



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

ÁREA SOCIOHUMANÍSTICA

TÍTULO DE MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA

**Estudio sobre competencias mediáticas en los estudiantes del Bachillerato
de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad
de Loja - Ecuador durante el año lectivo 2016-2017.**

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTOR: López Jiménez, Junior Elio

DIRECTORA: Herrera Solórzano, Mónica Cleotilde, Mg.

CENTRO UNIVERSITARIO LOJA

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 DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Magister.

Mónica Cleotilde Herrera Solórzano.

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo de titulación denominado Estudio sobre competencias mediáticas en los estudiantes del Bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja - Ecuador durante el año lectivo 2016-2017 realizado por López Jiménez Junior Elio ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba su presentación.

Loja, agosto de 2017

.....

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo López Jiménez Junior Elio declaro ser el autor del presente trabajo de titulación: Estudio sobre competencias mediáticas en los estudiantes del Bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja (Ecuador) durante el año lectivo 2016-2017, siendo Mónica Herrera Solórzano directora 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, concepto, 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”

.....

López Jiménez Junior Elio

C.I: 110424153-2

DEDICATORIA

Querida Mamá: Tú un ser abnegado, que sabes amar y que das la vida por quienes somos tus hijos. Sabes llorar con lágrimas que curan heridas, y sabes reír con sonrisas que son luces para el espíritu. Que puedo decirte Madre, tan sólo que tú presencia hace pensar que el Padre Celeste no nos ha dejado solos: nos ha dejado a ti. Este triunfo que no solo es mío, sino tuyo también, te lo dedico con amor y cariño.

Para ti Querido Padre: un homenaje Post Mortem que desde la eternidad brillarás siempre y rogarás por aquellos que aún nos quedamos aquí.

A todos los (as) estudiantes de todos los niveles, que con sus experiencias y algarabías nos enseñan a los docentes que esas sonrisas serán la promesa de que forjarán mejores días para nuestra Patria y la esperanza de lo que nosotros no pudimos hacer, ellos (as) lo lograrán.

También a mi querido ahijado Eduardo Daniel el abrazo del niño que crecerá en la verdad del conocimiento y la alegría de emprender y ser una persona en sabiduría.

Y a mi hermano del alma Luis Ángel, a ti “ñaño” no temas a lo que venga. Dejo la senda trazada para que Tú en un futuro seas un gran profesional de la docencia y logres ser siempre más.

JUNIOR ELIO

AGRADECIMIENTO

A la Virgen María, en la advocación de Nuestra Señora del Cisne, por el milagro de la vida, del estudio y el favor de esta nueva meta.

Sería impropio no ser GRATO, con todos aquellos que han hecho posible que el autor de este documento pueda alcanzar el pódium de la excelencia en lo académico, en lo profesional y lo humano.

Primeramente al Padre Celeste, por su amor, por su presencia. Luego a mi familia a mis padres y hermanas que han sido fundamentales con su apoyo en mi etapa estudiantil. Así mismo a todos quienes fueron parte de esta Investigación: Directivos, Docentes y Estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano” por la información vertida y la oportunidad de ser parte de este quórum símbolo del presente y el futuro nacional. Y al Movimiento LAMAR, los Lamaristas de la Enseñanza, comunidad de fe y ciencia que bajo el amor de Nuestra Querida Mater Sapientae llevamos la consigna de vivir y hacer vivir el Evangelio a través de la Educación y el Compartir.

Y vaya mi eterna gratitud a la Universidad Técnica Particular de Loja en la persona de su Rector - Canciller, Dr. José Barbosa Corbacho. Al Programa de Maestría en Pedagogía, su personal docente y administrativo, en especial a la Mg. Mónica Herrera Solórzano, Directora del Trabajo de Titulación por su tiempo prestado en la asesoría y desarrollo firme de este tema investigativo.

