cambio el colegio “Amazonas”, tenía solo la sección nocturna que iniciaba las labores educativas a partir de las 18:30 p.m hasta las 22:30 p.m. Actualmente, el Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”, sección nocturna no posee recursos, herramientas tecnológicas y medios comunicativos, el cual presenta una realidad distinta en comparación con los colegios de otros sectores de la ciudad. Además, cabe indicar que no se ha hecho ninguna investigación sobre este tema.

A pesar, de la importancia que tiene las tecnologías de información y comunicación (TICs) en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se observó una falta de aplicación de actividades tecnológicas y comunicativas por motivo de que no existe material educativo, tecnológico e innovador en la sección nocturna. Además, la mayoría de los estudiantes no pueden acceder a Internet, redes sociales u otras herramientas educativas producto de que no tienen recursos económicos y provienen de hogares con problemas familiares. La institución educativa aparte de no tener los recursos necesarios para promover una cultura tecnológica y mediática en los estudiantes, a los docentes se le hace difícil aplicar técnicas o metodologías de una manera adecuada que contribuyan a fomentar una alfabetización digital y audiovisual en la institución.

La presente investigación se planteó como objetivo determinar la relación entre el conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en las competencias mediáticas de los estudiantes de la sección Nocturna, del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”, de la ciudad de Machala. Esta investigación se dividió en una parte teórica en el capítulo I, el cual consta del Marco teórico con el análisis de los contenidos de las competencias mediáticas y las Tecnologías de la información y la Comunicación (TICs). En el capítulo II, se refiere a la Metodología usada en la investigación, se realizó una investigación documental – bibliográfica, correlacional y un trabajo de campo donde se aplicó una encuesta dirigida a los estudiantes para conocer el nivel de competencia mediática y el uso de las TICs. En el capítulo III, se realizó una encuesta destinada a los estudiantes de bachillerato de la institución educativa antes mencionada y la utilización de un instrumento de medida con un cuestionario vía online, con la ayuda de una plataforma virtual de los formularios de Google que luego se pasó la información a Microsoft Excel y luego se importó como base de datos utilizando el programa estadístico SPSS para procesar los datos y generar resultados. Por consiguiente, se presenta las conclusiones, recomendaciones, la bibliografía y los anexos correspondientes que sustentan la investigación realizada.

Esta investigación se enfocó en la competencia mediática de los estudiantes, con el fin de promover una alfabetización en los medios de comunicación, el uso adecuado de la tecnología y selección de los contenidos que se visualizan en el día a día. Es fundamental formar individuos críticos, creativos a través de la investigación, lectura y comunicación. En la actualidad, a los futuros profesionales, profesores y toda la comunidad educativa, les obliga a una capacitación sistemática sobre las competencias mediáticas; por tal motivo, es importante que se establezca una cultura tecnológica adecuada para la formación de los estudiantes, con un criterio ético y útil, que de tal manera posean dichas competencias para desenvolverse en la sociedad actual. Por lo tanto, podemos definir la competencia mediática en "una combinación de conocimientos, destrezas y actitudes que se consideran necesarios para un determinado contexto (...) que ha de contribuir a desarrollar la autonomía personal de los ciudadanos y ciudadanas, así como su compromiso social y cultural" (Ferrés, 2007:76). En base a lo expuesto, la competencia mediática se basa en proporcionar a la sociedad claves para acceder e interpretar a los contenidos de los medios de comunicación y al uso correcto de las tecnologías. En fin, esta investigación constituye un aporte esencial para conocer, analizar y evaluar el conocimiento actual de los estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”, sección nocturna, con relación a la alfabetización de las competencias mediáticas utilizando las Tecnologías de Información y Comunicación.

JUSTIFICACIÓN

El principal objetivo de esta investigación fue comprobar la relación y la importancia de usar los diferentes medios de comunicación, recursos tecnológicos y comunicativos de forma responsable, valorando los contenidos multimedia, mensajes y comentarios. Además, reflexionar sobre la necesidad en la formación crítica en alfabetización audiovisual y mediática, conociendo que pueden ser habilidades, destrezas, actitudes para poder interpretar dichos contenidos.

Los medios de comunicación, contenidos visuales, multimedia, y en general las TICs están asumiendo un papel fundamental en nuestra sociedad. La tendencia actual ayuda a focalizar que las TICs y la formación adecuada y oportuna hacia estos medios, promueve el pensamiento crítico en el uso de estos recursos. Es conveniente resaltar que las competencias mediáticas ayudan a mejorar el desarrollo intelectual de los estudiantes, permitiéndoles un mejor desenvolvimiento en la vida cotidiana. La competencia mediática es una capacidad muy importante para criticar, acceder, evaluar e interpretar los contenidos de los medios de comunicación desde temprana edad. Así mismo, fomentar la colaboración del estudiante con la utilización de los recursos tecnológicos y que les permita crear contenidos, documentos audiovisuales que los integren en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las instituciones educativas son las encargadas de llevar a cabo una formación integral en los estudiantes, pero a través de una preparación adecuada de los docentes en el uso de las TICs, las cuales nos conlleva a crear instancias de ayuda y de motivación como una estrategia de aprendizaje. Para que los estudiantes sean motivados deben confiar en sí mismos y en su propia capacidad creativa. Para esto, es fundamental que se logre inculcar una educación mediática con el uso adecuado de las TICs.

Es importante, que los estudiantes adquieran responsabilidad en su crecimiento personal, desarrollo integral, sostenible, independiente, realización colectiva, así como fomentar las capacidades y potencialidades de acuerdo en lo que se establece en el Plan Nacional de Desarrollo para el Buen vivir. Además, promover un clima que favorezca y estimule la expresión de la creatividad para fortalecer las habilidades y las características de los estudiantes creativos. Por tal motivo, es fundamental que los estudiantes logren las destrezas indispensables para ser utilizadas y favorecidas a través de los medios de comunicación y de las TICs y generen un pensamiento creativo, crítico y responsable en sus actos. La misión principal es investigar los elementos necesarios que ayuden a concientizar

a los estudiantes, en reconocer, criticar y reflexionar sobre los contenidos digitales que se generan en los medios audiovisuales, el internet, redes sociales y televisión en el establecimiento educativo que conlleva a la investigación.

Ante la necesidad de una formación crítica en alfabetización audiovisual, se llevó a cabo la aplicación de una encuesta en el Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”, de la ciudad de Machala en los estudiantes de Bachillerato de la sección Nocturna, que conllevó a determinar, analizar y evaluar las competencias mediáticas alcanzadas por los estudiantes, a través del conocimiento y uso adecuado de las Tecnologías de Información y Comunicación en medios audiovisuales, en el desarrollo de actividades académicas y lúdicas para la construcción del conocimiento. Finalmente, la educación en competencias mediáticas es muy importante en la actualidad en los jóvenes y en todas las personas para saber comprender y valorar los textos, imágenes, mensajes, videos que recibimos.

OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación del conocimiento con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en las competencias mediáticas de los estudiantes de la sección Nocturna, del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”, de la ciudad de Machala en el período lectivo 2016 – 2017.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Caracterizar las competencias mediáticas de los estudiantes de la sección nocturna del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”.
2. Describir el conocimiento y uso adecuado de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) en los estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”.
3. Proponer a los estudiantes y docentes, estrategias metodológicas en el uso adecuado de las TICs y competencias mediáticas para el desarrollo de sus capacidades, habilidades y la construcción de conocimiento en un ambiente educativo.

**CAPITULO I:
MARCO TEÓRICO**

1.1 Conocimiento y uso de las TICs.

1.1.1 Definición de Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs).

Sánchez, González y Muñoz (2013) afirman que:

Las TICs son aquellas tecnologías que permiten la adquisición, almacenamiento, procesamiento, evaluación, transmisión, y difusión de la información. Éstas son desarrolladas mediante la convergencia de la informática, las telecomunicaciones, la electrónica y la microelectrónica. Las TIC constituyen un nuevo sistema tecnológico con un amplio campo de aplicación, especialmente en campos en los cuales se requiere procesar grandes cantidades de datos, también es posible integrar las actividades industriales, de servicios y el uso de inversiones tangibles como software, formación de personal. (p. 121).

En este sentido, se comprende que las TICs son técnicas, herramientas o mecanismos que sirven para facilitar el almacenamiento, procesamiento y comunicación de la información digital. Además, nos ayudan en el desarrollo y formación, ya que nos permiten un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Acerca de las TICs, Graells (2013) plantea que:

Las TIC son incuestionables y están ahí, forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que debemos convivir. Amplían nuestras capacidades físicas y mentales. Y las posibilidades de desarrollo social. Incluimos en el concepto TICs no solamente la informática y sus tecnologías asociadas, telemática y multimedia, sino también los medios de comunicación de todo tipo: los medios de comunicación social ("mass media") y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, fax. (p.2)

Es decir, que las TICs ofrecen aportaciones indiscutibles a las actividades humanas, que facilitan la realización de trabajos y así mismo la comunicación con las personas. Además, las TICs nos permiten acceder a nuestra información de manera efectiva, interactuar y automatizar procesos repetitivos que agilicen nuestras tareas cotidianas. Por eso, es fundamental usar las TICs en la educación, porque nos ayuda a crear un ambiente de alfabetización digital de los estudiantes, permiten generar productividad al realizar nuestras actividades e innovar las prácticas docentes.

Barroso (2013), afirma que:

Actualmente, la sociedad de la información está vinculada necesariamente a las tecnologías que hacen posible la transmisión informacional: las tecnologías de la información (TICs). Su desarrollo ha dado lugar a lo que conocemos como 'entorno digital' que constituye un nuevo ámbito de 'realidad' compartida en dicha sociedad. (p.64)

Por lo tanto, las TICs promueven un aprendizaje desde una perspectiva constructivista, facilitan a los estudiantes una oportunidad de aprender con estas herramientas y generar habilidades como la investigación e interpretación de la información que es enviada o recibida.

En la Constitución del Ecuador, artículo 347 numeral 8 se menciona como obligación del estado: "Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales" (Asamblea Constitucional del Ecuador, 2008). Por tal motivo, la implementación de las TICs en la educación, tiene como base primordial ser una herramienta de comunicación, facilitando el acceso a la información, interacción entre las personas y trabajar en cooperación.

1.1.2 Evolución de la Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0.

1.1.2.1 Generaciones Web 1.0, 2.0 y 3.0.

El origen de la Gran telaraña mundial (World Wide Web, WWW) conocida como red mundial fue desarrollada en 1989 por el británico Tim Berners-Lee. Según el fundador, la Web es una "Red de documentos que funcionan en Internet basada en un conjunto de protocolos, como es el HTTP" (Romero & Alcaraz, 2011). Es decir, la WWW es un sistema de documentos generados en las computadoras con el fin de mostrar la información en Internet, usando hipertexto y búsquedas o medios interconectados. A lo largo de los años, la web ha dado cambios importantes: la Web 1.0, donde sólo los webmasters podían publicar la información, quienes eran personas especializadas que creaban páginas web, después surgió la Web 2.0 y, finalmente la Web 3.0. Actualmente, estas herramientas ayudan a facilitar el trabajo al usuario de forma colaborativa, dinámica, distribuido y hipermedia con el de manejar la información y navegar a través de ella.

1.1.2.2 Web 1.0.

En los años 90, se empezó con Internet básico con HTML (lenguaje de hipertexto), las páginas web fueron más vistosas y agradables al usuario, tuvieron elementos como imágenes, textos, colores y entre los primeros navegadores visuales estuvieron Netscape e Internet Explorer. La Web 1.0, es un tipo de web estática o de lectura, ya que el usuario no podía interactuar con el contenido de las páginas, la información era limitada, centralizada y poco actualizada, solo el webmaster era la persona que podía manipular, editar y publicar la información. Además, su contenido era estático, el cual era texto e imágenes que no tenían ningún movimiento.

Entre las ventajas de la Web 1.0 son las siguientes: visualización de contenidos al mundo a través del Internet, el creador de la página web tiene acceso total a la información publicada. Las desventajas de la Web 1.0: la interacción era pasiva, las páginas eran creadas en HTML donde la información no se actualizaba, no se conoce la actitud que toman los usuarios cuando se comparte información. En conclusión, las Web 1.0 eran aquellas páginas que los usuarios se conectaban a sitios web, donde podían leer o ver la información pero no se podía editar para dejar comentarios o mensajes.

1.1.2.3 Web 2.0.

La Web 2.0 conocida como la red social o la red de la colaboración, basada en la interacción de las personas y servicios como las redes sociales, blogs, los wikis que fomentan la participación y el intercambio de información entre grupos de usuarios. Además, de otros sitios web como Google un buscador de información; YouTube es un sitio para publicar videos; Skype es una aplicación que permite hablar gratis, Flickr que nos permiten publicar y compartir fotos.

Entre las ventajas de las Web 2.0 tenemos: permiten compartir archivos como imágenes, documentos, videos con cualquier usuario; se puede editor o modificar contenidos; se pueden crear redes sociales; es una web colaborativa; permite la publicación, consulta de contenidos en la web e investigación de temas de cualquier índole; los usuarios o cualquier tipo de persona se convierten en productores de información o contenidos, control total a los usuarios en el uso y manejo de la información. Entre las desventajas de las Web 2.0: fuentes de información no confiables, plagio de información personal, no existe totalidad en la privacidad de datos, inseguridad de almacenamiento, solo depende de conexión a Internet. Por conclusión, las Web 2.0 proporcionan el acceso a contenidos compartidos,

todos los usuarios somos editores y permite acceder a una escritura compartida, es dinámico y alta interactividad entre usuarios.

1.1.2.4 Web 3.0.

La Web 3.0 conocida como la Web Semántica, es la web que facilita el acceso información a contenidos web desde cualquier dispositivo electrónico y además permite la creación de interfaces múltiples accesos a teléfonos celulares o TVs.

Entre las ventajas de la Web 3.0: los motores de búsqueda encuentran información de una forma más sencilla en Internet, es fácil compartir información entre los usuarios; web de datos inteligente, servicios personalizados; organización de la información, ofrece mayor acceso a Internet usando la inteligencia artificial, web inteligente, se inicia la evolución de la Data Web, combinación de redes sociales, integración de datos, los usuarios pueden crear y organizar contenidos de información, usa la información para la representación 3D, buscar nombres de personas o de acuerdo a sus intereses. Entre las desventajas de la Web 3.0: existe complejidad en la codificación semántica; es costoso y tedioso en estructurar los archivos o documentos de Internet.

1.1.3 Ventajas de las TICs.

Las tecnologías de información y comunicación (TICs) están integrándose en todas las áreas de la sociedad, especialmente en el ámbito educativo. Las instituciones educativas han incorporado herramientas tecnológicas y comunicativas que son útiles para los actores de la comunidad educativa con el fin de garantizar una educación de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como logros en conectividad, participación efectiva en posibilidad de interacción entre diferentes usuarios, obtener información interactiva online. Otras de las ventajas, las TIC permiten trabajar en equipo a través de redes o grupos colaborativos con el propósito de compartir información, contenidos, videos, audios, imágenes de una forma organizada y acceder con mayor eficacia a estos recursos.

Entre otros usos beneficios de las TICs, permiten interacción con los programas informáticos y los usuarios conectados ya sea en Internet o redes sociales; incrementan el trabajo grupal o colaborativo entre diferentes personas conectadas en diferentes lugares; motivación e interés por las tareas académicas, laborales u organizacionales; aumentan el rendimiento académico y propicia la creatividad e innovación de productos informáticos o tecnológicos;

permiten la comunicación a través de diferentes plataformas educativas, sociales, el uso de herramientas sincrónicas que facilitan el intercambio de información en tiempo real (chat, videoconferencia) y las herramientas asíncronas que no se producen en tiempo real(emails, foros); acceso a diversos recursos digitales como textuales, videos, audios, imágenes; desarrollo de habilidades de búsqueda de información.

1.1.4 Desventajas de las TICs.

Las TICs son importantes cuando se le da el uso correcto y adecuado en el acceso de información. De la misma manera que existe ventajas beneficiosas para los usuarios también existen inconvenientes o desventajas como deficiencia en el acceso de información, no existe barreras en la información para controlar los derechos del autor, no existen normas o reglamentos que eviten la violación de la privacidad. Además, las TICs pueden provocar aislamiento, cansancio visual, problemas físicos, distracción, pérdida de tiempo, aprendizajes incompletos e innecesarios; dependencia de los demás usuarios.

1.1.5 Conocimiento sobre las TICs y sus usos en la educación.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), se refiere al uso de diversas herramientas tecnológicas para procesar o difundir cualquier tipo de información como contenidos, imágenes, audios o videos. Este tipo de herramientas son útiles en el proceso educativo, han permitido que cada vez más personas se acerquen al conocimiento de nuevos recursos tecnológicos, como las herramientas ya conocidas Microsoft PowerPoint, Excel, Word e internet. Estas herramientas se hacen indispensables para el trabajo académico, laboral y administrativo.

Por lo tanto, esto permite que muchos usuarios, docentes, estudiantes y toda la sociedad se aproximen a su conocimiento en el uso de estos medios digitales o tecnológicos, aprovechando la interacción, que les permite investigar sobre la herramienta, hacer transferencias de conocimientos y habilidades en el uso de otras herramientas con la misma funcionalidad o diferente. Otras fuentes de conocimientos de herramientas TICs pueden ser las redes sociales, los grupos colaborativos entre docentes, estudiantes y toda la comunidad educativa. Es por eso, importante la capacitación y la formación de estas herramientas que son usadas para diferentes propósitos, y así lograr la integración de las TICs en el proceso de enseñanza – aprendizaje. De tal manera, no solo depende de elegir la herramienta más adecuada para integrarlas en la práctica educativa, sino que también depende de las

competencias del docente con el fin de establecer estrategias de aprendizaje necesarias para alcanzar los objetivos de formación en los estudiantes.

De esta perspectiva, para beneficiar los procesos de integración de las TICs en la educación, es necesario el conocimiento pedagógico y tecnológico en los docentes, como parte de la articulación de los usos educativos de las herramientas tecnológicas. La necesidad de innovar las prácticas pedagógicas de los docentes con la ayuda de la tecnología, puede ser integrada a través de equipos de trabajo colaborativos entre diferentes asignaturas, con el objetivo de fortalecer el conocimiento, las competencias pedagógicas y digitales.

1.1.5.1 Relación de la Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0 con la educación.

Las Web 1.0 con relación a la educación no ofrecían muchas alternativas de herramientas educativas para el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes y los docentes; no se podía interactuar con los contenidos de las páginas web o realizar trabajos colaborativos. Los estudiantes recibían información de forma pasiva dada por los docentes, lo que promovía el aprendizaje individual. Por lo tanto, no era un tipo de web colaborativa, no permitía comunicarse oportunamente entre los usuarios.

En base al ámbito educativo, las Web 2.0, poseen herramientas fáciles de usar, colaborativas, que permiten crear espacios de aprendizaje entre comunidades como los docentes, estudiantes, padres de familia., promueve el aprendizaje constructivista, es decir fomentar el autoaprendizaje para la creación, innovación y desarrollar formas de comunicarse entre una persona u otra. Los estudiantes pueden ser autónomos, ya que la adquisición de conocimientos se basa en la comunicación asíncrona y sincrónica, la interacción y la participación entre usuarios. Las herramientas Web 2.0 como los blogs y las wikis pueden motivar a los estudiantes a aprender más, promover su pensamiento crítico, analítico, reflexivo, son útiles para aprender y a desarrollar habilidades colaborativas. Además, sitios como las redes sociales pueden ser usadas de diferentes formas, proporcionar un espacio interactivo para que trabajen colaborativamente, intercambio de conocimientos, ideas u opiniones y el uso de recursos multimediales, como videos, sonidos, fotos. Por lo tanto, las Web 2.0 pueden utilizarse de manera oportuna para crear entornos de aprendizaje en la educación y formación de los estudiantes.

Las Web 3.0 en la educación, permiten una actitud formativa en los entornos de enseñanza virtual, contribuye al mejoramiento de las redes de aprendizaje, ofrece grandes espacios de

información digital en tiempo real, revisión automatizada de tareas académicas, sistemas tutoriales inteligentes, favorecen herramientas y recursos que facilitan la comunicación, sistemas de búsqueda en Internet más fáciles para el estudiantado, promueve la toma de decisiones de forma eficaz y oportuna, reutilización de las herramientas u objetos de aprendizaje, digitalización de los datos, incentiva el trabajo participativo - colaborativo entre los estudiantes e interacción con los docentes y la creación de nuevas alternativas o espacios educativos.

1.1.5.2 Usos de las TICs: aprendizaje colaborativo.

La tecnología e Internet ha cambiado paulatinamente en que las personas aprendan a usar las TICs. Los avances tecnológicos y comunicativos están generando espacios de aprendizaje que se orientan a la colaboración, creatividad, innovación y a la participación activa. Suárez y Gros (2013:56) afirman que: “la utilización de herramientas que permitan la comunicación, la colaboración y la producción del conocimiento son fundamentales para mejorar los procesos formativos”. Es decir, el uso de las TICs en los procesos de enseñanza-aprendizaje es uno de los recursos principales para mejorar la calidad en la educación donde todos los actores de la comunidad educativa, tienen la oportunidad de buscar formas de aprendizaje donde se implemente el desarrollo de capacidades de creatividad e innovación.

1.1.5.3 Herramientas TICs en el aula.

El uso de las herramientas tecnológicas en una aula de clase deben ser adecuadas a los objetivos académicos que se quieren lograr. Entre estas herramientas tenemos:

- **Blog** es un tipo de diario o página web que se publican artículos cortos sobre temas novedosos e ilustrativos.
- **Computadoras, laptops** son máquinas electrónicas que permiten ingresar, procesar y almacenar información.
- **Correo electrónico (e-mail)** es un servicio que permite el intercambio de mensajes y archivos de manera instantánea mediante el Internet.
- **Chats** son herramientas de mensajería instantánea que permiten comunicarse entre dos o más personas para hablar sobre diferentes temas.

- **Foros** son páginas donde los usuarios pueden plantear temas de cualquier índole y expresar sus propias opiniones en respuesta a los temas planteados.
- **Herramientas de edición de imágenes** nos permiten modificar y manipular imágenes como Adobe Photoshop o Paint.
- **Herramientas de edición de videos o audios** nos permiten modificar mediante programas informáticos como Adobe Premiere, Movie Maker, Power Sound Editor, Sony Vega o Adobe After Effects.
- **Internet** es un medio de comunicación que facilita el proceso de socialización del uso de servicios como chats, videoconferencias, búsquedas de información para la realización de tareas académicas, laborales.
- **Multimedia** es un medio interactivo que facilita la comunicación y combina sonidos, imágenes, videos, textos.
- **Presentaciones con diapositivas** se realizan con el programa Microsoft PowerPoint que permite la presentación de un tema con la incorporación de textos, imágenes, sonidos, audio o video; Slideshare es un sitio web que permite subir presentaciones creadas en PowerPoint o en Adobe Acrobat; Prezi es una herramienta online que permite realizar presentaciones dinámicas y novedosas; Emaze es una aplicación online que permite crear presentaciones didácticas e interactivas.
- **Redes sociales** son herramientas para el aprendizaje colaborativo entre las más conocidas Facebook, Twitter, Instagram que nos permiten el intercambio de datos a través de publicaciones de fotos, videos, audios e imágenes.
- **Software educativo** es un programa informático que se diseña para enseñar un tema específico.
- **Videoconferencias** permiten la comunicación sincrónica entre grupos de personas en diferentes lugares a través de audio y video en tiempo real. Estas herramientas facilitan las posibilidades para la formación en educación especialmente a distancia, cuya base es el trabajo colaborativo como estrategia metodológica.

- **WhatsApp** es una aplicación para enviar y recibir mensajes de texto o voz, imágenes, videos y archivos.
- **Wiki** es un tipo de página web que puede ser editada fácilmente por el grupo de usuarios que trabaja colaborativamente.

1.2 Competencia mediática.

El término Competencia Mediática se ha propagado sustancialmente en el contexto de la sociedad digital en la que vivimos, la visualización de contenidos, el uso de las TICs, medios de comunicación, redes sociales, celulares, computadoras e Internet; debido a los nuevos avances tecnológicos, la sociedad debe prepararse con el fin de comunicarse y que generen cambios significativos en el uso de las herramientas digitales.

Para la Comisión Europea de “Media Literacy” define a la Competencia Mediática como: “La capacidad de acceder a los medios de comunicación, comprender y evaluar críticamente los diferentes aspectos de los medios de comunicación y contenidos multimedia para crear una comunicación en una variedad de contextos” (Comisión Europea, 2009).

De acuerdo con Ferrés (2007:105), se entiende por “competencia mediática a la capacidad que tiene un individuo para interpretar y analizar de modo crítico imágenes y mensajes audiovisuales y a la capacidad para expresarse correctamente en un entorno comunicativo”.

Así también, Rivera (2015) define:

La educación en competencias mediáticas es una necesidad en el mundo actual, marcado por el uso y consumo diario de tecnología. Las cada vez más frecuentes relaciones sociales y laborales en entornos digitales aconsejan involucrarse a fondo para conseguir la alfabetización mediática de la población. Es decir, promover una educación tecnológica y mediática que permita a cada persona saber usar los diferentes medios de comunicación y, además, ser capaz de comprender y valorar críticamente los contenidos y los mensajes. (p.4)

En base a lo expuesto podemos decir que el concepto de competencias mediáticas, es la aptitud que tiene una persona para usar de una forma correcta los medios de comunicación y las TICs, con el fin de interpretar, analizar y expresar de una manera significativa los

contenidos digitales. Además que, existe una relación en cuanto a la necesidad de la tecnología en el ámbito educativo, cultural y laboral, tomando en consideración la múltiples herramientas y entornos digitales que actualmente requieren las personas para satisfacer sus requerimientos.

Desde esta perspectiva, la competencia mediática ha de contribuir a desarrollar la autonomía personal de los ciudadanos y ciudadanas, así como su compromiso social y cultural (Ferrés & Piscitelli, 2012, p.76-79). A partir de este criterio, esta definición permite entender que la competencia mediática ayuda al ser humano al desarrollo integral de sus habilidades.

De esta manera, las competencias mediáticas fomentan acciones de comprensión, análisis y de modo crítico como son la interacción de mensajes, textos, contenidos digitales, videos o imágenes; favorables para que los personas obtengan competencias que le permitan ser capaces y hábiles con las herramientas educativas, digitales o tecnológicas, con el fin de crear nuevos contenidos, entornos creativos e innovación en las tecnologías de la comunicación.

1.2.1 Competencia mediática en el currículo escolar.

Dentro del contexto educativo cada vez surge la necesidad de incluir múltiples herramientas interactivas y digitales capaces de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, es esencial fomentar el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TICs) como mecanismos de intercambio de conocimientos e interpretar de una manera adecuada los contenidos digitales que se presentan en la actualidad.

Los medios de comunicación y las tecnologías tienen un papel fundamental desde temprana edad en la educación infantil y en los programas escolares. De este modo, es esencial resaltar la importancia de las tecnologías y las competencias mediáticas, porque les permite comprender mensajes audiovisuales, contenidos digitales y el uso adecuado de estas herramientas que están presentes en nuestras vidas.

Aparici y otros (2010) afirman que:

El dominio de lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, Figura y sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia, así como aplicar en

distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse. (p.20)

En definitiva, la utilización de las tecnologías y los medios de comunicación están presentes en la mayoría de las asignaturas donde los estudiantes usan estos medios. Por eso, la base esencial del dominio de lenguajes y la aplicación de dichas herramientas es que los estudiantes sean capaces de comprender, interpretar y valorar críticamente la información que se realiza mediante búsquedas en internet u otros medios de comunicación.

1.2.1.1 Las competencias básicas: Aprendizajes esenciales para la competencia mediática.

En el currículo ecuatoriano se destaca el subnivel Elemental de Educación General Básica, el cual los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas y sociales que les faculta a vincularse y fortalecerse con la sociedad, a través del trabajo colaborativo e individual, que contribuye de manera óptima y positiva para los comprensión de los conocimientos y saberes. Además, se reconoce el esfuerzo que la familia y los docentes hacen para sentar las bases esenciales en la formación de destrezas y habilidades que les permitan a los estudiantes generen potencialidades que sean útiles para la vida. Por eso, es necesario que los docentes y las instituciones educativas promuevan en la enseñanza de las competencias básicas como el razonamiento que les permitan razonar, inferir y resolver problemas en situaciones cotidianas.

De acuerdo a Escudero (2006, p.33) afirma que: “las competencias básicas como estándares o indicadores de evaluación y clasificación de la calidad de centros escolares y alumnado”. Por otro lado, Bolívar (2008), plantea que la competencia básica es:

La capacidad de una persona para realizar aquellas funciones que piensa que tienen valor y nos proporciona un punto de vista desde el que valorar las funciones sociales y ello nos permite una visión especial de la evaluación de la igualdad y de la desigualdad. (p. 28)

Por todo lo anterior, las competencias y los aprendizajes básicos son los medios capaces de contribuir en los contextos educativos, en disminuir las escasas oportunidades en los diferentes ámbitos laborales, económicos, políticos, sociales y económicos. Estas

competencias son las capacidades valorativas de los estudiantes para llevar a la práctica, los conocimientos, destrezas y habilidades para enfrentar las diversas situaciones que se presentan. Una vez definida la definición de competencia básica frente a la necesidad de proyectar la noción de competencia mediática como parte del currículo educativo desde los centros infantiles hasta las instituciones educativas de bachillerato y educación superior; se comienza a enfocar conceptos como competencia digital, audiovisual, tecnologías de información y comunicación.

Para ello, se atribuye la propuesta de Pérez y Delgado (2012, p.27), quienes mencionan que la competencia digital se relaciona con “la capacidad de búsqueda, creación y difusión por medios de las tecnologías”; mientras que la competencia audiovisual apunta a “los conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con los medios de comunicación de masas y el lenguaje audiovisual”.

Así, la competencia mediática incorpora el desarrollo de habilidades como pueden ser individuales y colaborativas. Por eso, se debe destacar la importancia del acceso de la información online, en forma virtual y el uso adecuado de las TICs, que mediante estos tipos de tecnologías, los estudiantes y docentes puedan difundir conocimiento. En definitiva, la competencia mediática ha de generar en los estudiantes las destrezas y las capacidades adecuadas para usar las TICs, de modo que puedan interpretar y analizar de forma crítica la información de la que reciben y envían.

1.2.1.1.1 *Incorporar la competencia mediática en el currículo escolar.*

En la actualidad, estamos en una sociedad digitalizada y mediatizada, donde la información que nos llega es a través de los medios de comunicación y las tecnologías. Por lo tanto, es necesario de personas especializadas en la utilización de estos medios, concibiéndose esencial una educación que genere nuevas formas de interpretación, comprensión y valoración de estos recursos tecnológicos.

Coll y Martín (2006, p.9-10) plantean que “definir unos aprendizajes básicos, en este caso pueden estar marcados por los objetivos mínimos establecidos en la normativa actual tanto a nivel de etapa como de áreas curriculares, y proporcionar al alumnado una serie de «herramientas simbólicas, prácticas socioculturales y saberes»”. Desde este punto de vista, es necesario incorporar en los programas escolares una nueva asignatura “Educación mediática” de naturaleza multidisciplinar y práctica en el currículo escolar; que mantengan

una correlación con las demás áreas curriculares facilitando el alcance propuesto en los objetivos de cada etapa educativa.

En la educación primaria e infantil, se atenderá la importancia de los medios y las tecnologías como parte del entorno comunicativo; con el fin de que los niños y niñas aprendan a interpretar los mensajes audiovisuales y su adecuada formación como herramienta educativa y comunicativa. En la educación secundaria, se debe proponer una preparación en la búsqueda, selección y valorización crítica de la información. Además, se debe capacitar a los estudiantes en el campo de las TICs, el uso de los medios de comunicación y las tecnologías como fuentes de comunicación. Para eso, los estudiantes y docentes deben incorporar y dominar diferentes habilidades, desde el acceso de la información hasta su procesamiento en diferentes medios comunicativos y tecnológicos.

En definitiva, el dominio de los distintos lenguajes y soportes llevan a la interpretación, al desarrollo de nuevas habilidades para comprender de forma crítica la información enviada o recibida. Por lo tanto, es fundamental educar en medios y afrontar los numerosos cambios tecnológicos en nuestra sociedad actual. De este modo, la juventud de hoy sea capaz de leer y escribir, comunicarse de forma eficiente a través de los medios y tecnologías, es decir ser personas activas, participativas y con una actitud crítica en saber elegir la información, es decir ser personas competentes mediáticos.

1.2.1.2 Alfabetización digital o mediática.

En el transcurso de estos últimos años se ha estado originando un cambio social, tecnológico e informativo que requieren de la adquisición de una alfabetización en estos campos, que permita el crecimiento y progreso de la sociedad. Para eso, es necesario promover una educación formativa en la información que enviamos y recibimos, de tal modo, que les permita a la ciudadanía emitir criterios de forma crítica y así puedan comunicarse, expresarse y comprender las ideas entre las personas en los diferentes entornos tecnológicos.

1.2.1.2.1 Un nuevo concepto: La alfabetización digital.

La alfabetización digital consiste en el uso de la tecnología y la forma de comprender críticamente los contenidos de información que se crean con diversas herramientas y recursos tecnológicos. La definición de alfabetización va cambiando, de acuerdo a "conjunto

complejo de competencias críticas que permite a los individuos expresarse, explorar, cuestionar, comunicar y comprender la circulación de ideas entre los individuos y grupos en contextos tecnológicos en rápida mutación".

Por otro lado, Czernik (2006, p.78) plantea que: "una verdadera alfabetización digital no consiste solo en enseñar en la computadora y distintas aplicaciones informáticas, sino que debe ofrecer los elementos básicos para el desarrollo de capacidades que permitan la comprensión y dominio del lenguaje en el que están codificados los programas".

Es decir, educación con la integración de habilidades, destrezas, competencias en los contextos digitales y formar una sociedad de usuarios que comprendan y desarrollen conocimiento en este mundo digital. Por tal motivo, se ha convertido en una necesidad de incorporar las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las asignaturas dentro del currículo escolar. De este modo, implica no solo usar las herramientas que se encuentran disponibles en Internet, sino en el acceso a información que sea útil para las generaciones de estudiantes de la actualidad y en el futuro.

1.2.2 Las TICs en la educación mediática.

Palomo, Ruiz y Sánchez (2008) plantean que:

Las TICs ofrecen la posibilidad de interacción que pasa de una actitud pasiva por parte del alumnado a una actividad constante, a una búsqueda y planteamiento continuo de contenidos y procedimientos. Aumentan la implicación del alumnado en sus tareas y desarrollan su iniciativa, ya que se ven obligados constantemente a tomar "pequeñas" decisiones, a filtrar información, a escoger y seleccionar. (p.4)

No obstante, de acuerdo a esta proposición no solo está en el uso de las TICs, sino en las estrategias y técnicas que desarrollen los docentes para llevar a cabo el acceso, comunicación e intercambio de información, donde se aplique creatividad e innovación en los recursos utilizados. Además, las TICs deben ofrecer una gran oportunidad para mejorar y fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Además, Palomo, Ruiz y Sánchez (2008), afirman que:

Las TICs se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos. Estos recursos abren nuevas posibilidades

para la docencia como por ejemplo el acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos, de igual manera el acceso a nuevos canales de comunicación que permiten intercambiar trabajos, ideas, información diversa, procesadores de texto, editores de imágenes, de páginas Web, presentaciones multimedia, utilización de aplicaciones interactivas para el aprendizaje: recursos en páginas Web, visitas virtuales. (p.18)

Las TICs ofrecen oportunidades y alternativas de enseñanza-aprendizaje para los docentes quienes puedan desarrollar materiales educativos digitales que favorecen la comunicación e interacción de contenidos entre los estudiantes. Además, fomentan la calidad creativa del razonamiento creativo mediante habilidades que benefician en el mejoramiento y rendimiento del sistema educativo. Por eso, es importante promover una alfabetización digital de nuestros estudiantes para contribuir en la resolución de problemas, producir, crear nuevos recursos que les permita desarrollarlos desde un aprendizaje cooperativo mediante la ayuda de los docentes. Por lo tanto, para que los docentes dominen las TICs, herramientas u otros recursos tecnológicos, es necesario que las instituciones educativas desarrollen programas de capacitación continua en el uso de las TIC para el mejoramiento del sistema de enseñanza - aprendizaje.

1.2.2.1 *Las TICs y la educación mediática en la actualidad.*

En los últimos años se ha desarrollado diferentes avances tecnológicos, lo cual se menciona sobre el término como las TICs, pero con el paso del tiempo han aparecido términos que engloban a una idea general tal como competencia mediática y educación mediática.

A partir de las ideas de Aparici, Campuzano y Ferrés (2010), afirman que,

La Educación Mediática como aquella que se centra o ayuda, por un lado en la comunicación bidireccional entre individuos situados en un nivel similar capaces de la emisión, recepción (emirec) y producción de mensajes, y por otro lado en el aspecto crítico y analítico de lo que se percibe en los diferentes medios audiovisuales. (p.14)

Por otra parte, se puede mencionar como la “habilidad de acceder, comprender, analizar y evaluar críticamente los diferentes aspectos y contenidos de los medios de comunicación, y comunicarse en una variedad de contextos” (Ambrós & Breu, 2011, p.217).

Después de lo anterior expuesto, podemos mencionar que la competencia mediática y educación mediática son términos que se refieren al conjunto de habilidades o capacidades que permiten a los individuos valorar, comprender, reflexionar críticamente los contenidos de los medios de comunicación, la forma de comunicarse y de tener en cuenta una correcta alfabetización digital mediante las tecnologías de la información y la comunicación (TICs). Por eso, la mayoría de las instituciones educativas han implementado herramientas interactivas, recursos digitales y medios de comunicación como las redes sociales que nos permiten interactuar en forma participativa y trabajar en equipo. La mayoría de estos nuevos medios se han insertado en los planes didácticos de los docentes, los cuales han contribuido en grandes avances y mejoras en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por consiguiente, estos medios didácticos, interactivos y digitales como son el uso del computador, internet, pizarras digitales interactivas, celulares, redes sociales, aplicaciones, tabletas, correo electrónico e Internet facilitan la comunicación, la interacción entre las personas y ayudan a cumplir las diferentes tareas en el ámbito educativo y laboral.

Las TICs fomentan el mejoramiento del proceso de aprendizaje e integran no solo a los estudiantes y docentes sino al resto de la comunidad educativa como son los padres de familia y autoridades; estas herramientas ofrecen oportunidades para el desarrollo de actividades individuales y colaborativas.

En la actualidad, se genera nueva información en cada instante y están presentes en la televisión o el Internet. Los estudiantes tienen acceso a información que pueden ser reales, verdaderos, falsos o equivocados; es allí, donde interviene los docentes que son las personas indicadas para orientar, guiar y facilitar recursos, herramientas que les permitan comprender, analizar, evaluar interpretaciones sobre los contenidos que se muestran en los diferentes medios.

Frente a esto Roberto Aparici (2010) plantea que:

Es urgente plantear una educación mediática adecuada a los nuevos tiempos, que sepa sacar el mejor partido a los hallazgos del pasado y permita investigar las nuevas formas de aprender de niños y jóvenes, reforzando el fomento de un pensamiento crítico que haga posible el desarrollo de un sistema de comunicación capaz de atender al desarrollo sostenible de un mundo necesitado de anticiparse a los inmensos cambios que se avecinan, desde una responsabilidad asumida por el propio individuo y con el protagonismo de una sociedad mucho más consciente y

capaz de gestionar unos medios y sistemas de información y comunicación puestos al servicio del saber y del conocimiento. (p.14)

De esta manera, la implementación de la educación mediática busca propagar la capacidad o habilidad en los estudiantes de crear contenidos de aprendizaje de forma creativa, participativa y colaborativa con nuevas formas de comunicación e información. Además, sean capaces de realizar análisis de contenidos críticos- reflexivos. Por lo tanto, el desarrollo de las competencias mediáticas constituye el pilar fundamental para la formación y personalidad de las personas. Para ello, se debe desarrollar aspectos cognitivos y axiológicos que les permita dar opiniones justas, equitativas, racionales y éticas.

Hoy en día, la sociedad requiere de personas capaces de comunicarse, que puedan desenvolverse e interactuar con las tecnologías de la información y comunicación (TICs). Pero para ello, resulta necesario la alfabetización mediática y audiovisual que enfatizan la comprensión e interpretación en la lectura de textos, contenidos digitales, imágenes y videos.

1.2.2.2 *Formación didáctica de los docentes en TICs y en educación mediática.*

Uno de los grandes desafíos de nuestra sociedad actual es la tarea docente y la toma de conciencia que implicaría un uso adecuado a los medios tecnológicos, especialmente en nuestros jóvenes. La formación del personal docente es fundamental, ya que es una pieza clave a las nuevas exigencias en este mundo digital. Los docentes son los encargados de la alfabetización tecnológica de sus estudiantes y el dominio de una diversidad de competencias necesarias en el contexto académico.

1.2.2.2.1 *Competencias digitales TICs para docentes.*

La Sociedad Internacional para la Tecnología en Educación (ISTE: 2008), afirma que: “los docentes eficaces modelan y aplican los Estándares Nacionales de Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) para Estudiantes cuando diseñan, implementan y evalúan experiencias de aprendizaje para comprometer a los estudiantes y mejorar su aprendizaje; enriquecen la práctica profesional; y sirven de ejemplo positivo para estudiantes, colegas y comunidad”.

De esta perspectiva, los docentes deben ser facilitadores e inspiradores en el proceso de enseñanza – aprendizaje, con el fin de mejorar la creatividad de los estudiantes. Además, los docentes deben comprometerse en el crecimiento personal y profesional, fomentado el liderazgo en las instituciones y en la comunidad educativa. Por eso, es necesario que promuevan el uso efectivo de las herramientas tecnológicas y digitales con el fin que contribuyan con la sociedad actual.

El International Society for Technology in Education (ISTE) propone que los docentes deben ser capaces de: “a) facilitar e inspirar el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes; b) diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje y evaluaciones propias de la Era Digital; c) modelar el trabajo y el aprendizaje característicos de la Era Digital; d) promover y ejemplificar ciudadanía digital y responsabilidad, y e) comprometerse con el crecimiento profesional y el liderazgo” (ISTE, 2008).

Por lo tanto, las competencias para docentes están diseñadas para promover el aprendizaje tecnológico y concientizar el uso de la tecnología, además para enriquecer la práctica profesional y que sirvan de ejemplo para toda la comunidad educativa. Los docentes deben:

- “Facilitar e inspirar el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes: Los docentes usan su conocimiento para enseñar y promover la creatividad e innovación mediante entornos virtuales” (ISTE, 2008). Por lo tanto, los docentes deben promover el pensamiento creativo e innovativo; comprometer a los estudiantes con temas acerca de la realidad y resolver problemas usando herramientas y recursos; promover la reflexión en los estudiantes usando herramientas colaborativas; crear un conocimiento colaborativo en el aprendizaje con los estudiantes, docentes u otras personas.

- “Diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje y evaluaciones propias de la Era Digital: Los docentes diseñan, desarrollan y evalúan las experiencias de aprendizaje como destrezas y actitudes de los estudiantes” (ISTE, 2008). Por eso, los docentes deben ser capaces de adaptarse al aprendizaje e incorporar herramientas digitales y recursos para promover la creatividad; desarrollar ambientes de aprendizaje para que los estudiantes lleguen a ser creativos y puedan alcanzar sus metas; personalizar actividades individuales para direccionarlos hacia un estilo de aprendizaje y ayudar a los estudiantes a valorar los estándares de los contenidos y de la tecnología.

- “Modelar el trabajo y el aprendizaje característicos de la Era Digital: Los docentes demuestran conocimiento, habilidades y procesos de trabajo representativos de un profesional innovador en una sociedad global y digital” (ISTE, 2008). Desde este punto de vista, los docentes deben demostrar habilidades en el uso de las tecnologías de información y comunicación (TICs); participar activamente entre estudiantes, docentes y toda la comunidad educativa usando diferentes recursos y medios tecnológicos; y además facilitar la utilización de herramientas digitales para analizar la información que se va a investigar.

- “Promover y ejemplificar ciudadanía digital y responsabilidad: Los docentes entienden temas y responsabilidades sociales, locales y globales, en una cultura digital en evolución; y demuestran comportamientos éticos y legales en sus prácticas profesionales” (ISTE, 2008). Desde esta perspectiva, los docentes deben fomentar y enseñar el uso seguro de los contenidos digitales, considerando los derechos de autor y la privacidad de la información; considerar las necesidades de los estudiantes usando estrategias y técnicas con el fin de que ofrezcan herramientas y recursos tecnológicos apropiados; promover la interacción en el uso de las TICs y la información; fomentar y concientizar la cultura tecnológica, usando herramientas de comunicación e interacción entre usuarios digitales.

- “Comprometerse con el crecimiento profesional y el liderazgo: Los docentes mejoran continuamente su práctica profesional, modelan el aprendizaje individual permanente y ejercen liderazgo en sus instituciones educativas, promoviendo y demostrando el uso efectivo de herramientas y recursos digitales” (ISTE, 2008). De esta manera, los docentes deben participar dentro de la comunidad educativa representada como local y además de forma global, indagando sobre los sistemas informáticos que se usan en las TICs; demostrar liderazgo para tomar decisiones compartidas; reflexionar sobre la investigación y prácticas profesionales con el apoyo de herramientas y recursos digitales; y participar cursos de mejoramiento docente en beneficio de las instituciones educativas y la comunidad.