EL AUTOR

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORÍA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	5
1.1. Definición de competencia mediática.....	6
1.2. Conocimientos, destrezas y actitudes de una persona competente ante los medios.....	8
1.3. Comunicación y Educación.....	9
1.4. Dimensiones de la competencia mediática.....	11
1.5. ¿Por qué es necesario educar a la ciudadanía en medios?.....	14
1.6. Los medios como recurso didáctico.....	16
1.7. El docente como Prosumidor.....	18
1.8. Abordando los temas éticos para formar a los (as) estudiantes en competencias mediáticas.....	21
1.9. Hacia una Educomunicación.....	23
1.10. Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.....	25
CAPÍTULO 2: DISEÑO METODOLÓGICO.....	30
2.1. Preliminares de la investigación: objetivos, preguntas de investigación, hipótesis y variables.....	31
2.2. Diseño y tipo de investigación.....	32
2.3. Recursos.....	37
2.3.1. Recursos Humanos.....	38
2.3.2. Recursos Institucionales.....	38
2.3.3. Recursos Materiales.....	38
2.3.4. Recursos Económicos.....	38
CAPÍTULO 3: ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS DATOS RECOGIDOS.....	40

3.1. Encuesta dirigida a estudiantes de Bachillerato de la U.E. "Manuel Cabrera Lozano", Loja (Ec.), tema: "COMPETENCIAS MEDIÁTICAS". Para: Universidad Técnica Particular de Loja- Maestría en Pedagogía.....	41
3.2. Análisis e interpretación de los datos obtenidos.....	42
A. Características de la muestra.....	42
B. Nivel de formación en cuestión informática.....	45
CONCLUSIONES.....	95
RECOMENDACIONES.....	96
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	97
ANEXOS.....	99
ANEXO 1: CUESTIONARIO SOBRE COMPETENCIAS MEDIATICAS EN EL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO aplicado a una muestra de adolescentes entre los 14-17 años de la Unidad Educativa Fiscal "Manuel Cabrera Lozano" (Loja – Ecuador).....	100
ANEXO 2: FICHA DE LA ENTREVISTA.....	104
ANEXO 3: GUIÓN DE OBSERVACIÓN.....	105
ANEXO 4: AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN.....	107
ANEXO 5: ANEXO 5: IMÁGENES DE EVIDENCIA.....	108

RESUMEN

La presente investigación denominada: “Estudio sobre competencias mediáticas en los estudiantes del Bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja (Ecuador) durante el año lectivo 2016-2017”, muestra la poca educación en los medios comunicativos, debido a que la enseñanza formal ha obstaculizado el desarrollo de lectores críticos y competentes, imponiendo un modelo de lector unidimensional.

Se partió del objetivo de analizar la situación comunicativa actual en los estudiantes del Bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano”, mediante la identificación de conocimientos, destrezas y actitudes en el uso de los medios audiovisuales y aplicaciones interactivas para el desenvolvimiento eficaz en el entorno mediático.

Con el empleo de un enfoque mixto investigativo, los métodos cuantitativo y cualitativo, la aplicación de la encuesta e instrumento que consistió en un cuestionario en línea se pudo comprobar que el nivel de competencia mediática de los estudiantes no ha sido conseguido en un nivel óptimo, por lo que se hace necesario implementar dentro de la planificación curricular estrategias para desarrollar la alfabetización mediática en los medios con carácter crítico-constructivo.

PALABRAS CLAVE: educación en medios, alfabetización mediática, educación mediática, competencia mediática, prosumidor, ciudadanía participativa.

ABSTRACT

The present research called "Study on media competences in the students of the Baccalaureate of the Educational Unit" Manuel Cabrera Lozano "of the city of Loja (Ecuador) during the academic year 2016-2017", shows the little education in the communicative means, Because formal teaching has hampered the development of critical and competent readers by imposing a one-dimensional reader model.

It was based on the objective of analyzing the current communicative situation in the students of the "Manuel Cabrera Lozano" Educational Unit, through the identification of knowledge, skills and attitudes in the use of audiovisual media and interactive applications for the effective Media environment.