Es decir, los docentes deben desarrollar una cultura digital y promover la reflexión en los estudiantes en cuanto a la información que usan. De esta manera, los docentes deben crear estrategias metodológicas para facilitar el uso del contenido de información, que les permitan analizar, evaluar y utilizar medios de comunicación o herramientas digitales que atiendan las necesidades de los aprendices.

El ISTE proporciona un marco de aprendizaje, enseñanza y liderazgo que es relacionado con la tecnología. Estos estándares no son más que una hoja de ruta para los docentes para que tomen decisiones sobre el plan de estudios, aprendizaje, instrucción y como transformar la pedagogía con la tecnología e información. Además, ISTE reconoce la importancia del uso de la información en el ámbito legal y ético, por eso, los docentes deben fomentar y enseñar el uso correcto de la información digital y de las TICs, de la misma forma, respetar el derecho de autor de la documentación digital en los diferentes sitios web. Por eso, los docentes deben ser capaces de crear estrategias, recursos o herramientas digitales apropiadas a las necesidades de los estudiantes. Asimismo, los docentes deben ser capaces de interactuar con la sociedad con el uso de las TICs y desarrollar una cultura digital y conciencia global, usando herramientas de comunicación que logren estos propósitos. En lo que respecta a los temas digitales, existen diferentes propuestas que se dirigen a especificar el conjunto de recursos que debe ser efectivos para que los docentes logren integrar las TICs en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Hernández (2008), “por ejemplo, clasifica estos recursos en dos grandes grupos: 1) competencias tecnológicas y 2) competencias didáctico-curriculares” (p. 46). De acuerdo con este autor, las competencias tecnológicas las define como un grupo de habilidades esenciales para la utilización de los sistemas informáticos como son el software, hardware y redes. Por otro lado, las competencias didáctico-curriculares las define como grupos que preparan a los docentes a fomentar el uso de las TICs en la planificación, desarrollo y evaluación de los procesos educativos que se generan en las instituciones educativas.

Por su parte, Marqués (2008) afirma que:

Los profesores necesitan una alfabetización digital que les permita utilizar de manera eficaz y eficiente estos nuevos instrumentos tecnológicos que constituyen las TICs en sus actividades profesionales (docentes, de investigación, de gestión) y personales. Necesita competencias instrumentales para usar los programas y los recursos de Internet, pero sobre todo necesita adquirir competencias didácticas para el uso de todos estos medios TICs en sus distintos roles docentes como mediador: orientador, asesor, tutor, prescriptor de recursos para el aprendizaje, fuente de información, organizador de aprendizajes, modelo de comportamiento a emular, entrenador de los aprendices, motivador. (p.1)

En base a lo expuesto, los docentes se convierten en mediadores de los aprendizajes de los estudiantes, cuyas características principales son: fomentar la búsqueda de información

donde los estudiantes accedan e interpreten los contenidos de forma crítica y mejoren el uso de las tecnologías de información y comunicación. Además, las competencias digitales de los docentes relacionados con el uso colaborativo de las TICs, son requeridas por todos los ciudadanos que conforman la comunidad educativa en función de mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje.

Por lo tanto, los docentes deben desarrollar competencias digitales relacionadas con su mejoramiento profesional, es decir, competencias que les permitan conocer las ventajas o desventajas de uso que ofrecen las TICs en el ámbito educativo. Por eso, se considera importante que los docentes conozcan y tengan acceso a la información y que usen los recursos digitales, software con las asignaturas que impartan en las aulas de clase. Además, los docentes deben lograr integrar las TICs con su proceso de enseñanza – aprendizaje, que muestren inclinación hacia un aprendizaje continuo, capacitación y actualización permanente a las propuestas del Ministerio de Educación.

La UNESCO (2008) plantea que:

En sus Estándares de Competencia en TICs para Docentes (ECD-TIC), ofrece parámetros y criterios para planear programas de formación del profesorado y seleccionar cursos que lo prepararán para capacitar a los estudiantes en el uso de las TICs. Los estándares propuestos están organizados según tres enfoques didácticos diferentes: 1) noción básica de TIC; 2) profundización del conocimiento y 3) gestión del conocimiento. La idea básica es ir desarrollando las competencias TIC del profesorado desde el simple uso y manejo cotidiano a su utilización para poner en marcha y evaluar proyectos con grupos de trabajo a distancia y de forma permanente. (p.1)

De acuerdo a esta perspectiva, la UNESCO incorpora una dimensión comunicativa, ya que es fundamental que el docente cree un ambiente donde los estudiantes generen proyectos creativos, actividades complejas, con la ayuda colaborativa entre estudiantes y docentes.

1.2.2.3 La competencia mediática en los jóvenes de hoy: El uso de las TICs

En años anteriores era fomentar el uso de computadores e Internet pero no en el uso adecuado de sus contenidos. Para ello, es necesario hacer que nuestros estudiantes sean capaces y competentes en las tareas con el fin de fomentar y desarrollar el pensamiento

crítico. Pérez-Tornero y Varis (2012, p.103) afirman que: “la alfabetización mediática está dividida en un sistema de competencias individuales en donde la persona tiene la capacidad de usar operativamente los medios, comprender críticamente, poder evaluar la información y capacidad de crear, comunicar y participar” .De tal forma, la alfabetización mediática busca en fomentar un modo oportuno y eficaz en la forma de ver, reflexionar, comprender y criticar los contenidos de los medios y las tecnologías. La idea es buscar un aprendizaje que sea tomado en forma consciente de lo que hacemos, enviamos o recibimos.

Actualmente, los jóvenes están inmersos en la tecnología en todos los ámbitos, como el educativo y laboral; ya que constantemente están sujetos a relacionarse con las computadoras, celulares, redes sociales e internet. Por lo que, los jóvenes tienen que aprender nuevas habilidades, costumbres o formas para interactuar con las demás personas. Además, ellos aprenden sin una educación efectiva y formal, sino con la ayuda de un amigo u otras personas relacionadas con ellos.

Las políticas de estado de nuestro país están potenciando una educación de calidad en todos los establecimientos educativos a través de las herramientas tecnológicas y el uso de las TICs. Según la Ley Orgánica de Comunicación (2013), se debe “impulsar el intercambio de información y el conocimiento mutuo entre los pueblos de América Latina y el mundo”. Por tal motivo, se impulsa la transmisión y difusión de contenidos educativos que promuevan la interculturalidad, el turismo, eventos artísticos y culturales, a través de la televisión, internet y las redes sociales con el fin de fomentar una educación mediática en nuestros jóvenes.

Sin embargo, el gobierno ecuatoriano trata de fomentar programas educativos o páginas web relacionadas a la educación para solucionar problemas de aprendizaje en los estudiantes. Por tal motivo, el estado está implementando e integrando las TICs en el proceso educativo, con la ayuda de recursos como software educativo, capacitación a los docentes y herramientas para el aula. Además, “las tecnologías de la información y de la comunicación (TICs) sólo pueden tener un impacto en la educación si se produce una fusión constructiva entre profesores, estudiantes y sus familias.” (Battro, 2010). Según lo expuesto, las instituciones educativas deben promover el uso adecuado de las TIC en las aulas de clase, a través de los docentes que son los impulsores en las nuevas generaciones.

Las generaciones actuales están utilizando la tecnología a través de dispositivos portables como las computadoras, celulares y el uso de hardware inalámbrico que nos ofrecen facilidad en la realización de tareas y comunicación con nuestros familiares, amigos u otras personas. La idea principal es transformar la educación en competencias mediáticas y llevar

a cabo la creación de información útil y de calidad para nuestros jóvenes. Se debe potenciar la creatividad y la innovación para la mejora social y económica (Pérez-Tornero y Varis, 2012, p.70). De tal manera, el objetivo es promover de forma paralela por la alfabetización mediática, digital y audiovisual, para que los estudiantes desarrollen habilidades como diferenciar información imprescindible y conozcan que herramientas son útiles que contribuyan a un aprendizaje significativo.

1.2.2.3.1 Competencias digitales TICs para los estudiantes.

En este siglo XXI, tanto los estudiantes como los docentes deben estar preparados para enfrentar los cambios que requiere la educación. Se impone una metodología más didáctica, constructiva, participativa y creativa donde los estudiantes demuestren sus habilidades, pensamiento creativo, que construyan su propio conocimiento con las diversas herramientas que se encuentran en la actualidad de una forma crítica, fomentando el razonamiento y la interpretación de los diferentes tipos de información.

Según la Sociedad Internacional para la Tecnología en Educación (ISTE: 2016), establece que las competencias TICs de los estudiantes “son aquellas que hacen que utilicen medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros”. Por lo tanto, las competencias digitales son aquellas que hacen que los estudiantes comprendan los propósitos humanos, culturales y sociales vinculados con la tecnología.

El International Society for Technology in Education (ISTE) manifiesta que los estudiantes deben estar preparados debido a la evolución tecnológica. Los estudiantes deben ser: “a) aprendiz empoderado; b) ciudadano digital; c) constructor de conocimiento; d) diseñador innovador; e) pensador computacional; f) comunicador creativo, y g) colaborador global” (ISTE, 2008).

Por lo tanto, las competencias para estudiantes están diseñadas para promover el aprendizaje tecnológico y con el fin que desarrollen sus capacidades. Por consiguiente, se detallan las siguientes:

- “Un aprendiz empoderado o facultado: Los estudiantes deben lograr sus metas de aprendizaje” (ISTE, 2016). Por lo tanto, los estudiantes serán capaces de establecer objetivos de aprendizaje; construir redes e individualizar su entorno de aprendizaje; usar la tecnología para demostrar su aprendizaje y mejorar su práctica facultativa en

la tecnología; interpretar los conceptos esenciales de la tecnología y solucionar problemas de las tecnologías de la actualidad.

- “Un ciudadano digital: Los estudiantes admiten los derechos, oportunidades y obligaciones de aprender en un mundo digital” (ISTE, 2016). De este modo, los estudiantes serán competentes en mantener una identidad digital; participar positivamente; demostrar respeto en los derechos y obligaciones en compartir información; y utilizar su información personal en forma privada.
- “Un constructor de conocimiento: Los estudiantes deben crear herramientas digitales interactivas e innovadoras para que su aprendizaje sea significativo” (ISTE, 2016). Por lo tanto, los estudiantes deberán ser capaces en planificar estrategias de investigación en busca de información u otros recursos creativos para sus actividades individuales; valorar la veracidad y credibilidad de la información, medios de comunicación u otras herramientas tecnológicas; seleccionar información de recursos digitales, métodos, estrategias o técnicas para crear proyectos significativos; y construir el conocimiento activamente en el mundo real a través del desarrollo de ideas.
- “Un diseñador innovador: Los estudiantes usan diferentes tecnologías para resolver problemas y crear soluciones innovadoras” (ISTE, 2016). Por consiguiente, los estudiantes serán aptos en utilizar un proceso de diseño para crear ideas o solucionar problemas; seleccionar herramientas digitales para planear un modelo de diseño; desarrollar prototipos; y preservar la capacidad de trabajar con problemas ilimitados.
- “Un pensador computacional: Los estudiantes deben desarrollar estrategias para la solución de problemas” (ISTE, 2016). Por esta razón, los estudiantes formulan problemas para analizarlos y buscar soluciones; recogen datos, usan herramientas digitales para analizar dichos datos y permitir la toma de decisiones; desarrollan modelos descriptivos para entender problemas complejos; y crean secuencias de pasos para evaluar soluciones automatizadas.
- “Un comunicador creativo: Los estudiantes deben comunicarse en forma clara y participativa con el fin de conseguir sus objetivos mediante el uso de plataformas, herramientas o recursos” (ISTE, 2016). Por eso, es necesario que los estudiantes sean capaces de elegir las plataformas y herramientas adecuadas para lograr sus

objetivos; crear trabajos auténticos; expresar sus ideas con claridad para crear modelos o simulaciones; y publicar su contenido digital al público en general.

- “Un colaborador global: Los estudiantes usan herramientas digitales para ampliar sus intereses y fortalecer su aprendizaje mediante el trabajo en equipo ya sea local o mundial” (ISTE, 2016). Por tal motivo, los estudiantes deben ser competentes en utilizar herramientas digitales para estar en contacto con otros estudiantes y promover un aprendizaje mutuo; usar herramientas tecnológicas colaborativas para trabajar con otras personas, incluyendo la comunidad educativa con el fin de solucionar problemas en equipo; cooperar con equipos de trabajo; y analizar problemas locales y globales mediante el uso de tecnologías colaborativas.

En base a lo expuesto, las normas ISTE para estudiantes destacan las habilidades que los estudiantes deben adquirir en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que les permita participar activamente en un mundo digital. Los docentes como los estudiantes serán responsables de la adquisición de las habilidades tecnológicas, sin embargo, los docentes serán los guías para inspirar a los estudiantes a ampliar el aprendizaje con los medios de comunicación y las TICs.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, los estudiantes deben estar preparados para progresar en la sociedad de la información. Se ha realizado un enfoque meramente tecnológico, dirigido a la formación de los aprendices y a los ciudadanos en general permitiendo conocer las competencias y habilidades en las tecnologías de información y comunicación (TIC). Además de lo señalado, no debemos olvidar la alfabetización digital con el fin de formar estudiantes capaces de analizar, criticar y evaluar la información obtenida. Para eso, es necesario impulsar una reforma en los contenidos curriculares en base a competencias mediáticas. Todo ello, con el fin de que los docentes utilicen las competencias y recursos de las TICs para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, no sólo es mejorar la práctica de los docentes y el desarrollo de habilidades de los estudiantes, sino que contribuya a mejorar la calidad del sistema educativo, a fin que progrese el desarrollo social y económico de nuestro país.

**CAPITULO II:
DISEÑO METODOLÓGICO**

2.1 Diseño y tipos de investigación

2.1.1 Investigación documental – bibliográfica.

Para empezar, se realizó una investigación bibliográfica sobre competencias mediáticas y el uso de las TICs, con el objetivo de conocer más detalladamente sobre estos temas que actualmente se están incluyendo en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de los establecimientos educativos. Por lo tanto, la investigación documental- bibliográfica se realizó de una manera ordenada o secuencial que se basó como una herramienta para la búsqueda y análisis de contenidos en libros, revistas, documentos o fuentes bibliográficas que servirá como marco referencial. Por eso, es necesario seleccionar páginas web científicas como Google Académico y Researchgate para analizar y recolectar información necesaria de acuerdo a los objetivos planteados en la investigación.

2.1.2 Investigación de campo

El papel fundamental que tiene la investigación fue recoger información sobre Competencias Mediáticas utilizando las Tecnologías de Información y Comunicación en medios audiovisuales. Por eso, la investigación se llevó a cabo en un entorno natural en lo que sucedieron los hechos, en este caso en el Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño” de la ciudad de Machala. De tal manera, se investigó los hechos definidos como situación problemática dentro de la institución educativa.

La investigación de campo se realizó mediante la aplicación de una encuesta que nos permitió analizar el estado actual de los estudiantes de la institución, con relación a la alfabetización de las competencias mediáticas y las tecnologías de información y comunicación (TICs). En el cual se estableció preguntas de investigación en base a la situación problemática del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño” de la sección nocturna como: ¿Cuál es el grado de formación de los estudiantes en competencias mediáticas y el uso de las tecnologías de comunicación e información (TICs)? ¿Cuáles son las competencias mediáticas que tienen los jóvenes de hoy en día?

2.1.3 Investigación cuantitativa.

La investigación se basa en un enfoque cuantitativo, lo que fue fundamental para realizar el análisis de los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes en la institución educativa investigada. De esta perspectiva, se analizó y recolectó datos con el fin de

conocer o medir el fenómeno en estudio y así encontrar soluciones para la misma. Este tipo de investigación se basó en los resultados numéricos de las encuestas aplicadas mediante el cuestionario, para luego usar la estadística descriptiva con el propósito de verificar los datos propuestos.

2.1.4 Investigación correlacional

Este tipo de investigación se orientó a encontrar la asociación o relación entre las dos variables: conocimiento y uso de las TICs (variable independiente) y las competencias mediáticas (variable dependiente). Además, se utilizó el programa estadístico SPSS para realizar tablas de contingencia o cruce de variables entre algunos indicadores seleccionados de las dos variables propuestas complementando con el análisis de asociación o independencia de las variables, mediante el cálculo del estadístico chi-cuadrado de Pearson.

En el presente estudio se realizó el cruce de variables entre el indicador de la variable dependiente “grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital” y el indicador de la variable independiente “es capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad” obteniendo como resultado una asociación entre las dos variables a través de la prueba de chi-cuadrado de Pearson con un análisis de 95% de confianza y 5% de significancia. Así mismo, se realizaron tablas de contingencia entre las variables: información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales y uso de los medios y tecnologías comunicativas para acción social, fines académicos y ocio; además, de las variables: actividades cuando ves comentarios o spots en redes sociales y la posibilidad de tener una relación positiva con los medios y las TICs.

2.2 Métodos.

2.2.1 Método deductivo

La deducción es un proceso complejo que parte de lo general a lo particular. El método deductivo “consiste en obtener conclusiones particulares a partir de una ley universal” (Moguel, 2005, p.29). Es decir, la deducción va de lo general a lo particular y consiste en una forma de inferencia o razonamiento lógico, en donde se detallan aspectos generales de la investigación para llegar a situaciones particulares o específicos. Además, este método

establece una de las principales peculiaridades del enfoque cuantitativo que parte de las generalidades para deducir suposiciones.

Este método permitió estudiar el problema desde sus generalidades para luego establecer conclusiones y recomendaciones partiendo del tema general, con el fin de proponer estrategias metodológicas sobre el uso adecuado de las TICs y competencias mediáticas a los estudiantes y docentes, para el desarrollo de sus capacidades, habilidades y la construcción de conocimiento en un entorno educativo.

2.2.2 Método inductivo

A través de este método se evidencian aspectos particulares que dan un resultado general. Moguel (2005) plantea: “El método inductivo es un proceso en el que, a partir del estudio de casos particulares, se obtienen conclusiones o leyes universales que explican o relacionan los fenómenos estudiados” (p.29). De acuerdo a esta perspectiva, la inducción es un proceso que permite explorar y describir hechos o casos particulares observados para obtener proposiciones generales. El razonamiento inductivo establece uno de los aspectos fundamentales en el que se apoya el enfoque cualitativo.

Este método nos permitió realizar una investigación sobre el conocimiento y el uso de las tecnologías de información y comunicación (TICs) en las competencias mediáticas de los estudiantes, para llegar identificar y caracterizar el problema planteado y para luego elaborar la justificación. Además, este método fue utilizado para investigar sobre el conocimiento científico que brindan estudios realizados por investigadores, autores de libros académicos o revistas tecnológicas. Es decir, el método inductivo permitió desarrollar el marco teórico sobre los temas: Conocimiento, uso de las TICs y competencia mediática.

2.3 Población y muestra.

2.3.1 Población

Para evaluar los objetivos planteados en la presente investigación en el cual se necesitó determinar la relación del conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en las competencias mediáticas de los estudiantes de bachillerato, fue necesario identificar las necesidades y carencias de los estudiantes en relación con los niveles de competencia mediática, conocer el uso adecuado de las Tecnologías de Información y Comunicación e identificar las diferentes propuestas de competencias

digitales y mediáticas en la sociedad actual. El estudio se realizó en la institución educativa “Ismael Pérez Pazmiño” sección nocturna de la ciudad de Machala en la cual se tomó en cuenta la población de 160 estudiantes en la sección de Bachillerato y en la que se hizo un muestreo de 114 estudiantes.

Tabla N° 1. Distributivo de la población

No.	DETALLE	Hombres	Mujeres	Total
1	Primero Bachillerato	18	24	42
2	Segundo Bachillerato	21	37	58
3	Tercero Bachillerato	24	36	60
Total		63	97	160

Fuente: Distributivo de la población

Elaborado por: (Aguilar, Y. 2016)

Cálculo de la muestra:

Tamaño de la muestra

Simbología:

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño de la población

e² = Error admisible (0,05)=5%

$$n = \frac{N}{e^2(N-1) + 1}$$

$$n = \frac{160}{(0,05)^2(160-1) + 1}$$

$$n = \frac{160}{(0,0025)(159) + 1}$$

$$n = \frac{160}{1,3975}$$

$$n = 114$$

2.3.2 Muestra

Cálculo de muestra estratificada de tipo proporcional

$$n/N = 114/160 = 0,7$$

Tabla N° 2. Distributivo de la muestra

No.	Detalle	Hombres	Muestra Proporc. Hombres	Mujeres	Muestra Proporc. Mujeres	Total Pobl.	Total Proporc. Muest.
1	Primero Bachillerato	18	13	24	17	42	30
2	Segundo Bachillerato	21	15	37	26	58	41
3	Tercero Bachillerato	24	17	36	26	60	43
Total		63	45	97	69	160	114

Fuente: Distributivo de la muestra.

Elaborado por: (Aguilar, Y. 2016)

2.3.3 Cuadro de Operacionalización de variables

Tabla N° 3. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
Competencias mediáticas	Competencia mediática	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia mediática en el currículo escolar. • Competencias básicas: aprendizajes esenciales para la competencia mediática. • Alfabetización digital o mediática. • Aplicación de las TICs y la incorporación de las competencias mediáticas en el currículo escolar. • Las TICs y la educación mediática en la actualidad.
	Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis crítico de los contenidos que se recibe a través de la televisión, radio e internet. • Interpretación de los diferentes códigos y lenguajes (imágenes, palabras, música y los sonidos) que componen los mensajes.
	Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la TICs y medios de comunicación. • Uso de programas para edición de imágenes, videos o audios. • Utilización de navegadores de internet y búsqueda en Internet. • Uso de redes sociales.
	Recepción e	<ul style="list-style-type: none"> • Uso colaborativo e interacción con las TICs.

	interacción	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de medios de comunicación interactivos mediante redes sociales. • Interacción positiva con los medios y las TICs.
	Producción y difusión	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de editar o manipular programas, imágenes, videos o audios. • Crear contenidos en un blog o Wikipedia. • Habilidad para subir archivos o fotos en Youtube u otros programas.
	Ideología y valores	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad para buscar en Internet mediante estrategias de búsqueda. • Evaluación de la fiabilidad de las fuentes de información. • Detección fraudulenta sobre imágenes, videos e información publicada en la web. • Participación activa en temas sociales y/o políticos a través de las redes sociales e Internet.
	Estética	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar e identificar las características estéticas de las imágenes.
Conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs)	Las tecnologías de Información y Comunicación (TICs)	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento y uso de las TICs. • Evolución de la Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0. • Ventajas y desventajas de las TICs. • Conocimiento sobre las TICs y sus usos en la educación. • Relación de la Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0 con la educación. • Usos de las TICs: aprendizaje colaborativo. • Herramientas TICs en el aula. • Capacitación y formación en el uso de las TICs y medios de comunicación. • Conocimiento de competencias digitales en los estudiantes y docentes. • Formación didáctica de los docentes en TICs.

Fuente: Operacionalización de variables

Elaborado por: (Aguilar, Y. 2016)

2.4 Técnicas e instrumentos.

2.4.1 Técnica de recolección de datos.

2.4.1.1 La observación

En esta técnica permitió en observar atentamente el problema de investigación, hechos o casos, con el fin de recoger información y luego diagnosticar sobre lo investigado.

2.4.1.2 La encuesta

La técnica más usada para obtener respuestas al tema de investigación fue la encuesta, que se aplicó a los estudiantes específicamente de la sección de Bachillerato para conocer el nivel de formación mediática y el uso de las TICs. La aplicación de la encuesta se la realizó vía online, mediante una plataforma virtual de los formularios de Google que luego se migró la información al programa Microsoft Excel y se utilizó el programa estadístico SPSS para procesar los datos y generar resultados.

2.4.2 Instrumento de recolección de datos

Para la presente investigación se utilizó un instrumento de recolección de datos basado en una encuesta que consiste en un cuestionario de preguntas de opción múltiple, el cual fue aplicado a los estudiantes de bachillerato del establecimiento educativo.

2.4.2.1 El cuestionario

En este estudio, se realizó una investigación de campo en el cual se recogieron los datos mediante un cuestionario a través de la técnica de la encuesta, que fue aplicado a los estudiantes de la sección de Nocturna del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño” de la ciudad de Machala cuya población fue de 160 estudiantes de bachillerato y en la que se realizó el muestreo de 114 estudiantes. El cuestionario de preguntas fue orientado para los estudiantes de Bachillerato con el fin de obtener información relacionada a la investigación sobre la influencia del conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en las competencias mediáticas. El cuestionario de la encuesta aplicada consta en el apartado de Anexo 1: Cuestionario.

**CAPITULO III:
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

3.1 Análisis e interpretación de la información

Presentación de los resultados: Encuestas aplicadas a estudiantes

Pregunta N° 1. ¿Sexo?

Tabla N° 4. Sexo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Hombre	45	39,5	39,5	39,5
	mujer	69	60,5	60,5	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

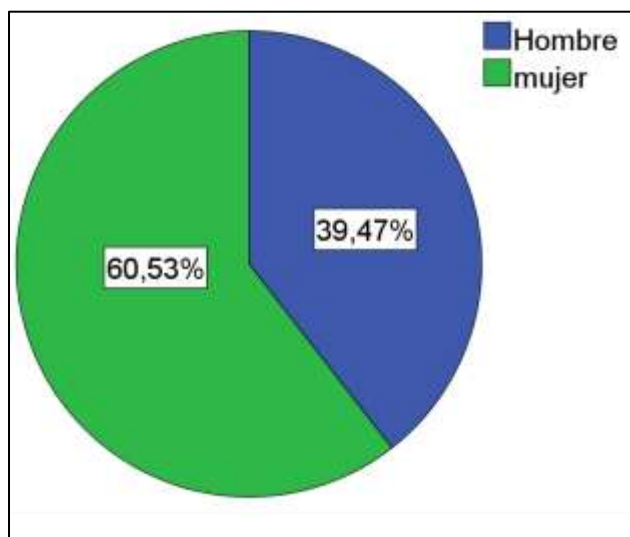


Figura N° 1. Sexo de los estudiantes

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

En la Figura N° 1, se observa que un 60,53% de los estudiantes encuestados son mujeres y el 39,47% son hombres, es decir son más estudiantes del género femenino debido a que anteriormente la institución era sección nocturna femenina conocida como Colegio de Bachillerato "Amazonas", pero que actualmente se unificó con el Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño". Actualmente, la institución educativa consta de tres secciones: matutina, vespertina y nocturna.

Pregunta Nº 2. ¿Edad?

Tabla Nº 5. Edad de los estudiantes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	14 -16	1	,9	,9	,9
	17 - 18	24	21,1	21,1	21,9
	18 o +	89	78,1	78,1	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

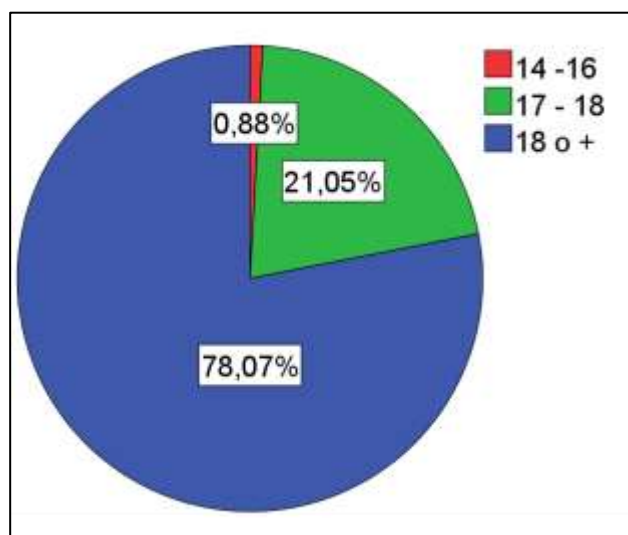


Figura Nº 2. Edad de los estudiantes

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

Como se observa en la figura gráfica, que un 0,88% de los estudiantes encuestados, indican que tienen una edad entre 14 a 16 años. En cambio, el 21,05% tienen una edad entre 17 a 18 años, de 18 años o más se establece un 78,07%. Se estableció este rango de edades para medir el grado de competencias mediáticas que poseen los jóvenes en la actualidad. Por eso, es importante destacar que la educación mediática es fundamental para lograr en los estudiantes a ser críticos, reflexivos a los contenidos que buscan en los medios de comunicación o tecnológicos.

Pregunta N° 4. ¿Grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital?

Tabla N° 6. Cruce de variables: Grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital y es capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad.

		8. ¿Eres capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad?			Total
		Bastante	No	Un poco	
4. ¿Grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital?	Alguna	3 4,1%	6 8,2%	64 87,7%	73 100,0%
	Ninguna	5 16,7%	10 33,3%	15 50%	30 100,0%
	Suficiente	4 36,4%	0 0,0%	7 63,6%	11 100,0%
Total		12 10,5%	16 14,0%	86 75,4%	114 100,0%

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño” sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

En la tabla, se observa que de los 12 estudiantes encuestados (10,5%) son bastante capaces en transformar productos audiovisuales, de los cuales 4 estudiantes (36,4%) tienen suficiente grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital; seguido de cierto porcentaje de estudiantes que no son capaces de transformar productos audiovisuales (16, el 14%) de los cuales 10 estudiantes (33,3%) no tienen ningún grado de formación y en cambio la mayoría de los estudiantes encuestados (86, el 75,4%) afirman tener poco conocimiento en transformar productos audiovisuales, mejorando su creatividad, de los cuales 64 estudiantes (87,7%) tienen alguna formación en comunicación audiovisual y digital.

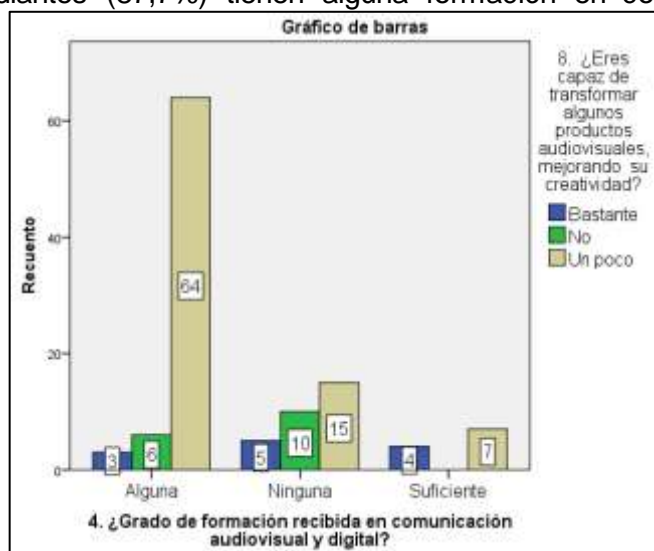


Figura N° 3. Cruce de variables: grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital y es capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

En la figura N° 3, se observa que 64 estudiantes tienen poco conocimiento en transformar productos audiovisuales, mejorando su creatividad y algún grado de formación en comunicación audiovisual y digital. En cambio, 15 estudiantes no tienen ningún grado de formación y por último, 7 estudiantes tienen suficiente formación.

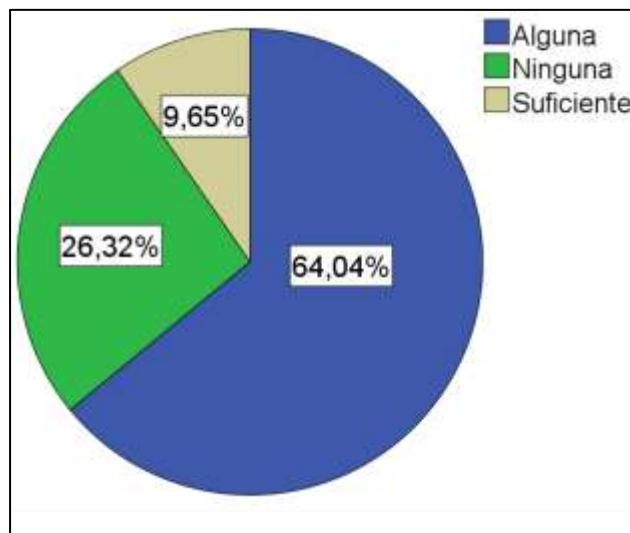


Figura N° 4. Grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

De acuerdo a la figura N°4, se puede concluir que el 64,04% de los estudiantes tienen alguna formación en comunicación audiovisual y digital y pocas capacidades o habilidades en transformar productos audiovisuales. Los estudiantes poseen recursos limitados como económicos lo cual se hacen difíciles para establecer una formación adecuada con el fin de lograr los objetivos planteados.

Tabla N° 7. Prueba chi-cuadrado entre las variables: Grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital y es capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad.

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	26,394 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	24,263	4	,000
N de casos válidos	114		

a. 4 casillas (44,4%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,16.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

A partir de los datos registrados en la tabla de contingencia N° 6 con tres categorías o indicadores en las filas y tres categorías en las columnas que equivale a 4 grados de libertad $(3-1)*(3-1)= (2)*(2)=4$ gl, el valor crítico del estadístico chi-cuadrado con 5% de significancia equivale a 9.49 según la tabla Anexo N° 4. El valor calculado de este estadístico correspondiente al cruce de la variable “grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital” con “es capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad” es de 26.394, el cual es superior a 9.49 en consecuencia, se concluye que estas variables no son independientes, es decir hay relación de dependencia, lo cual se comprueba comparando la significancia asintótica calculada $0,000 < 0,05$ (5% de significancia) lo cual nos dice que sí existe asociación entre las dos variables cruzadas.

Pregunta N° 5. En caso afirmativo, ¿Cómo la has adquirido?

Tabla N° 8. En caso afirmativo, ¿Cómo la has adquirido?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con ayuda de compañeros/as y amigos/as	7	6,1	6,1	6,1
	Cursos	4	3,5	3,5	9,6
	En la institución educativa	70	61,4	61,4	71,1
	He aprendido por mí mismo/a	23	20,2	20,2	91,2
	Otros	2	1,8	1,8	93,0
	Talleres	8	7,0	7,0	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño” sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

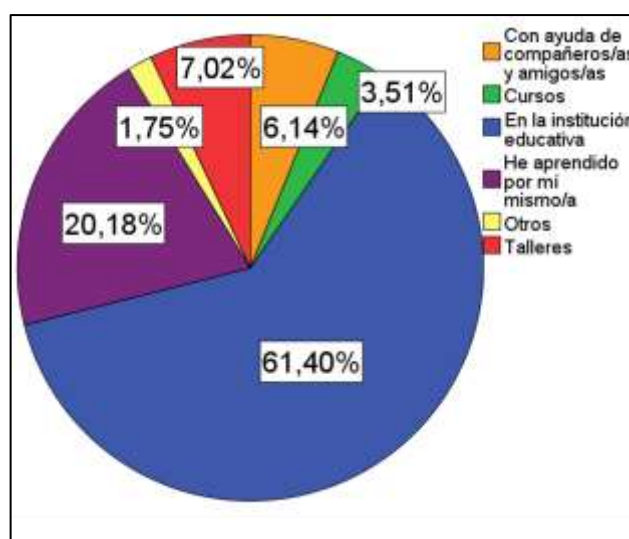


Figura N° 5. En caso afirmativo, ¿Cómo la has adquirido?

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

Un 61,40% de los estudiantes indican que han recibido una formación en comunicación audiovisual y digital en la institución educativa donde estudian, el 20,18% mencionan que han aprendido por sí mismos, el 6,14% manifiestan que han adquirido dicha formación con la ayuda de compañeros/as y amigos/as. En cambio, el 3,51% señalan que aprendieron en cursos, el 7,02% recalcan que aprendieron en talleres y el 1,75% aprendieron en otras circunstancias. Cabe destacar, que en la actualidad los estudiantes necesitan de conocimientos en herramientas, recursos, medios comunicativos y servicios tecnológicos que les permitan desarrollar sus destrezas en la institución educativa o en los distintos campos profesionales que adquieran en el futuro.

Pregunta N° 6. ¿Comprendes la información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes (las imágenes, las palabras, la música y los sonidos, entre otros) que componen los mensajes de los medios digitales?

Tabla N° 9. Cruce de variables: Información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales y uso de los medios y tecnologías comunicativas para acción social, fines académicos y ocio.

		6. ¿Comprendes la información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales?			Total
		En algunos casos	No	Sí	
31. Usa los medios y tecnologías comunicativas para...	Acción social	34 65,4%	2 3,8%	16 30,8%	52 100,0%
	Fines académicos	21 36,2%	0 0,0%	37 63,8%	58 100,0%
	Ocio	2 50,0%	0 0,0%	2 50,0%	4 100,0%
Total		57 50,0%	2 1,8%	55 48,2%	114 100,0%

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

En la tabla, se observa que la mayoría de los estudiantes encuestados (57, el 50%) indican que en algunos casos comprenden la información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales de los cuales 34 estudiantes (65,4%) usan los medios y tecnologías educativas para acción social; seguido de cierto porcentaje de estudiantes que no comprenden la información (2, el 1,8%) y en cambio, un cierto porcentaje de estudiantes (55, el 48,2%) afirman que si comprenden la información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales de los cuales 37 estudiantes (63,8%) usan los medios y tecnologías educativas para fines académicos.

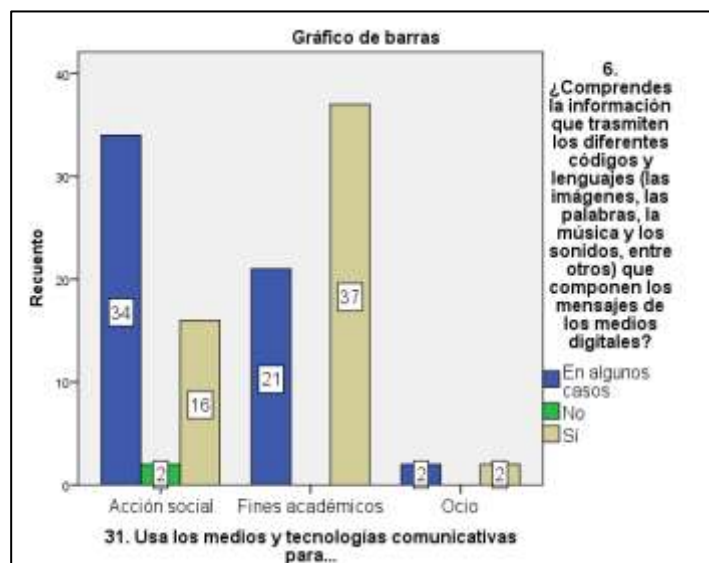


Figura N° 6. Cruce de variables: Comprensión de información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales y uso de los medios y tecnologías comunicativas para acción social, fines académicos y ocio.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

En la figura N° 6, se observa que 34 estudiantes (65,4%) usan los medios y tecnologías educativas para acción social. En cambio, 37 estudiantes (63,8%) usan los medios y tecnologías educativas para fines académicos.

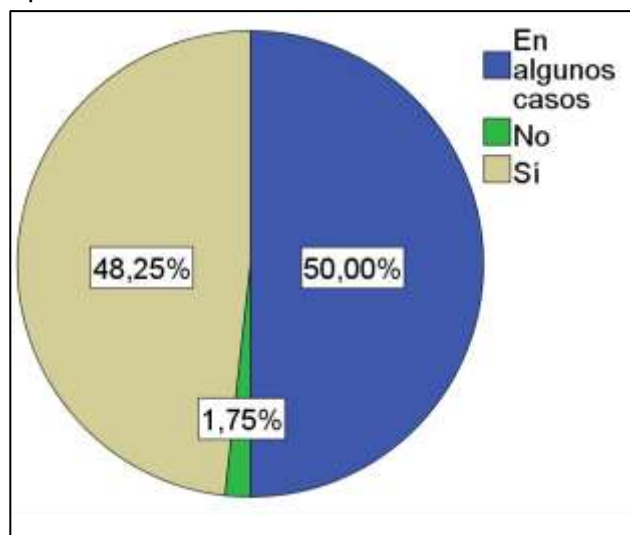


Figura N° 7. Comprensión de la información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

De acuerdo a la figura N° 7, se puede concluir que el 50% de los estudiantes indican que en algunos casos comprenden la información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes (las imágenes, las palabras, la música y los sonidos, entre otros) que componen los mensajes de los medios digitales.

Pérez y Delgado (2012) afirman que:

La competencia mediática, será conveniente atender a los procesos de acceso y búsqueda de información, a los distintos lenguajes que codifican los mensajes de nuestro tiempo, a la recepción y comprensión de los mismos, a la tecnología que los difunde y soporta, a la producción, política e ideología de las industrias mediáticas, a la participación ciudadana y a la vertiente creativa (p.25)

Tabla N° 10. Prueba chi-cuadrado entre las variables: Información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales y uso de los medios y tecnologías comunicativas para acción social, fines académicos y ocio.

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	13,253 ^a	4	,010
Razón de verosimilitud	14,246	4	,007
N de casos válidos	114		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,07.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño” sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

A partir de los datos registrados en la tabla de contingencia N° 9 con tres categorías o indicadores en las filas y tres categorías en las columnas que equivale a 4 grados de libertad $(3-1)*(3-1) = (2)*(2) = 4$ gl, el valor crítico del estadístico chi-cuadrado con 5% de significancia equivale a 9.49 según la tabla Anexo N° 4. El valor calculado de este estadístico correspondiente al cruce de la variable “información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales” con “uso de los medios y tecnologías comunicativas para acción social, fines académicos y ocio” es de 13.253, el cual es superior a 9.49 en consecuencia, se concluye que estas variables no son independientes, es decir hay relación de dependencia, lo cual se comprueba comparando la significancia asintótica calculada $0,010 < 0,05$ (5% de significancia) lo cual nos dice que sí existe asociación entre las dos variables cruzadas.

Pregunta N° 7. La utilización de las TIC y el trabajo colaborativo permite:

Tabla N° 11. La utilización de las TIC y el trabajo colaborativo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Cada uno hace su parte y luego las unimos.	19	16,7	16,7	16,7
	Reunimos y trabajar en equipo.	75	65,8	65,8	82,5
	Trabajar y aportar a través de una red virtual.	20	17,5	17,5	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

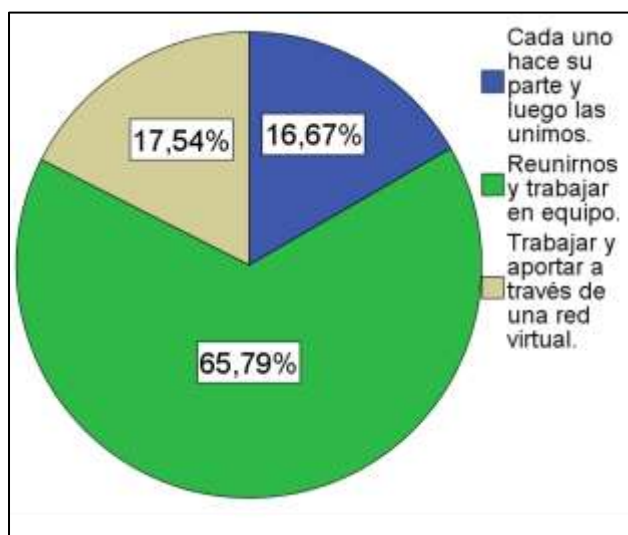


Figura N° 8. La utilización de las TIC y el trabajo colaborativo.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

Un 65,79% de los estudiantes indican que las TIC y el trabajo colaborativo permite reunirnos y trabajar en equipo. En cambio, el 16,67% señalan que cada uno hace su parte y luego las unimos y el 17,54% mencionan que trabajan y aportan a través de una red virtual. Es muy importante el trabajo grupal, para colaborar en acciones comunicativas de aprendizaje e interacciones entre el docente y el estudiante para realizar trabajos académicos, consultas u otras acciones que le permitan al estudiante interactuar de una forma adecuada y oportuna.

Pregunta N° 8. ¿Eres capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad?

Tabla N° 12. Transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	12	10,5	10,5	10,5
	No	16	14,0	14,0	24,6
	Un poco	86	75,4	75,4	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

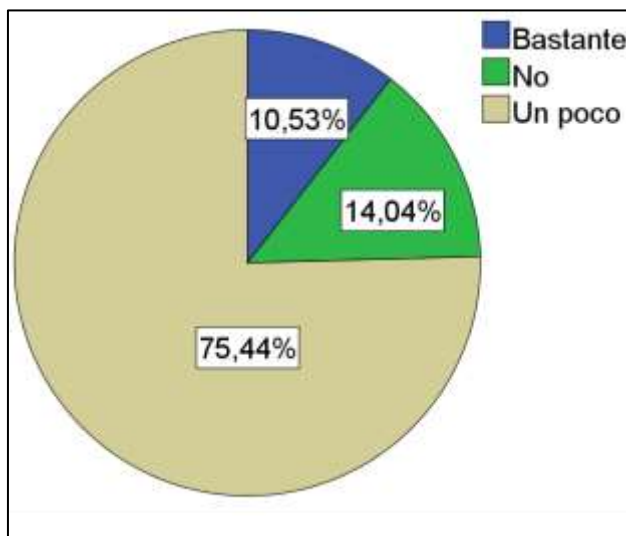


Figura N° 9. Transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

Un 14,04% de los estudiantes encuestados señalan que no son capaces de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad. En cambio, el 75,44% mencionan que si son un poco capaces en crear o transformar algunos productos y el 10,53% indican que son bastante hábiles en transformar algunos productos audiovisuales.