With the use of a mixed investigative approach, the quantitative and qualitative methods, the application of the survey and an instrument that consisted of an online questionnaire showed that the level of media competence of students has not been achieved at an optimal level, So it is necessary to implement within the curricular planning strategies to develop media literacy in the media with a critical-constructive.

KEYWORDS: media education, media literacy, media education, media competition, prosumer, participatory citizenship.

INTRODUCCIÓN

Tal vez el sector de nuestra sociedad que mayor cambio ha experimentado en las últimas décadas, y que más cambio ha generado en otros sectores, ha sido el de las tecnologías de la información y comunicación. Independientemente de los efectos de la tecnología de la información en el mundo contemporáneo, de los cambios sociales, económicos y políticos que se han producido a gran escala en torno al desarrollo tecnológico, es un hecho evidente e incuestionable la omnipresencia de los dispositivos multimedia en nuestra vida diaria. En el caso concreto de las generaciones más jóvenes, esta omnipresencia va acompañada del interés que los nuevos medios y los nuevos modos de aproximación a la información suscitan entre los usuarios.

El presente trabajo se dirige a conocer el nivel de competencia mediática en los estudiantes del Bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja, Ecuador a través de una investigación en el uso de medios de comunicación e interactivos. Además se pretende con esto aportar al desarrollo de propuestas con un nivel de alfabetización mediática que puedan optimizar el mensaje educativo por medio de los diferentes canales, en este caso son las TIC.

Para ir dando respuesta a estas temáticas que se fueron presentando a lo largo de la investigación nos vimos primeramente marcados a revisar investigaciones realizadas sobre los medios de comunicación, una de ellas de la Revista Comunicar, documento en línea que tienen temáticas importantes sobre el tema de competencia mediática, educación en medios y formación de la ciudadanía crítica. Así mismo sus investigaciones se han centrado en determinar qué influencia tienen estos medios en la sociedad y la cultura, qué efectos tienen la publicidad y los contenidos mediáticos en la ciudadanía, cómo la prensa influye en las tendencias políticas y cuáles son los efectos de los videojuegos en niños y adolescentes, entre otras cuestiones.

A continuación en el capítulo del Marco Teórico se recopiló y analizó las diferentes propuestas de autores, citando entre ellos a José Ignacio Aguaded, María Luján González, María Amor Pérez, Águeda Delgado, Agustín García Mantilla, Joan Ferres, entre otros (as) para conocer de cerca la situación de una educación en competencias mediáticas, las características de un consumidor y productor de medios “prosumidor”, ética en los medios y acerca del conexionismo, una nueva teoría educativa que se forma para hacerlo por medio de las TIC.

En el capítulo del Diseño Metodológico el esquema seleccionado para la investigación fue de enfoque mixto con el uso de los métodos cuantitativo y cualitativo ya que al partir de las preguntas de investigación se pueda ir recolectando la información teórica y de datos estadísticos. Luego la misma sea comparada y corroborada a través del análisis de los datos mediante su interpretación y legitimización con la información de entrada y finalmente sacar conclusiones (si se justifica) y la redacción del informe final. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006). Los participantes en este estudio fueron los estudiantes del Bachillerato, escogiendo una muestra que permitió la aplicación de la respectiva técnica de la encuesta y su instrumento un cuestionario en línea (online), previo a un pilotaje.

En el capítulo del análisis de los datos, de manera estadística y descriptiva se desarrolló el análisis de los datos mediante tablas y gráficas estadísticas desarrolladas en Microsoft Excel y su interpretación, las cuales arrojaron evidencias y conclusiones de un desconocimiento sobre el desarrollo de competencias a la hora de decodificar el mensaje de los medios, en este caso, Internet, incluso de usarla como herramienta de aprendizaje. Uno de los motivos es que existe aún una desconfianza generalizada por parte de docentes, y la falta de creatividad, criterio y desarrollo del conocimiento ético a la hora de establecer las tareas adecuadas para las consultas sin recurrir al plagio intelectual.