Pregunta N° 9. ¿Cuál es el navegador que más utilizas?

Tabla N° 13. Navegador que más se utiliza.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Firefox	14	12,3	12,3	12,3
	Google Chrome	70	61,4	61,4	73,7
	Internet Explorer	21	18,4	18,4	92,1
	Safari	9	7,9	7,9	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

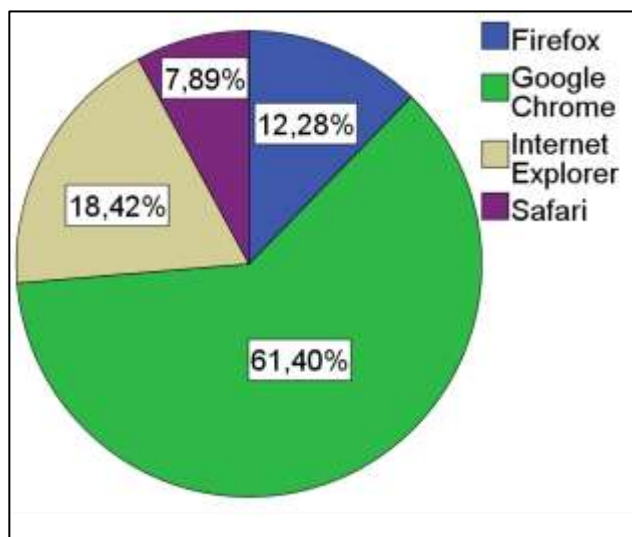


Figura N° 10. Navegador que más se utiliza.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

Un 18,42% de los estudiantes encuestados indican que el navegador que más utilizan es el Internet Explorer, el 7,89% mencionan que el Safari. En cambio, el 12,28% señalan que el Firefox y el 61,40% recalcan que el navegador más utilizado es el Google Chrome. Este navegador es más utilizado por diferentes ventajas y características como la velocidad al acceder en la búsqueda de información y realizar diferentes actividades académicas.

Pregunta N° 10. ¿Señala la razón principal por la que lo utilizas el navegador de tu preferencia?

Tabla N° 14. Razón por que se utiliza el navegador de tu preferencia.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Debido a sus características es más rápido	51	44,7	44,7	44,7
	Es el que conozco	23	20,2	20,2	64,9
	Es el que venía pre-instalado en mi ordenador	40	35,1	35,1	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

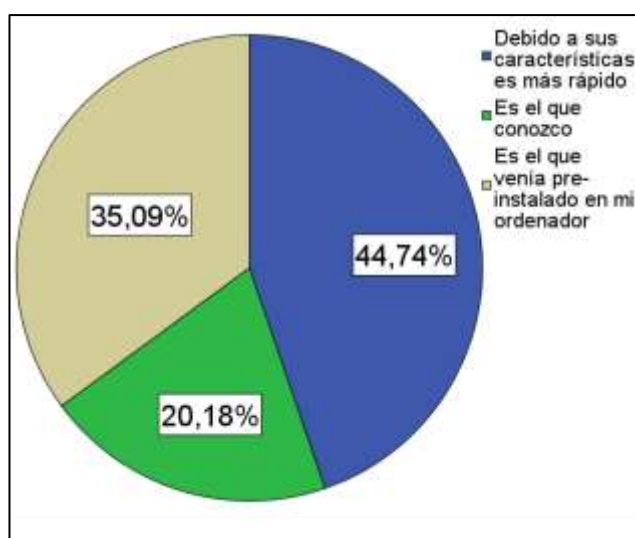


Figura N° 11. Razón por que se utiliza el navegador de tu preferencia.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

Un 35,09% de los estudiantes indican que razón principal por la que lo utilizas el navegador de su preferencia es porque ya viene instalado en el ordenador. En cambio, el 20,18% menciona que ya lo conocen y el 44,74% señalan que debido a sus características es más rápido. Uno de los motivos porque los estudiantes usan el navegador de su preferencia es por lo velocidad al acceder a la información y no se cargan diferentes páginas especialmente de avisos publicitarios que dificultan el acceso de forma rápida y adecuada en la búsqueda de información y realizar diferentes trabajos educativos y académicos.

Pregunta N° 11. ¿Señala si conoces cómo crear contenidos en un blog o en Wikipedia?

Tabla N° 15. Crear contenidos en un blog o en Wikipedia.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	56	49,1	49,1	49,1
	Si	58	50,9	50,9	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

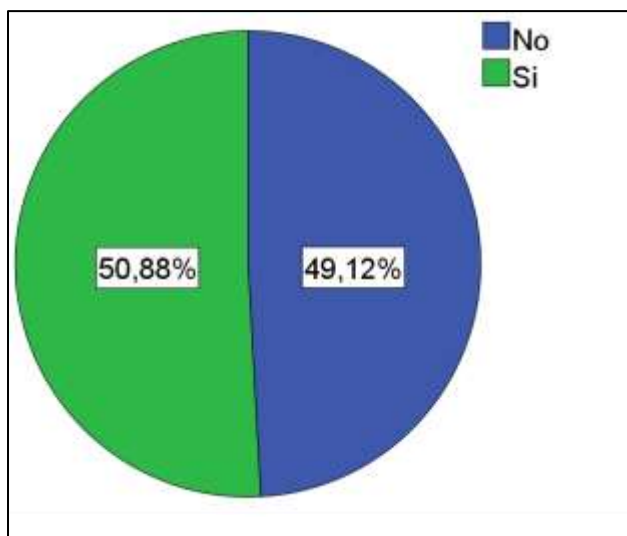


Figura N° 12. Crear contenidos en un blog o en Wikipedia.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

Como se observa en la gráfico estadístico, el 50,88% de los estudiantes encuestados señalan que si conocen cómo crear contenidos en un blog o en Wikipedia y el 49,12% indican que no pueden crear dichos contenidos. Los estudiantes son capaces de diseñar y crear sitios webs como los blogs que son herramientas a modo de diario personal.

Pregunta N° 12. ¿Señala si sabes cómo subir archivos o fotos en Flickr, Picasa, YouTube u otros?

Tabla N° 16. Subir archivos o fotos en Flickr, Picasa, YouTube u otros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	27	23,7	23,7	23,7
	Si	87	76,3	76,3	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

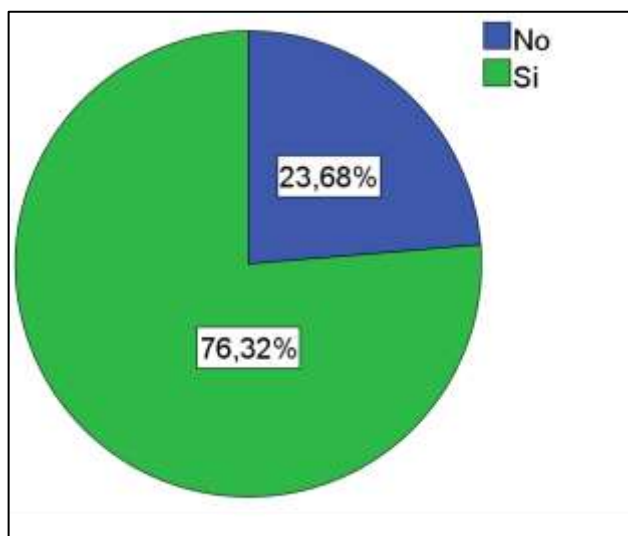


Figura N° 13. Subir archivos o fotos en Flickr, Picasa, youtube u otros.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

En la gráfica podemos evidenciar que el 76,32% de los estudiantes encuestados señala que si saben cómo subir archivos o fotos en Flickr, Picasa, YouTube u otros y el 23,68% indican que no pueden subir dichos archivos. Actualmente, los medios comunicativos y los programas como redes sociales, internet, YouTube u otros, nos facilitan la interacción con contenidos digitales como textos, videos o imágenes, con la opción de publicarlos para que el resto del mundo los observe o usen para fines educativos.

Pregunta N° 13. ¿Señala la actividad web que con mayor frecuencia has realizado?

Tabla N° 17. Actividad web que con mayor frecuencia has realizado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Acceder a servicios RSS.	2	1,8	1,8	1,8
	Creación y mantenimiento de un blog.	10	8,8	8,8	10,5
	Ninguna de las mencionadas	32	28,1	28,1	38,6
	Participar en Wikipedia como creador de contenidos.	44	38,6	38,6	77,2
	Publicar de fotos en Flickr, Picasa u otros	8	7,0	7,0	84,2
	Subir archivos a YouTube.	18	15,8	15,8	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño” sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

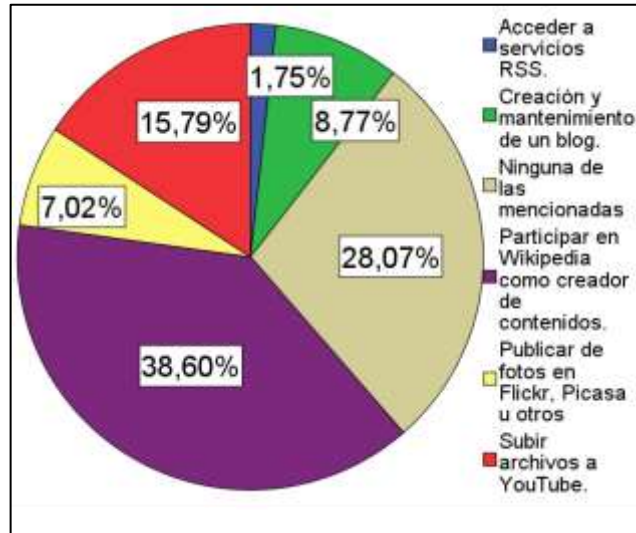


Figura N° 14. Actividad web que con mayor frecuencia has realizado.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

Interpretación: En el gráfico estadístico se muestra, el 38,60% de los estudiantes encuestados señalan que la actividad web que con mayor frecuencia han realizado es en participar en Wikipedia como creador de contenidos, el 15,79% indican que pueden subir archivos a YouTube, el 8,77% mencionan que pueden crear y dar mantenimiento a un blog, el 7% recalcan que pueden publicar fotos en Flickr, Picasa u otros. En cambio, el 1,75% indican que pueden acceder a servicios RSS y el 28,07% ninguna de las mencionadas.

Pregunta N° 14. ¿Señale la alternativa que considere pertinente para realizar una búsqueda en Internet?

Tabla N° 18. Realizar una búsqueda en Internet.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Decido dónde buscar, utilizando varios motores de búsqueda y haciendo una búsqueda en profundidad (no quedándome con los primeros resultados); evalúo las respuestas, viendo quién creó el sitio, quién escribe en él, fechas de actualización, comparando los resultados...; y finalmente, selecciono la respuesta que más convenga a los objetivos de mi trabajo.	16	14,0	14,0	14,0

Escribo todas las palabras de la búsqueda en un buscador del tipo Google, ojeo los primeros resultados que me ofrece y selecciono el que creo más conveniente.	42	36,8	36,8	50,9
Planifico la búsqueda teniendo en cuenta mis objetivos y las herramientas disponibles, escojo los términos o palabras clave, evitando ambigüedades; utilizó más de una herramienta de búsqueda; y finalmente, comparo y evalúo la información hallada para seleccionar a que se adapte a mis objetivos.	56	49,1	49,1	100,0
Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño” sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

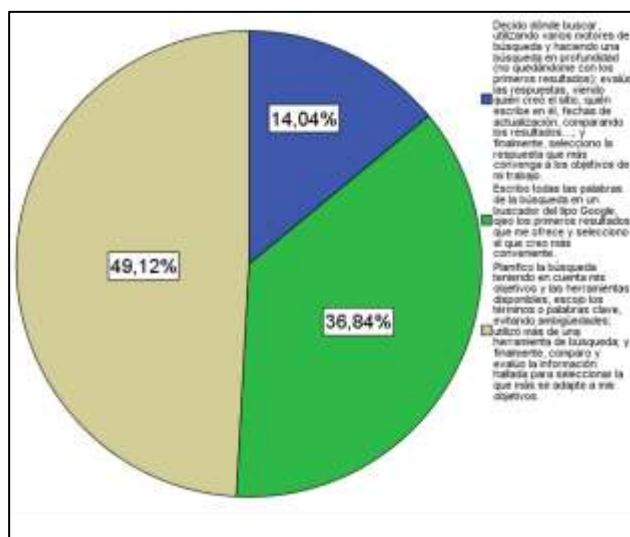


Figura N° 15. Realizar una búsqueda en Internet.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 36,84% de los estudiantes indican que para realizar una búsqueda en internet escriben todas las palabras de la búsqueda en un buscador del tipo Google, ojeo los primeros resultados que me ofrece y selecciono el que creo más conveniente. En cambio, el 49,12% mencionan que planifican la búsqueda teniendo en cuenta mis objetivos y las herramientas disponibles, escojo los términos o palabras clave, evitando ambigüedades; utilizó más de una herramienta de búsqueda; y finalmente, comparo y evalúo la información hallada para seleccionar la que más se adapte a mis objetivos y el 14,04% señalan que deciden dónde buscar, utilizando varios motores de búsqueda y haciendo una búsqueda en profundidad (no quedándome con los primeros resultados); evalúo las respuestas, viendo quién creó el sitio, quién escribe en él, fechas de actualización, comparando los resultados...; y finalmente, selecciono la respuesta que más convenga a los objetivos de mi trabajo.

Pregunta N° 15. ¿Qué palabras escribirías en un buscador como Google, por ejemplo, para realizar la búsqueda de las etapas literarias de Antonio Machado?

Tabla N° 19. Palabras que escribirías en un buscador como Google.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	“Las etapas literarias de Antonio Machado”	73	64,0	64,0	64,0
	Antonio Machado Literatura	6	5,3	5,3	69,3
	Etapas AND/Y “Antonio Machado”	1	,9	,9	70,2
	Etapas literarias AND/Y Antonio Machado	3	2,6	2,6	72,8
	Etapas literarias Antonio Machado	17	14,9	14,9	87,7
	Obra Antonio Machado	12	10,5	10,5	98,2
	Otras	2	1,8	1,8	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño” sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

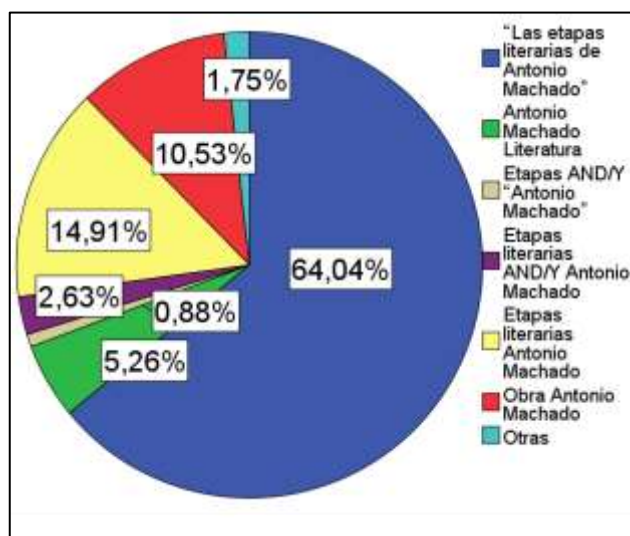


Figura N° 16. Palabras que escribirías en un buscador como Google.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 64,04% de los estudiantes mencionan que las palabras que escribirían en un buscador como Google, por ejemplo, para realizar la búsqueda de las etapas literarias de Antonio Machado, escriben lo siguiente “Las etapas literarias de Antonio Machado, el 14,91% indican que escribirían Etapas literarias Antonio Machado, el 10,53% señalan que escribirían obra Antonio Machado, el 5,26% recalcan que escribirían Antonio Machado Literatura, el 2,63% indican que escribirían Etapas literarias AND/Y Antonio Machado. En cambio, el

0,88% no escribirían Etapas AND/Y Antonio Machado y el 1,75% mencionan que otras alternativas. Para establecer opciones o alternativas adecuadas para la búsqueda de información, se deben aprender estrategias que sean útiles para identificar términos relacionando los temas buscados mediante palabras clave, usar sinónimos o utilizar operadores lógicos para obtener resultados pertinentes a la búsqueda. Por eso, es necesario establecer mecanismos de aprendizaje para realizar una búsqueda eficiente y optimizar recursos interactuando con la tecnología actual.

Pregunta N° 16. ¿De las siguientes páginas, señala cuál utilizas con mayor frecuencia para la búsqueda de información?

Tabla N° 20. Páginas con mayor frecuencia para la búsqueda de información.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bases de datos científicas	1	,9	,9	,9
	Bibliotecas Virtuales	1	,9	,9	1,8
	Diccionario bibliográfico	7	6,1	6,1	7,9
	Google Académico	7	6,1	6,1	14,0
	Monografías.com	19	16,7	16,7	30,7
	Rincón del Vago	4	3,5	3,5	34,2
	Wikipedia	75	65,8	65,8	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

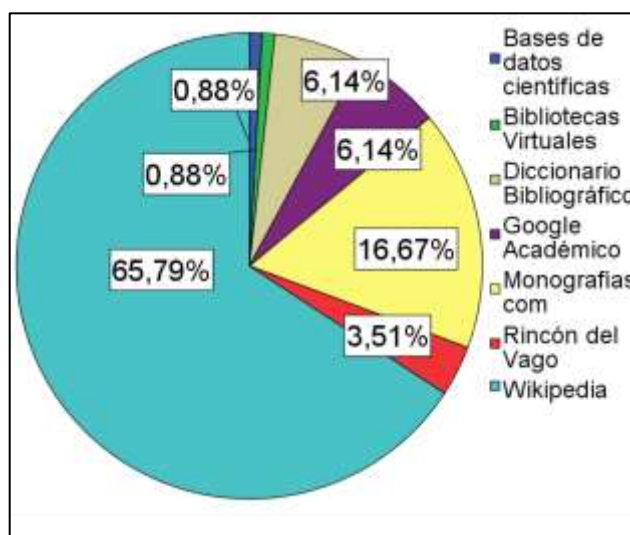


Figura N° 17. Páginas con mayor frecuencia para la búsqueda de información.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 65,79% de los estudiantes mencionan que la página que más usan para buscar información es Wikipedia, el 16,67% indican que usan Monografias.com, el 6% manifiestan que usan el Diccionario bibliográfico, el 3,51% señalan que usan la página del Rincón del vago, el 6,14% usan Google Académico. En cambio, el 0,88% mencionan que usan bibliotecas virtuales y el 0,88% usan base de datos científicas.

Pregunta N° 17. ¿Te consideras con capacidad para aprovechar las herramientas de las nuevas tecnologías y mejorar de alguna forma tu entorno (contribuir de alguna manera a que sea más solidario, más justo, más humano, por ej.) desde una actitud de compromiso social y cultural?

Tabla N° 21. Capacidad para aprovechar las herramientas de las nuevas tecnologías.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	18	15,8	15,8	15,8
	No	11	9,6	9,6	25,4
	Un poco	85	74,6	74,6	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

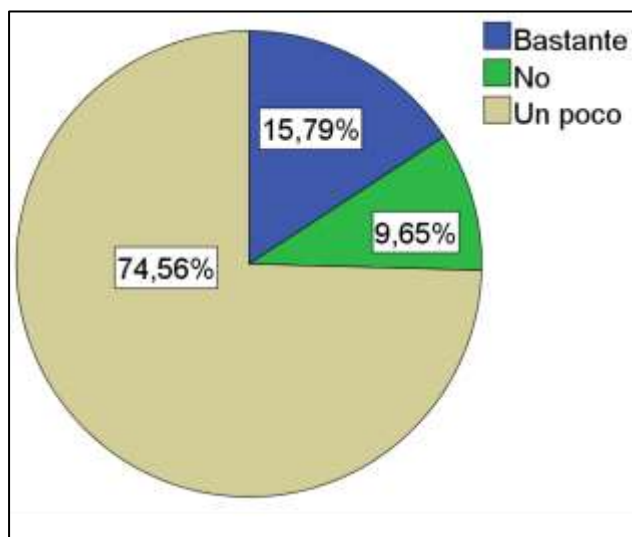


Figura N° 18. Capacidad para aprovechar las herramientas de las nuevas tecnologías.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 9,65% de los estudiantes indican que no se consideran con capacidad para aprovechar las herramientas de las nuevas tecnologías y mejorar de alguna forma tu entorno (contribuir de alguna manera a que sea más solidario, más justo, más humano, por ej.) desde una

actitud de compromiso social y cultural. En cambio, el 74,56% mencionan que un poco se en consideran en capacidad de aprovechar dichas herramientas y el 15,79% señalan que bastante.

Pregunta N° 18. ¿Has denunciado o te has quejado a algún responsable sobre imágenes, vídeos, información... publicada en la Web o emitida en algún medio de comunicación?

Tabla N° 22. Denuncias sobre información publicada en la web.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Lo haría, pero no sé dónde o a quién dirigirme	21	18,4	18,4	18,4
	No	55	48,2	48,2	66,7
	Si	38	33,3	33,3	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

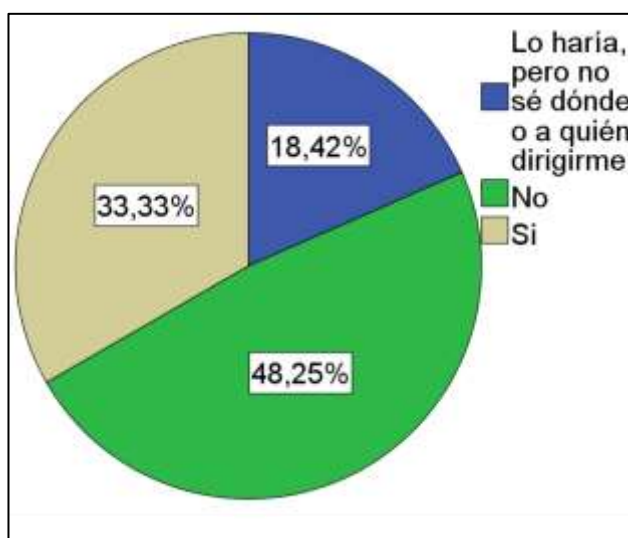


Figura N° 19. Denuncias sobre información publicada en la web.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 33,33% de los estudiantes manifiestan que si han denunciado o se han quejado a algún responsable sobre imágenes, vídeos, información... publicada en la Web o emitida en algún medio de comunicación. En cambio, el 48,25% mencionan que no han denunciado y el 18,42% lo haría, pero no saben dónde o a quién dirigirse.

Pregunta N° 19. ¿Has editado o manipulado con programas de ordenador imágenes, vídeos o audio?

Tabla N° 23. Manipulación de programas de ordenador imágenes, vídeos o audio.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	15	13,2	13,2	13,2
	Sí	99	86,8	86,8	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

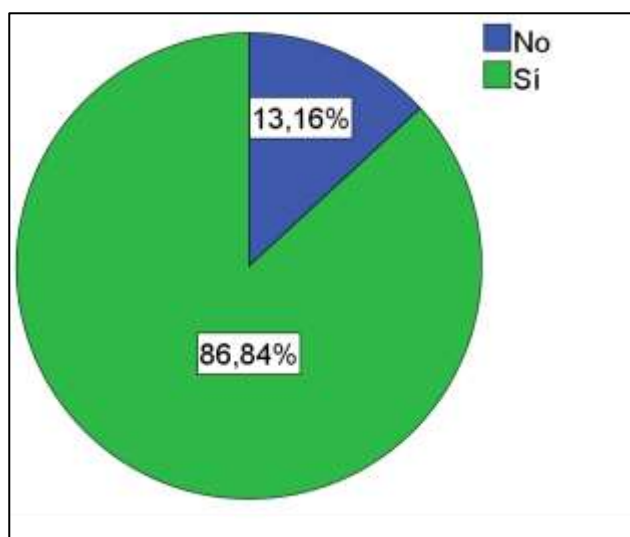


Figura N° 20. Manipulación de programas de ordenador imágenes, vídeos o audio.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 86,84% de los estudiantes indican que si han editado o manipulado con programas de ordenador imágenes, vídeos o audio y el 13,16% mencionan que no. Por lo tanto, es un valor alto en relación al uso de programas o aplicaciones en la misma institución educativa o con la ayuda de docentes, amigos o compañeros que les facilitan las herramientas necesarias para el aprendizaje de estos recursos tecnológicos que actualmente necesitan los jóvenes.

Pregunta N° 20. ¿Si la respuesta anterior es sí, ¿cuál o cuáles de estas herramientas de edición has utilizado?

Tabla N° 24. Herramientas de edición utilizada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Adobe After Effects	1	,9	,9	,9
	Adobe premiere	2	1,8	1,8	2,6
	Movie maker	7	6,1	6,1	8,8
	Paint	32	28,1	28,1	36,8
	Photoshop	69	60,5	60,5	97,4
	Power sound editor	2	1,8	1,8	99,1
	Sony Vega	1	,9	,9	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

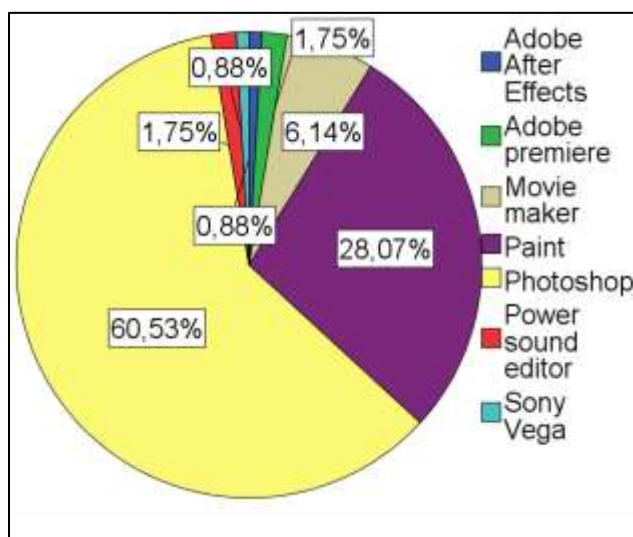


Figura N° 21. Herramientas de edición utilizada.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 60,53% de los estudiantes manifiestan que han utilizado Photoshop como herramienta de edición, el 28,07% indican que han usado Paint, el 6,14% indican que Movie Maker, el 1,75% señalan que han usado Power Sound Editor, el 1,75% indican que Adobe Premiere. En cambio, el 0,88% han usado Sony Vega y el 0,88% la herramienta de edición Adobe After Effects. Por lo tanto, los programas de edición más utilizados por los estudiantes encuestados son: Adobe Photoshop, Paint y Movie Maker.

Pregunta N° 21. ¿Crees que tiene motivos suficientes para quejarte de la información de la televisión, las cadenas de radio y el internet?

Tabla N° 25. Motivos para quejarse de la información de la televisión, las cadenas de radio y el internet.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	43	37,7	37,7	37,7
	Si	71	62,3	62,3	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

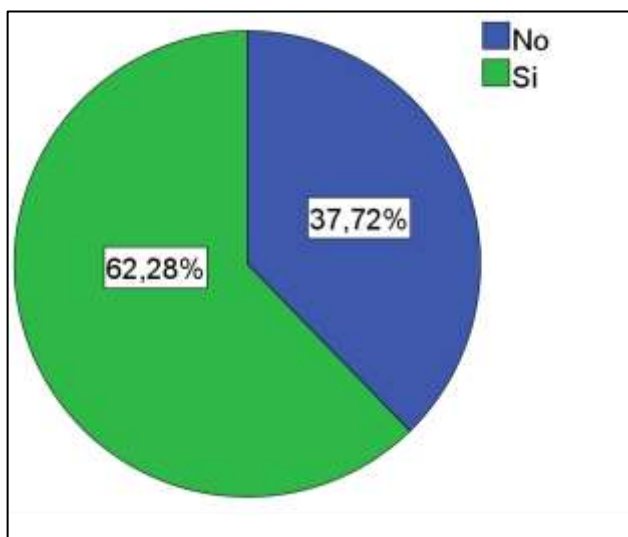


Figura N° 22. Motivos para quejarse de la información de la televisión, las cadenas de radio y el internet.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 62,28% de los estudiantes indican que si creen que tiene motivos suficientes para quejarse de la información de la televisión, las cadenas de radio y el internet y el 37,72% mencionan que no tienen motivos. Los medios de comunicación, redes sociales e Internet tienen sus ventajas y desventajas especialmente en darle el uso adecuado en el contenido que se puede acceder, ya que influyen en la mentalidad de los jóvenes, en la forma de captar dicha información con la realidad e interactuar con la sociedad.

Pregunta N° 22. ¿Confías en la privacidad de las redes sociales y la no vulnerabilidad de los datos en Internet.

Tabla N° 26. Privacidad de las redes sociales y la no vulnerabilidad de los datos en Internet.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	72	63,2	63,2	63,2
	Si	42	36,8	36,8	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

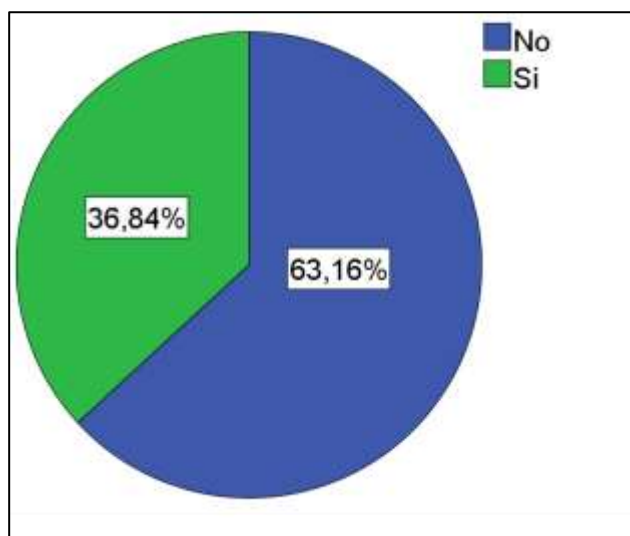


Figura N° 23. Privacidad de las redes sociales y la no vulnerabilidad de los datos en Internet.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 36,84% de los estudiantes mencionan que si confían en la privacidad de las redes sociales y la no vulnerabilidad de los datos en Internet y el 63,16% indican que no confían. Por lo tanto, los usuarios deben estar atentos en usar su información de forma adecuada, de no subir los datos personales y fotos en las redes sociales y entregar a personas extrañas, con el fin de usar estos recursos para otros propósitos.

Pregunta N° 23. ¿Qué red social utilizas con más frecuencia?

Tabla N° 27. Red social más utilizada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ask	2	1,8	1,8	1,8
	Badoo	2	1,8	1,8	3,5
	Facebook	79	69,3	69,3	72,8
	Google +	20	17,5	17,5	90,4
	Instagram	3	2,6	2,6	93,0
	Twitter	7	6,1	6,1	99,1
	Whatsapp	1	,9	,9	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño” sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

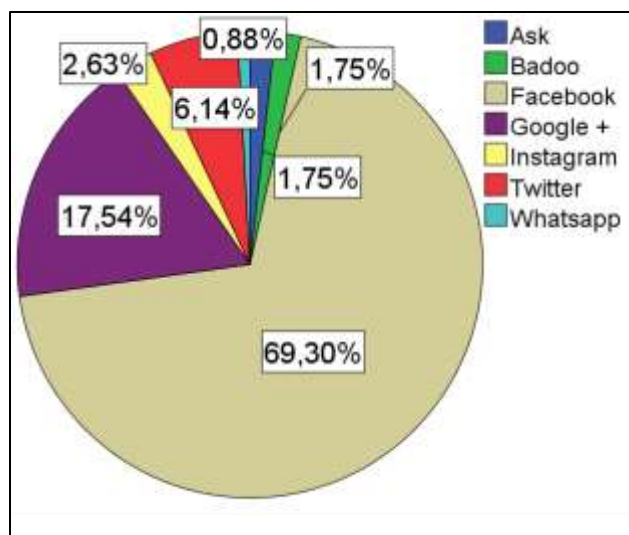


Figura N° 24. Red social más utilizada.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 69,30% de los estudiantes indican que la red social que más utilizan es Facebook, el 6,14% mencionan que Twitter, el 18% manifiestan que Google+, el 2,63% señalan que usan Instagram, el 1,75% indican que no usan Badoo. En cambio, el 1,75% indican que usan Ask y el 0,88% mencionan que usan Whatsapp. Estos medios de comunicación como son las redes sociales ayudan a comunicarse, enviar y recibir mensajes de voz, textos, fotos, contactarse mediante chat y videoconferencia. Por eso, es importante señalar que la comunicación visual en la educación es útil para los jóvenes, ya que nos permite interactuar entre estudiantes y docentes, además con todos los miembros de la comunidad educativa y así mismo con la misma sociedad.

Pregunta N° 24. ¿Cuál de las siguientes alternativas crees más importante en el uso de las redes sociales?

Tabla N° 28. Usos de las redes sociales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Estar en contacto con amigos, chatear	36	31,6	31,6	31,6
	Para difundir información personal y confidencial	8	7,0	7,0	38,6
	Para informarte y compartir contenido	64	56,1	56,1	94,7
	Para jugar	6	5,3	5,3	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

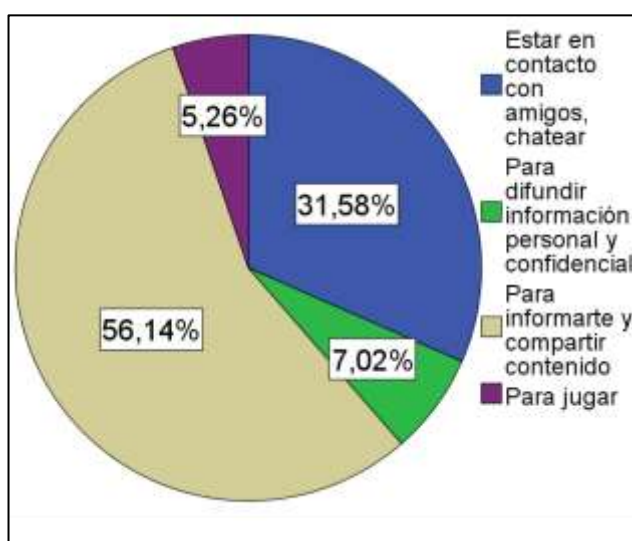


Figura N° 25. Usos de las redes sociales.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 31,58% de los estudiantes manifiestan que lo más importante en el uso de las redes sociales es estar en contacto con amigos y chatear, el 56,14% indican que para informarse y compartir contenido. En cambio, el 5,26% mencionan que para jugar y el 7,02% para difundir información personal y confidencial. Las redes sociales son útiles si les da su debida caracterización en el uso adecuado de la información que se va a compartir y así mismo en la comunicación e interacción entre los usuarios y la población en general.

Pregunta N° 25. ¿Cuándo ves comentarios o spots en redes sociales qué actividad realizas?

Tabla N° 29. Cruce de variables: Actividades cuando ves comentarios o spots en redes sociales y es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs.

		32. ¿Es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs, para proporcionar autonomía personal, investigación, mejoramiento de la calidad de la educación y transformación social?			Total
		Bastante	Nada	Un poco	
25.¿Cuándo ves comentarios o spots en redes sociales qué actividad realizas? (Seleccione la opción que realiza con mayor frecuencia)	Comentas críticamente	2 6,3%	6 50,0%	32 45,7%	40 35,1%
	Le das me gusta	26 81,3%	3 25,0%	26 37,1%	55 48,2%
	No haces nada	4 12,5%	3 25,0%	12 17,1%	19 16,7%
Total		32 100,0%	12 100,0%	70 100,0%	114 100,0%

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño” sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

En la tabla, se observa que la mayoría de los estudiantes encuestados (55, el 48,2%) afirman que cuando ven comentarios o spots en redes sociales realizan la acción que la da me gusta, entre los cuales 26 estudiantes (81,3%) opinan que es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs para proporcionar autonomía personal, investigación, mejoramiento de la calidad de la educación y transformación social.

Seguido de cierto porcentaje de estudiantes que cuando ven comentarios o spots en redes sociales comentan críticamente (40, el 35,1%) de los cuales 6 estudiantes (50%) no están de acuerdo que tengan una relación positiva con los medios y las TICs y en cambio, un cierto porcentaje de estudiantes (19, el 16,7%) no hacen nada cuando ven comentarios o spots en las redes sociales de los cuales 3 estudiantes (25%) no están de acuerdo con tener relación positiva con los medios y las TICs para proporcionar autonomía personal, investigación, mejoramiento de la calidad de la educación y transformación social.

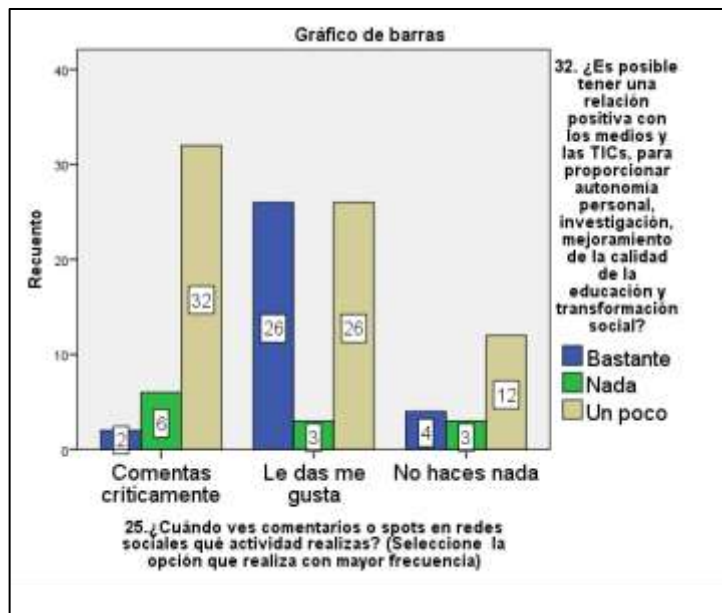


Figura N° 26. Cruce de variables: Actividades cuando ves comentarios o spots en redes sociales y es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

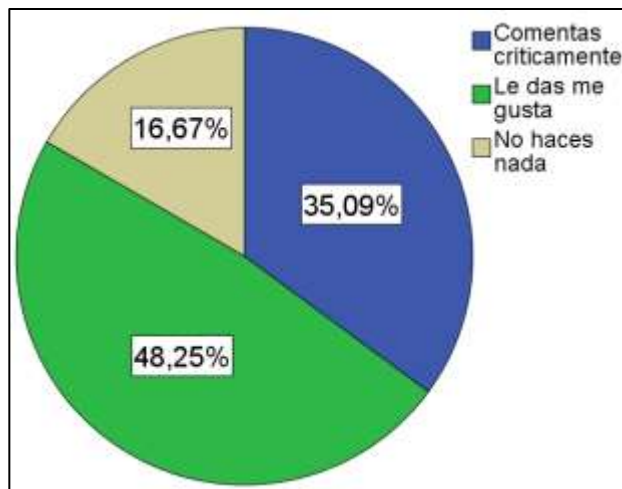


Figura N° 27. Actividades cuando ves comentarios o spots en redes sociales.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 35,09% de los estudiantes mencionan que cuando ven comentarios o spots en redes sociales comentan críticamente. En cambio, el 48,25% indican que les dan me gusta y 16,67% no hacen nada. Los jóvenes de hoy se dejan llevar por imágenes o contenidos digitales que llamen la atención, pero no comentan de forma responsable a los comentarios que publican tanto en las redes sociales, revistas o sitios web.

Tabla N° 30. Prueba chi-cuadrado entre las variables: Actividades cuando ves comentarios o spots en redes sociales y es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs.

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	21,798 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	24,648	4	,000
N de casos válidos	114		

a. 2 casillas (22,2%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,00.

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

A partir de los datos registrados en la tabla de contingencia N° 29 con tres categorías o indicadores en las filas y tres categorías en las columnas que equivale a 4 grados de libertad $(3-1)*(3-1) = (2)*(2) = 4$ gl, el valor crítico del estadístico chi-cuadrado con 5% de significancia equivale a 9.49 según la tabla Anexo N° 4. El valor calculado de este estadístico correspondiente al cruce de la variable “actividades cuando ves comentarios o spots en redes sociales” con “es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs” es de 21.798, el cual es superior a 9.49 en consecuencia, se concluye que estas variables no son independientes, es decir hay relación de dependencia, lo cual se comprueba comparando la significancia asintótica calculada $0,000 < 0,05$ (5% de significancia) lo cual nos dice que sí existe asociación entre las dos variables cruzadas.

Pregunta N° 26. ¿Utilizas en tus trabajos recursos creative commons?

Tabla N° 31. Usos de recursos creative commons.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	59	51,8	51,8	51,8
	No sé lo que significa.	13	11,4	11,4	63,2
	Sí	42	36,8	36,8	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño” sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

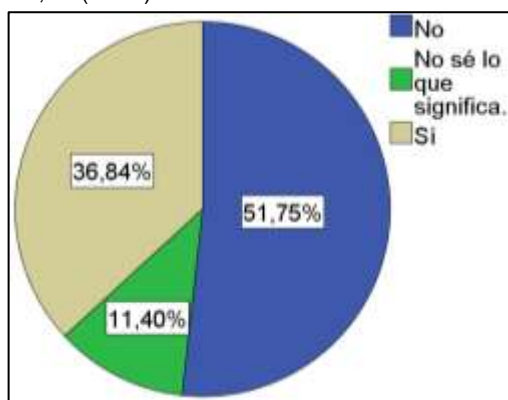


Figura N° 28. Usos de recursos creative commons.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 36,84% de los estudiantes manifiestan si usan en sus trabajos recursos creative commons. En cambio, el 51,75% indican que no usan estos recursos y el 11,40% señalan que no saben lo que significa. Los estudiantes no conocen sobre este tipo de recursos, de la misma manera los docentes manifiestan que no es común este tipo de elementos en el aprendizaje de las asignaturas de informática u otras que están relacionadas.

Pregunta N° 27. ¿Consideras acertada la decisión del Ministerio de Educación de quitar la asignatura de computación en la Educación General Básica y el Bachillerato?

Tabla N° 32. Quitar la asignatura de computación en la Educación General Básica y el Bachillerato según Ministerio de Educación.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En parte	9	7,9	7,9	7,9
	No	69	60,5	60,5	68,4
	Sí	36	31,6	31,6	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

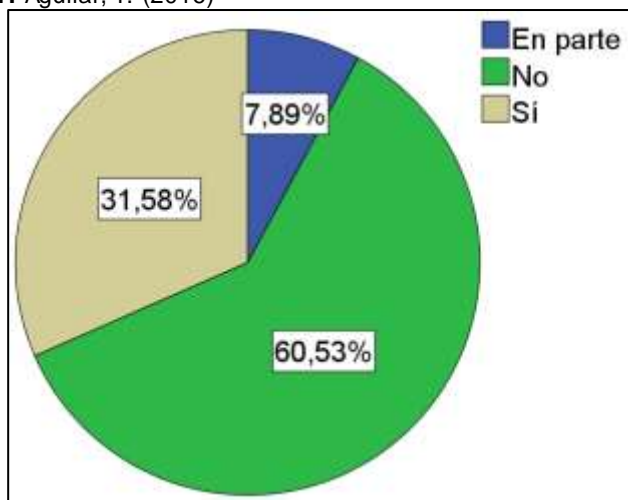


Figura N° 29. Quitar la asignatura de computación en la Educación General Básica y el Bachillerato según Ministerio de Educación.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 31,58% de los estudiantes indican que si consideran acertada la decisión del Ministerio de Educación de quitar la asignatura de computación en la Educación General Básica y el Bachillerato. En cambio, el 60,53% mencionan que no están de acuerdo y el 7,89% señalan que están de acuerdo en parte. Actualmente, el sistema educativo ha realizado muchas reformas con respecto al currículo, pero se debe implementar estas asignaturas

tecnológicas desde temprana edad ya que son herramientas necesarias para el mundo digital en que vivimos actualmente.

Pregunta N° 28. ¿Analiza la siguiente imagen. Valora la imagen de acuerdo a su composición artística?

Tabla N° 33. Análisis de imagen de acuerdo a su composición artística.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	El efecto visual es agradable a la organización de elementos	21	18,4	18,4	18,4
	Es fácil de leer y el color es agradable.	11	9,6	9,6	28,1
	Hay armonía en los elementos, pero destaca el objeto clave situándolo en un primer plano.	22	19,3	19,3	47,4
	La gama de colores es uniforme, utilizando el tamaño o la forma para destacar contenidos importantes	7	6,1	6,1	53,5
	Las imágenes y Figuras se integran bien con el diseño haciéndolo más atractivo.	39	34,2	34,2	87,7
	Utiliza colores llamativos que dan sensación de acción, movimientos.	14	12,3	12,3	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño” sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

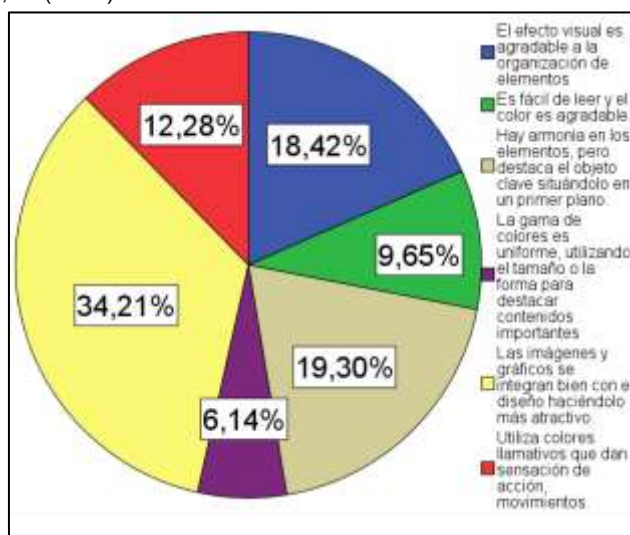


Figura N° 30. Análisis de imagen de acuerdo a su composición artística.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 18,42% de los estudiantes manifiestan que valora la imagen de acuerdo a su composición artística en este caso porque el efecto visual es agradable a la organización de elementos,

el 19,30% indican que hay armonía en los elementos, pero destaca el objeto clave situándolo en un primer plano, el 12,28% menciona que utiliza colores llamativos que dan sensación de acción, movimientos, el 6,14% señalan que la gama de colores es uniforme, utilizando el tamaño o la forma para destacar contenidos importantes. En cambio, el 9,65% es fácil de leer y el color es agradable y el 34,21% indican que las imágenes y gráficos se integran bien con el diseño haciéndolo más atractivo. De acuerdo a estos resultados, se ha determinado una alta competencia de los estudiantes que si analizan el efecto visual.

Pregunta N° 29. ¿Crees que tienes una participación activa en los temas sociales y/o políticos (colaboración con ONGs, debatiendo sobre temas de interés político o social, participando en concentraciones solidarias a través de las redes...) a través de las tecnologías o por medio de éstas?

Tabla N° 34. Participación activa en los temas sociales y/o políticos a través de las tecnologías o por medio de éstas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	56	49,1	49,1	49,1
	Sí	58	50,9	50,9	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

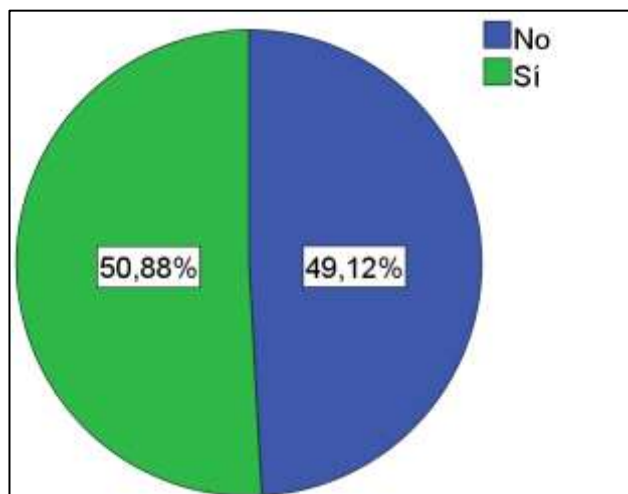


Figura N° 31. Participación activa en los temas sociales y/o políticos a través de las tecnologías o por medio de éstas.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 50,88% de los estudiantes encuestados indican que si creen que tienen una participación activa en los temas sociales y/o políticos (colaboración con ONGs, debatiendo sobre temas de interés político o social, participando en concentraciones solidarias a través de las

redes...) a través de las tecnologías o por medio de éstas y el 49,12% mencionan que no creen. Con estos resultados, se determina que existe un nivel medio en los estudiantes encuestados, por lo que es un tema de preocupación ya que existe desinterés en temas sociales y/o políticos del acontecer nacional y mundial, sino que se conforman con lo que publican y no analizan o verifican la verdadera información en las redes sociales e internet. Por lo tanto, es necesario promover una alfabetización mediática o digital en los establecimientos educativos, que les permitan a los estudiantes interpretar y analizar de modo crítico las imágenes o contenidos digitales que se publican en la actualidad.

Pregunta N° 30. ¿Crees que tienes una recepción crítica de la información mediática que recibes a través de la televisión, radio e internet, es decir la analizas y sacas conclusiones de su utilidad?

Tabla N° 35. Recepción crítica de la información mediática que recibes a través de la televisión, radio e internet sobre información publicada en la web.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	29	25,4	25,4	25,4
	No me interesa	7	6,1	6,1	31,6
	Sí	78	68,4	68,4	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

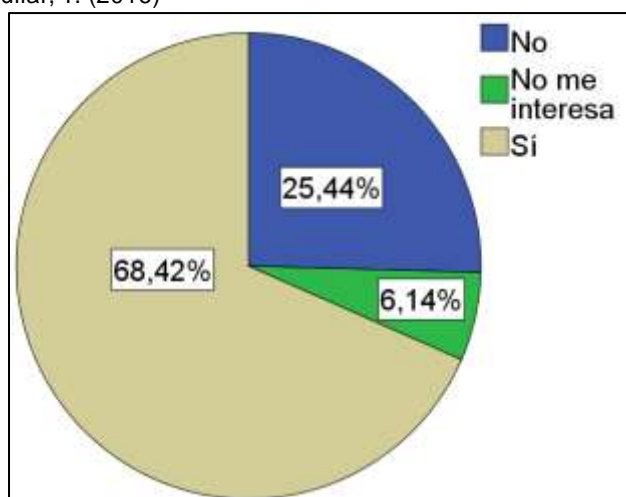


Figura N° 32. Recepción crítica de la información mediática que recibes a través de la televisión, radio e internet sobre información publicada en la web.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 68,42% de los estudiantes encuestados mencionan que si creen que tienen una recepción crítica de la información mediática que reciben a través de la televisión, radio e internet, es decir la analizan y sacan conclusiones de su utilidad. En cambio, el 25,44% indican que no creen que tiene una recepción crítica de la información mediática que reciben y el 6,14% no les interesa.

Pérez y Delgado (2012, p.34) plantean que “es necesaria una acción educativa para conseguir ciudadanos competentes mediáticamente, que sepan buscar y discriminar la información, comprenderla, expresarse con y a través de los medios, participar activamente, comunicarse...”. Por eso, es fundamental promover una alfabetización digital en los estudiantes con el objetivo de buscar, analizar y usar de forma crítica la información con la ayuda de herramientas tecnológicas y comunicativas.

Pregunta N° 31. Usa los medios y tecnologías comunicativas para ocio, acción social y fines académicos.

Tabla N° 36. Usa los medios y tecnologías comunicativas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Acción social	52	45,6	45,6	45,6
	Fines académicos	58	50,9	50,9	96,5
	Ocio	4	3,5	3,5	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño” sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

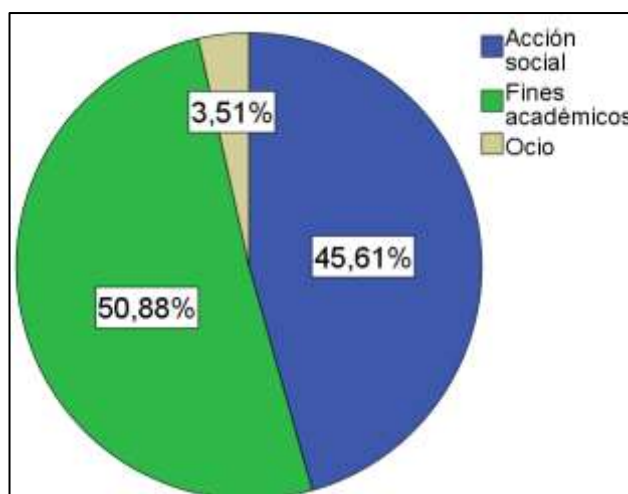


Figura N° 33. Usa los medios y tecnologías comunicativas.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael PérezPazmiño”

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 3,51% de los estudiantes encuestados indican que usan los medios y tecnologías comunicativas para ocio. En cambio, el 45,61% mencionan que usan para una acción social y el 50,88% manifiestan que usan para fines académicos. Existe un alto porcentaje de los estudiantes que manifiestan el uso de los medios de comunicación y las tecnologías de la información y comunicación debido a que están relacionados con la educación. Por tal motivo, los estudiantes usan estos recursos para aprender sobre la tecnología o para presentar tareas, informes o investigaciones en la institución educativa.

Pregunta N° 32. ¿Es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs, para proporcionar autonomía personal, investigación, mejoramiento de la calidad de la educación y transformación social?

Tabla N° 37. Relación positiva con los medios y las TICs, medios y tecnologías comunicativas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	32	28,1	28,1	28,1
	Nada	12	10,5	10,5	38,6
	Un poco	70	61,4	61,4	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

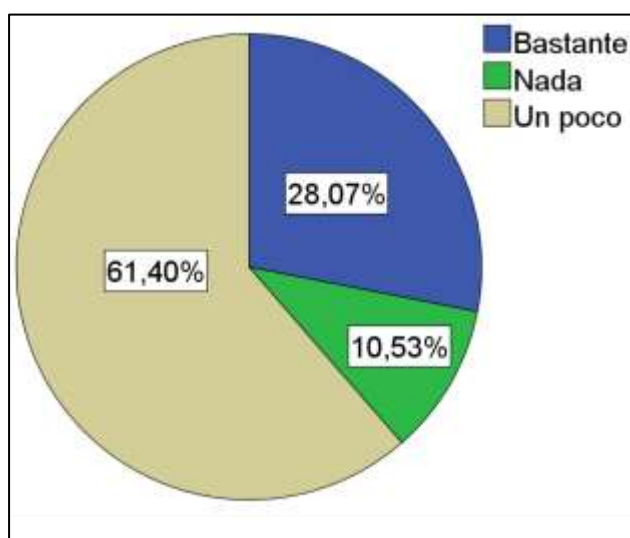


Figura N° 34. Relación positiva con los medios y las TICs, medios y tecnologías.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 10,53% de los estudiantes encuestados indican que nada es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs, para proporcionar autonomía personal, investigación, mejoramiento de la calidad de la educación y transformación social. En cambio, el 61,40% indican que tienen la posibilidad de relación positiva con los medios y las TICs y el 28,07% señalan que bastante.

Pregunta N° 33. ¿Con cuáles de estos recursos tecnológicos cuenta usted para ser competente digitalmente?

Tabla N° 38. Usos de recursos tecnológicos que cuenta usted para ser competente digitalmente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Computadora de escritorio	47	41,2	41,2	41,2
	Computadora portátil	39	34,2	34,2	75,4
	Ninguno	3	2,6	2,6	78,1
	Smartphone	11	9,6	9,6	87,7
	Tablet	14	12,3	12,3	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

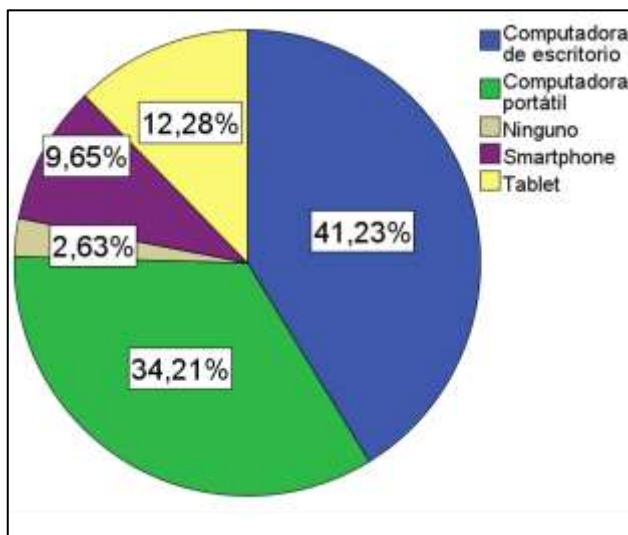


Figura N° 35. Usos de recursos tecnológicos que cuenta usted para ser competente digitalmente.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 41,23% de los estudiantes encuestados mencionan que tienen una computadora de escritorio como recurso tecnológico para ser competente digitalmente, el 34,21% indican

que tiene una computadora portátil, el 12,28% señalan que tiene una tablet. En cambio, el 9,65% indican que tiene un Smartphone y el 2,63% no tiene nada. Estos dispositivos electrónicos son útiles en el mundo digital actual porque nos permiten comunicarnos e interactuar entre las personas que están a nuestro alrededor y en el mundo entero.

Pregunta N° 34. ¿Cuenta con servicio de Internet en su hogar o lugar de estudio para poder investigar y aprovechar de mejor manera los recursos de la tecnología y la comunicación?

Tabla N° 39. Servicio de Internet en su hogar o lugar de estudio.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	42	36,8	36,8	36,8
	Si	72	63,2	63,2	100,0
	Total	114	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño" sección nocturna

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

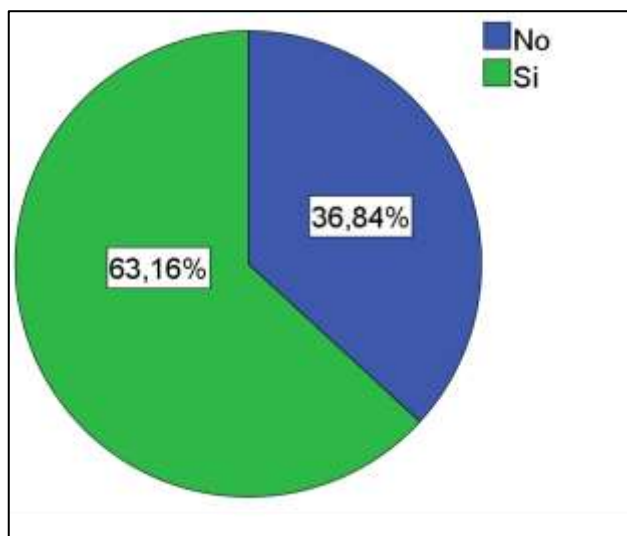


Figura N° 36. Servicio de Internet en su hogar o lugar de estudio.

Fuente: Estudiantes del Colegio de Bachillerato "Ismael PérezPazmiño"

Elaborado por: Aguilar, Y. (2016)

El 63% de los estudiantes encuestados indican que si cuentan con servicio de Internet en su hogar o lugar de estudio para poder investigar y aprovechar de mejor manera los recursos de la tecnología y la comunicación y el 37% mencionan que no tienen servicio de internet. Los estudiantes que estudian en el Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño" acceden a Internet en sus celulares, smartphones o computadoras con los servicios de recarga otorgadas por las empresas de Claro, Movistar u otras, además con los diferentes proveedores de servicios de Internet que proporcionan en la ciudad de Machala.

CONCLUSIONES

1. La presente investigación se centra en la atención e interés sobre la relación del conocimiento y uso de las TICs y las competencias mediáticas en el ámbito educativo. Pese al gran uso de las tecnologías e Internet, los estudiantes no están preparados mediáticamente de una forma apropiada y oportuna, por lo cual no se garantiza su comprensión, análisis e interpretación de los contenidos digitales que acceden a los diferentes recursos de información.
2. De acuerdo a los resultados obtenidos, se puede concluir que los estudiantes encuestados poseen alguna formación en comunicación audiovisual o digital y que lo han aprendido en la misma institución educativa. Sin embargo, a pesar del 64,04%, 73 de 114 estudiantes, la encuesta nos confirma que los estudiantes presentan escasas habilidades para utilizar herramientas tecnológicas que les permita crear nuevos productos informáticos.
3. En la presente investigación se constató que el 65,79%, 75 de 114 estudiantes mencionan que la página más usada para buscar información es Wikipedia que no tiene un valor científico y académico. Por lo que se nota, que los estudiantes no tienen conocimiento sobre alfabetización mediática.
4. El valor calculado del estadístico chi-cuadrado correspondiente al cruce de la variable “grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital” con “es capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad” es de 26.394, el cual es superior a 9.49 en consecuencia, se concluye que estas variables no son independientes, es decir hay relación de dependencia, lo cual se comprueba comparando la significancia asintótica calculada $0,000 < 0,05$ (5% de significancia) lo cual nos dice que sí existe asociación entre las dos variables cruzadas. Por lo tanto, el 75,4%, 86 de 114 estudiantes encuestados afirman tener poco conocimiento en transformar productos audiovisuales, de los cuales 64 estudiantes tienen alguna formación en comunicación audiovisual y digital.
5. Además, se realizó el cálculo del estadístico chi-cuadrado correspondiente al cruce de la variable “información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales” con “uso de los medios y

tecnologías comunicativas para acción social, fines académicos y ocio” es de 13.253, el cual es superior a 9.49 en consecuencia, se concluye que estas variables no son independientes, es decir hay relación de dependencia, lo cual se comprueba comparando la significancia asintótica calculada $0,010 < 0,05$ (5% de significancia) lo cual nos dice que sí existe asociación entre las dos variables cruzadas. Por consiguiente, el 50%, 57 de 114 estudiantes indican que en algunos casos comprenden la información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios digitales de los cuales 34 estudiantes usan los medios y tecnologías educativas para acción social.

6. Por último, se obtuvo el valor calculado del estadístico chi-cuadrado correspondiente al cruce de la variable “actividades cuando ves comentarios o spots en redes sociales” con “es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs” es de 21.798, el cual es superior a 9.49 en consecuencia, se concluye que estas variables no son independientes, es decir hay relación de dependencia, lo cual se comprueba comparando la significancia asintótica calculada $0,000 < 0,05$ (5% de significancia) lo cual nos dice que sí existe asociación entre las dos variables cruzadas. Por lo tanto, el 48,2%, 55 de 114 estudiantes afirman que cuando ven comentarios, contenidos o mensajes en redes sociales realizan la acción me gusta, entre los cuales 26 estudiantes opinan que es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs para proporcionar autonomía personal, investigación, mejoramiento de la calidad de la educación y transformación social.

RECOMENDACIONES

1. Es necesario que los estudiantes tengan un uso adecuado de las herramientas tecnológicas y comunicativas, desarrollando sus conocimientos, aptitudes y habilidades en formar ciudadanos críticos, reflexivos donde sean capaces de analizar los contenidos digitales, implementado un modo de educación tecnológica y mediática acorde a las necesidades de los estudiantes y a toda la comunidad educativa.
2. El Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño”, debe realizar investigaciones en el futuro que se orienten a usar los medios digitales, impartir talleres en educación mediática y tecnología, para promover la alfabetización mediática en los jóvenes. Además, se les facilite una adecuada participación en la implementación y creación de aplicaciones, software educativo o programas con la orientación y asesoramiento de personal especializado con el fin de lograr un aprendizaje significativo - colaborativo entre los estudiantes y docentes.
3. Es necesario un control adecuado en acceso a la información, herramientas web y medios de comunicación como las redes sociales, no solo de parte de los docentes sino que los padres de familia encuentren espacios de interacción con sus hijos, que logren un constante y permanente diálogo acerca de los productos tecnológicos que usan los jóvenes. Por lo tanto, los estudiantes deben adquirir un estado de responsabilidad y concienciación en el uso de la tecnología, de acuerdo al entorno en que se educan, con el fin de que realicen tareas académicas, investigativas y desarrollen habilidades tecnológicas y mediáticas.
4. Fomentar en los estudiantes el desarrollo de sus capacidades, habilidades y conocimientos, con la ayuda de estrategias metodológicas en el uso adecuado de las TICs y la forma de comprender críticamente los contenidos digitales a través de una alfabetización mediática con el fin promover una educación de calidad con la colaboración de los docentes y la comunidad educativa. Entre estas estrategias metodológicas se propone las siguientes:
 - a. Promover el uso adecuado de las TICs y competencias mediáticas a los estudiantes y docentes, mediante el uso de herramientas tecnológicas de aprendizaje para la comunicación y colaboración como los foros, chats y grupos

de debate para construir un conocimiento colectivo; páginas web, pizarra electrónica para la creación de materiales o recursos.

- b. Conocer formas de acceso y búsqueda de información con el apoyo de buscadores como Google Académico y Researchgate.
- c. Intercambiar información con herramientas asíncronas como el correo electrónico, foros, blogs, YouTube y las herramientas síncronas como las videoconferencias, chats, Skype, Facebook, WhatsApp con el fin de desarrollar un aprendizaje colaborativo entre docentes y estudiantes.
- d. Impulsar el diálogo, la discusión, la reflexión y la participación entre los diferentes actores de la comunidad educativa con respecto a los medios de comunicación y herramientas tecnológicas con el fin de formar ciudadanos activos y participativos.
- e. Fomentar la creatividad como elemento fundamental de la alfabetización mediática, con el fin de reforzar las capacidades de producción y comunicación entre los docentes y estudiantes.
- f. Promover la investigación y una pedagogía innovadora en el desarrollo de actividades que combine el juego, los medios de comunicación y las tecnologías de información y comunicación (TIC).
- g. Además, se debe fomentar la lectura para mejorar la comprensión de contenidos digitales, mensajes y comentarios que se publican en las redes sociales.
- h. Pero, poseer el dominio tecnológico no solo es importante, sino saber diferenciar información relevante, analizar e interpretar de forma crítica los contenidos digitales, por lo tanto, es fundamental reforzar la educación mediática y las TIC para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje, el desarrollo de capacidades, habilidades y así mismo para la construcción de conocimiento en un ambiente educativo para los estudiantes y docentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ambrós, A., & Breu, R. (2011). *10 Ideas Clave. Educar en medios de comunicación: La educación mediática*. Barcelona: Graó.
- Aparici, R., Campuzano, A., Ferrés, J., & García, A. (2010). *La Educación Mediática en la Escuela 2.0*. Madrid: Uned.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme C.A.
- Asamblea Constitucional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi: Registro Oficial N° 449.
- Barroso, C. (2013). Sociedad Del Conocimiento y Entorno Digital. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. 14(3), 64.
- Battro, A. (2010). *The Impact of Laptops in Education*. Obtenido de <http://blog.laptop.org/2010/07/15/impact-of-laptops-in-education>
- Bogdan, T. y. (1987). *Enfoque Cualitativo*.
- Bolívar, A. (2008). Competencias básicas y ciudadanía. *Caleidoscopio: Revista digital de contenidos educativos del CEP de Jaén*, 28.
- Coll, C., & Martín, E. (2006). *Vigencia del debate curricular. Aprendizaje básicos, competencias y estándares. II Reunión del Comité Intergubernamental del Proyecto Regional de Educación para América Latina y el Caribe (PRELAC)*. Santiago de Chile. Recuperado el 20 de Diciembre de 2016, de <http://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/viewFile/teoredu2014261137159/12282>
- Comisión Europea, C. (28 de Noviembre de 2009). *Access to European Union Law*. Recuperado el 2016, de <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=uriserv:am0004>
- Czernik, D. (2006). Alfabetos y saberes: la alfabetización digital. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*. (26), 78.
- D, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. Guayaquil: Minerva.

- Escudero, J. M. (2006). Educación para la ciudadanía democrática: currículo, organización de centros y profesorado. *In Educación y ciudadanía: valores para una sociedad democrática*, 19-54.
- Ferrés, J. (2007). La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. *Comunicar*(29), 100-107.
- Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Comunicar*(38), 75-82.
- formación, A. (2013). *Educaplay*. Recuperado el 15 de Agosto de 2016, de <https://www.educaplay.com/>
- Gómez, M. (2006). *Introducción a la Metodología de la Investigación Científica*. Córdoba, Argentina: Edit. Brujas.
- Gozálvez, V. G. (2014). *La formación en competencias mediáticas: una cuestión de responsabilidad ética en educación superior*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado.
- Graells, P. (2013). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2(1), 2.
- Hernández , R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* . México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de CV.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill Education.
- Hernández, A. (2008). La formación del profesorado para la integración de las TIC en el currículum: nuevos roles, competencias y espacios de formación. En A. García-Valcárcel(coord.), *Investigación y Tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación educativa* (págs. 33-56). España: Universidad Salamanca.
- ISTE. (2008). *Standards for teachers*. Obtenido de <http://www.iste.org/standards/standards/standards-for-teachers>
- ISTE. (2016). *Standards for students*. Obtenido de <https://www.iste.org/standards/standards/for-students>
- Johnson, A. P. (2003). *El desarrollo de las habilidades del pensamiento aplicación y planificación de cada disciplina*. Buenos Aries: Troquel S.A.

- Ley Orgánica de Comunicación. (2013). *Ley Orgánica de Comunicación*; Quito: Registro oficial N°22.
- Marqués, P. (2008). *Las competencias digitales de los docentes*. Obtenido de <http://peremarques.pangea.org/competenciasdigitales.htm>
- Márquez, D. (2010). *Metodología de la Investigación*. Guayaquil: Minerva.
- Moguel, E. A. (2005). *Metodología de la Investigación*. México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- Palomo, R., Ruiz, J., & Sánchez, J. (2006). *Las TIC como agentes de innovación educativa*. Sevilla: Junta de Andalucía, Consejería de Educación.
- Pardinas, F. (2005). *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*. México: Siglo XXI editores.
- Pérez, M. A., & Delgado, A. (2012). De la competencia digital y audiovisual a la competencia mediática: dimensiones e indicadores. *Comunicar* (39), 27.
- Pérez-Tornero, J. M., & Varis, T. (2012). *Alfabetización mediática y nuevo humanismo*. Barcelona: Editorial UOC.
- Rivera, D. (2015). Educación en competencias mediáticas para promover un uso crítico de las tecnologías. *Perspectivas de investigación*, 4.
- Romero, E., & Alcaraz, F. (2011). Nuevas perspectivas para la investigación en Internet: la Web 2.0. y la empresa 2.0. *Asociación Española de Contabilidad y Administración de Empresas*, 2.
- Sánchez, J., González, M., & Muñoz, M. (2013). La sociedad de la información: génesis, iniciativas, concepto y su relación con las TIC. *Revista UIS Ingenierías*, 11.
- Suárez, C., & Gros, B. (2013). *Aprender en red: de la interacción a la colaboración*. Barcelona: UOC.
- UNESCO. (2008). *Estándares de Competencia en TIC para docentes*. Obtenido de <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE
BACHILLERATO

Tema: “Competencias Mediáticas”

TUTOR: Dr. Juan Bahamonde

Maestrante:

Yubert Urbano Aguilar Balcázar

1. Introducción.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación están transformando la sociedad, y en particular los métodos y técnicas educativas. En esta era digital las TIC son parte de ese cambio social-educativo. Es por eso que, la maestría en pedagogía a través del proyecto de investigación en “Competencias Mediáticas” pretende abordar la realidad social, y sobre todo estudiantil para generar conocimiento respecto al desarrollo de las competencias mediáticas en la educación.

2. Propósito general del estudio.

Determinar, analizar y evaluar las competencias mediáticas alcanzadas por los estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño” de la sección nocturna de la ciudad de Machala, a través del uso adecuado de las Tecnologías de Información y Comunicación en medios audiovisuales, en el desarrollo de actividades académicas y lúdicas para la construcción del conocimiento.

3. Importancia de su participación.

La utilización de los diferentes medios tecnológicos forman parte de nuestra vida cotidiana en todos los aspectos, siendo en la educación las TIC parte primordial ya que la sociedad necesita ir a la par con los avances de la Ciencia y la Tecnología. Es por eso que su información es sustancial para sentar precedentes sobre cuál es la importancia de las competencias mediáticas en el proceso enseñanza- aprendizaje, cabe indicar que la información que usted otorgue será manejada para fines académicos y de esta manera mejorar la calidad de la educación.

4. Agradecimiento.

Agradecemos su colaboración, no sin antes manifestarle que las presentes encuestas tienen absoluta confidencialidad y con ese mismo afán de mejorar la calidad de la Educación le estaremos tomando en cuenta en las futuras investigaciones educativas.

5. Tiempo aproximado de respuesta.

El tiempo aproximado para responder las siguientes preguntas es de 15-20 minutos.

6. Identificación de quién o quiénes lo aplican.

Lcdo. Yubert Aguilar Balcázar docente de la asignatura de Idioma Extranjero (Inglés) en el Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño” de la sección Nocturna.

7. Explicar brevemente cómo se procesarán los cuestionarios y una cláusula de confidencialidad del manejo de la información individual.

La información obtenida se usará de forma estadística exclusivamente, estableciendo con los resultados un análisis sobre la capacidad de los estudiantes con el tema las competencias mediáticas mediante las Tecnologías de Información y comunicación. Es importante mencionar que todos los datos y resultados de los cuestionarios serán manejados con absoluta reserva y confidencialidad.

8. Instrucciones.

Estimado estudiante, su opinión acerca de las competencias mediáticas y los enfoques de la calidad educativa, determinarán el grado de presencia positiva en la práctica y el perfeccionamiento de las mismas, mediante la adecuada utilización de las TIC. A continuación se presentan una serie de aspectos relevantes en este sentido, para que valore la calidad educativa y sus competencias digitales con la mayor objetividad posible, marcando con una equis (X) frente a cada aspecto o respuesta que mejor represente tu opinión.

9. Distribución de instrucciones, preguntas y categorías.

10. Formato, distribución de instrucciones, preguntas y categorías

Las interrogantes se han distribuido, de manera que la pregunta ha sido colocada al lado izquierdo y las opciones de respuesta hacia abajo o de forma variada. Lo importante es que sea comprensible para usted como participante, para lo cual las preguntas son de opción múltiple para su mejor comprensión.

Datos Informativos

Fecha: Octubre 27, 2016	Hora: 20:00 pm	Lugar: Machala	Entrevistador: Lcdo. Yubert Aguilar
Nombre de la Institución Educativa: "Ismael Pérez Pazmiño"			

Cuestionario

1. Sexo

Hombre ()

Mujer ()

2. Edad

- 14 -16 ()
17 - 18 ()
18 o + ()

3. Institución Educativa.

Fiscal () Fiscomisional () Municipal, Particular o Privado ()

4. ¿Grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital?

Ninguna () Alguna () Suficiente ()

5. En caso afirmativo, ¿Cómo la has adquirido?

- En la institución educativa ()
He aprendido por mí mismo/a ()
Con ayuda de compañeros/as y amigos/as ()
Cursos ()
Talleres ()
Otros ()

6. ¿Comprendes la información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes (las imágenes, las palabras, la música y los sonidos, entre otros) que componen los mensajes de los medios digitales?

- Sí ()
En algunos casos ()
No ()

7. La utilización de las TIC y el trabajo colaborativo permite:

- Reunirnos y trabajar en equipo. ()
Cada uno hace su parte y luego las unimos. ()
Trabajar y aportar a través de una red virtual. ()

8. ¿Eres capaz de transformar algunos productos audiovisuales, mejorando su creatividad?

() No () Un poco () Bastante

9. ¿Cuál es el navegador que más utilizas?

- 1. Internet Explorer ()
- 2. Safari ()
- 3. Firefox ()
- 4. Google Chrome ()

10. Señala la razón principal por la que lo utilizas el navegador de tu preferencia (Elige una opción)

- 1. Es el que venía pre-instalado en mi ordenador ()
- 2. Es el que conozco ()
- 3. Debido a sus características es más rápido ()

11. Señala si conoces cómo crear contenidos en un blog o en Wikipedia?

- () Sí () No

12. Señala si sabes cómo subir archivos o fotos en Flickr, Picasa, Youtube u otros?

- () Sí () No

13. Señala la actividad web que con mayor frecuencia has realizado. (selecciona una opción)

- a) Participar en Wikipedia como creador de contenidos. ()
- b) Subir archivos a YouTube. ()
- c) Creación y mantenimiento de un blog. ()
- d) Publicar de fotos en Flickr, Picasa u otros ()
- e) Acceder a servicios RSS. ()
- f) Ninguna de las mencionadas ()

14. Señale la alternativa que considere pertinente para realizar una búsqueda en Internet.

- () Escribo todas las palabras de la búsqueda en un buscador del tipo Google, ojeo los primeros resultados que me ofrece y selecciono el que creo más conveniente.
- () Planifico la búsqueda teniendo en cuenta mis objetivos y las herramientas disponibles, escojo los términos o palabras clave, evitando ambigüedades; utilizó más de una herramienta de búsqueda; y finalmente, comparo y evalúo la información hallada para seleccionar la que más se adapte a mis objetivos.

() Decido dónde buscar, utilizando varios motores de búsqueda y haciendo una búsqueda en profundidad (no quedándome con los primeros resultados); evalúo las respuestas, viendo quién creó el sitio, quién escribe en él, fechas de actualización, comparando los resultados...; y finalmente, selecciono la respuesta que más convenga a los objetivos de mi trabajo.

15. ¿Qué palabras escribirías en un buscador como Google, por ejemplo, para realizar la búsqueda de las etapas literarias de Antonio Machado?

- “Las etapas literarias de Antonio Machado” ()
- Etapas literarias Antonio Machado ()
- Obra Antonio Machado ()
- Antonio Machado Literatura ()
- Etapas literarias AND/Y Antonio Machado ()
- Etapas AND/Y “Antonio Machado” ()
- Otras ()

16. De las siguientes páginas, señala cuál utilizas con mayor frecuencia para la búsqueda de información.

- 1. Wikipedia ()
- 2. Monografías.com ()
- 3. Diccionario Bibliográfico ()
- 4. Rincón del Vago ()
- 5. Google Académico ()
- 6. Bibliotecas Virtuales ()
- 7. Bases de datos científicas ()

17. Te consideras con capacidad para aprovechar las herramientas de las nuevas tecnologías y mejorar de alguna forma tu entorno (contribuir de alguna manera a que sea más solidario, más justo, más humano, por ej.) desde una actitud de compromiso social y cultural.

() No () Un poco () Bastante

18. ¿Has denunciado o te has quejado a algún responsable sobre imágenes, vídeos, información... publicada en la Web o emitida en algún medio de comunicación?

- 1. Sí ()
- 2. No ()
- 3. Lo haría, pero no sé dónde o a quién dirigirme. ()

19. ¿Has editado o manipulado con programas de ordenador imágenes, vídeos o audio?

Sí

No

20. Si la respuesta anterior es sí, ¿Cuál de estas herramientas de edición has utilizado con mayor frecuencia? (Seleccione una opción)

1. Photoshop

5. Power sound editor

2. Paint

6. Adobe premiere

3. Movie maker

7. Sony Vega

4. Audacity

8. Adobe After Effects

21. Crees que tiene motivos suficientes para quejarte de la programación de la televisión, las cadenas de radio y televisión.

SI

NO

22. Confías en la privacidad de las redes sociales y la no vulnerabilidad de los datos en Internet.

SI

NO

23. ¿Qué red social utilizas con más frecuencia? (Selecciona una opción)

1. Facebook

2. Twitter

3. Google +

4. Instagram

5. Badoo

6. Ask

7. Otro:.....

24. ¿Cuál de las siguientes alternativas crees más importante en el uso de las redes sociales? (Selecciona una sola opción)

1. Estar en contacto con amigos y chatear.

2. Para informarse y compartir contenidos

3. Para jugar

4. Para difundir información personal y confidencial

25. ¿Cuándo ves comentarios o spots en redes sociales qué actividad realizas?

(Seleccione la opción que realiza con mayor frecuencia)

- a. Comentas críticamente ()
- b. Le das me gusta ()
- c. No haces nada ()

26. ¿Utilizas en tus trabajos recursos *creatives commons*?

- () Sí () No () No sé lo que significa.

27. Consideras acertada la decisión del Ministerio de Educación de quitar la asignatura de computación en la Educación General Básica y el Bachillerato?

- () Sí () No () En parte

28. ¿Crees que tienes una participación activa en los temas sociales y/o políticos (colaboración con ONGs, debatiendo sobre temas de interés político o social, participando en concentraciones solidarias a través de las redes...) a través de las tecnologías o por medio de éstas?

- 1. Sí ()
- 2. No ()

29. ¿Crees que tienes una recepción crítica de la información mediática que recibes a través de la televisión, radio e internet, es decir la analizas y sacas conclusiones de su utilidad?.

- 1. Sí ()
- 2. No ()
- 3. No me interesa ()

30. Usas los medios y tecnologías comunicativas para... (Selecciona una sola opción)

- a. Ocio ()
- b. Acción social ()
- c. Fines académicos ()

31. Es posible tener una relación positiva con los medios y las TICs, para proporcionar autonomía personal, investigación, mejoramiento de la calidad de la educación y transformación social.

- a. Nada ()
- b. Un poco ()
- c. Bastante ()

32. ¿Con cuáles de estos recursos tecnológicos cuentas para ser competente digitalmente? (Selecciona una sola opción)

- a. Computadora de escritorio ()
- b. Computadora portátil ()
- c. Tablet ()
- d. Smartphone ()
- f. Ninguno ()

33. ¿Cuentas con servicio de Internet en tu hogar o lugar de estudio para poder investigar y aprovechar de mejor manera los recursos de la tecnología y la comunicación?

- Si ()
- No ()

Firma:

ENCUESTADO

Anexo 2: Autorización del Colegio para realizar el estudio y la aplicación de la encuesta

COLEGIO DE BACHILLERATO
"ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO"
SECCION NOCTURNA
TELEFONO: 930 -405/933-034
Machala- El Oro



DR. RICARDO LALANGUI SARANGO
Rector (E) del Colegio de Bachillerato Nocturno "ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO"
A petición de parte interesada.-

CERTIFICA

Que el Sr. Lcdo. **YUBERT URBANO AGUILAR BALCAZAR**, con Cédula de identidad No. 0703936674 Docente de Inglés de la Sección Nocturna realiza su tesis previo a la obtención del título de Magister en Pedagogía.

TEMA: Influencia del conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en las competencias mediáticas de los estudiantes de la sección Nocturna, del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño", de la ciudad de Machala en el periodo lectivo 2016 – 2017.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Octubre, 25 de 2016

EE. RICARDO LALANGUI SARANGO
Rector (E)



COLEGIO DE BACHILLERATO
"ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO"
SECCION NOCTURNA
TELEFONO: 930 -405/933-034
Machala- El Oro



DR. RICARDO LALANGUI SARANGO
Rector (E) del Colegio de Bachillerato Nocturno "ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO"
A petición de parte interesada.-

CERTIFICA

Que el Sr. Lcdo. **YUBERT URBANO AGUILAR BALCAZAR**, con Cédula de identidad No. 0703936674 Docente de Inglés de la Sección Nocturna realiza su tesis previo a la obtención del título de Magister en Pedagogía quien **tiene la autorización para aplicar la encuesta, dirigida a los estudiantes de Bachillerato de la Sección Nocturna** cuyo tema es "Influencia del conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en las competencias mediáticas de los estudiantes de la sección Nocturna, del Colegio de Bachillerato "Ismael Pérez Pazmiño", de la ciudad de Machala en el periodo lectivo 2016 – 2017.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Octubre, 26 de 2016

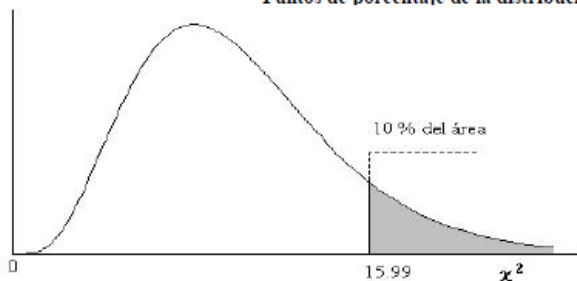
DR. RICARDO LALANGUI SARANGO
Rector (E)



Anexo 3: Tabla Distribución chi-cuadrado.

DISTRIBUCIÓN χ^2

Puntos de porcentaje de la distribución χ^2



Ejemplo:
Para $\phi = 10$ grados de libertad

$$P[\chi^2 > 15.99] = 0.10$$

π ϕ	0.995	0.99	0.975	0.95	0.9	0.75	0.5	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005	π ϕ
1	3.93E-05	1.57E-04	9.82E-04	3.93E-03	1.58E-02	0.102	0.455	1.323	2.71	3.84	5.02	6.63	7.88	1
2	1.00E-02	2.01E-02	5.06E-02	0.103	0.211	0.575	1.386	2.77	4.61	5.99	7.38	9.21	10.60	2
3	7.17E-02	0.115	0.216	0.352	0.584	1.213	2.37	4.11	6.25	7.81	9.35	11.34	12.84	3
4	0.207	0.297	0.484	0.711	1.064	1.923	3.36	5.39	7.78	9.49	11.14	13.28	14.86	4
5	0.412	0.554	0.831	1.145	1.610	2.67	4.35	6.63	9.24	11.07	12.83	15.09	16.75	5
6	0.676	0.872	1.237	1.635	2.20	3.45	5.35	7.84	10.64	12.59	14.45	16.81	18.55	6
7	0.989	1.239	1.690	2.17	2.83	4.25	6.35	9.04	12.02	14.07	16.01	18.48	20.3	7
8	1.344	1.647	2.18	2.73	3.49	5.07	7.34	10.22	13.36	15.51	17.53	20.1	22.0	8
9	1.735	2.09	2.70	3.33	4.17	5.90	8.34	11.39	14.68	16.92	19.02	21.7	23.6	9
10	2.16	2.56	3.25	3.94	4.87	6.74	9.34	12.55	15.99	18.31	20.5	23.2	25.2	10
11	2.60	3.05	3.82	4.57	5.58	7.58	10.34	13.70	17.28	19.68	21.9	24.7	26.8	11
12	3.07	3.57	4.40	5.23	6.30	8.44	11.34	14.85	18.55	21.0	23.3	26.2	28.3	12
13	3.57	4.11	5.01	5.89	7.04	9.30	12.34	15.98	19.81	22.4	24.7	27.7	29.8	13
14	4.07	4.66	5.63	6.57	7.79	10.17	13.34	17.12	21.1	23.7	26.1	29.1	31.3	14
15	4.60	5.23	6.26	7.26	8.55	11.04	14.34	18.25	22.3	25.0	27.5	30.6	32.8	15
16	5.14	5.81	6.91	7.96	9.31	11.91	15.34	19.37	23.5	26.3	28.8	32.0	34.3	16
17	5.70	6.41	7.56	8.67	10.09	12.79	16.34	20.5	24.8	27.6	30.2	33.4	35.7	17
18	6.26	7.01	8.23	9.39	10.86	13.68	17.34	21.6	26.0	28.9	31.5	34.8	37.2	18
19	6.84	7.63	8.91	10.12	11.65	14.56	18.34	22.7	27.2	30.1	32.9	36.2	38.6	19
20	7.43	8.26	9.59	10.85	12.44	15.45	19.34	23.8	28.4	31.4	34.2	37.6	40.0	20
21	8.03	8.90	10.28	11.59	13.24	16.34	20.3	24.9	29.6	32.7	35.5	38.9	41.4	21
22	8.64	9.54	10.98	12.34	14.04	17.24	21.3	26.0	30.8	33.9	36.8	40.3	42.8	22
23	9.26	10.20	11.69	13.09	14.85	18.14	22.3	27.1	32.0	35.2	38.1	41.6	44.2	23
24	9.89	10.86	12.40	13.85	15.66	19.04	23.3	28.2	33.2	36.4	39.4	43.0	45.6	24
25	10.52	11.52	13.12	14.61	16.47	19.94	24.3	29.3	34.4	37.7	40.6	44.3	46.9	25
26	11.16	12.20	13.84	15.38	17.29	20.8	25.3	30.4	35.6	38.9	41.9	45.6	48.3	26
27	11.81	12.88	14.57	16.15	18.11	21.7	26.3	31.5	36.7	40.1	43.2	47.0	49.6	27
28	12.46	13.56	15.31	16.93	18.94	22.7	27.3	32.6	37.9	41.3	44.5	48.3	51.0	28
29	13.12	14.26	16.05	17.71	19.77	23.6	28.3	33.7	39.1	42.6	45.7	49.6	52.3	29
30	13.79	14.95	16.79	18.49	20.6	24.5	29.3	34.8	40.3	43.8	47.0	50.9	53.7	30
40	20.7	22.2	24.4	26.5	29.1	33.7	39.3	45.6	51.8	55.8	59.3	63.7	66.8	40
50	28.0	29.7	32.4	34.8	37.7	42.9	49.3	56.3	63.2	67.5	71.4	76.2	79.5	50
60	35.5	37.5	40.5	43.2	46.5	52.3	59.3	67.0	74.4	79.1	83.3	88.4	92.0	60
70	43.3	45.4	48.8	51.7	55.3	61.7	69.3	77.6	85.5	90.5	95.0	100.4	104.2	70
80	51.2	53.5	57.2	60.4	64.3	71.1	79.3	88.1	96.6	101.9	106.6	112.3	116.3	80
90	59.2	61.8	65.6	69.1	73.3	80.6	89.3	98.6	107.6	113.1	118.1	124.1	128.3	90
100	67.3	70.1	74.2	77.9	82.4	90.1	99.3	109.1	118.5	124.3	129.6	135.8	140.2	100
Z_{α}	-2.58	-2.33	-1.96	-1.64	-1.28	-0.674	0.000	0.674	1.282	1.645	1.96	2.33	2.58	Z_{α}

Para $\phi > 100$ tómesese $\chi^2 = \frac{1}{2} (Z_{\alpha} + \sqrt{2\phi - 1})^2$. Z_{α} es la desviación normal estandarizada correspondiente al nivel de significancia y se muestra en la parte superior de la tabla.

Anexo 4: Galería de fotos

Fotografía N° 1: Estudiantes del Colegio de Bachillerato “Ismael Pérez Pazmiño” Sección Nocturna. Aplicación de la encuesta.



Fuente: Tomada por el autor (2016-10-27)

Fotografía N° 2: Aplicación de la encuesta por el docente (maestrante) Lcdo. Yubert Aguilar B.



Fuente: Tomada por el autor (2016-10-27)

Fotografía N° 3: Docentes y estudiantes de la institución educativa.



Fuente: Tomada por el autor (2016-10-27)

Fotografía N° 4: Aplicación de la encuesta vía online.



Fuente: Tomada por el autor (2016-10-27)