Por lo tanto los estudiantes deben explorar nuevas aproximaciones que les permitan aprovechar las posibilidades pedagógicas del espacio digital, diseñar actividades, utilizar herramientas que posibiliten la generación de conocimiento de manera colectiva y desarrollar habilidades de manera integral, para lo cual el currículo debe estar a la par de presentar esa apertura a la cultura digital y del desarrollo de competencias, destrezas, cualidades y sobretudo una conciencia crítica de convertirse en prosumidores y ciudadanos críticos y digitales en la sociedad de la información.

La educación mediática o la alfabetización digital nos ayudará a conocer a profundidad algunos aspectos y variables de esta línea que nos servirá para diseñar una propuesta que ayude a mejorar las condiciones de educomunicación dentro del currículo de Bachillerato, dando nuevas aportaciones en el campo al utilizar la tecnología dentro del proceso enseñanza-aprendizaje y su educación en tecnologías.

CAPÍTULO 1:
MARCO TEÓRICO

1.1. Definición de competencia mediática.

Definir la competencia mediática requiere hacer un recorrido por la diversidad de expresiones utilizadas para denominar una misma idea, aunque con muy diversas matizaciones y enfoques. “Así, encontramos «alfabetización informacional», «alfabetización mediática», «alfabetización audiovisual», «educación en medios», «educación en comunicación audiovisual», «alfabetización en tecnologías de la información y la comunicación (TIC)», «alfabetización digital», «competencia digital», etc. (Area, 2008, p. 9)”.

Para Fernández-Villavicencio (2012, pp 17): Las tecnologías están cambiando el concepto de alfabetización y las competencias básicas necesarias para considerarse alfabetizado en una cultura digital y en red. Nuevas competencias mediáticas, críticas, tecnológicas, sociales, vienen a redefinir la propia necesidad de estar alfabetizado y por ende, en información, hasta el punto de exigir un término como Alfabetización digital, que aglutine las nuevas competencias, y centre más su objetivo en la formación que necesitan los individuos y menos en los colectivos profesionales implicados en esa formación.

Ante lo expuesto la tecnología siempre ha definido la alfabetización. Hoy en día, el concepto vuelve a cambiar en un mundo saturado de medios, donde las TIC son en parte, responsables y protagonistas de la transformación de la Sociedad de la Información en la que nos hallamos inmersos.

Toda nuestra actividad social y cultural está mediatizada por este tipo de tecnologías y los nuevos medios requieren de nuevas alfabetizaciones.

“Cada vez que aparece una nueva tecnología de la información y la comunicación, acaba modificando la forma en la que se estructura y procesa el pensamiento” (Fernández-Villavicencio, 2012, pp 18).

La irrupción de la tecnología digital, asociada a la conexión de dispositivos móviles multimedia y el desarrollo de las redes telemáticas han generado nuevas formas de acceder, construir y comunicar el conocimiento... Así las TIC afectan también a los sistemas formales de enseñanza, sistemas que llegan a cuestionarse en el marco de la Sociedad en Red, definida por un entorno de información abundante, numerosas oportunidades para la interacción social y el aumento de dispositivos personales para la producción de conocimiento (Lara, 2011, pp. 11 y 14).

Aportando a las ideas expuestas las nuevas generaciones son nativas de estas tecnologías, y ejercen una gran capacidad para manejar dispositivos, sin embargo, reflejan cierta dificultad para gestionar información de diversa naturaleza, o para tener experiencias más satisfactorias en torno a sus prácticas digitales, tanto en la evaluación de la credibilidad de la información, en la construcción de su identidad digital o en la gestión de la privacidad. “Es ahí donde la educación formal puede colaborar introduciendo habilidades de competencia digital que ayuden a los (as) jóvenes a desenvolverse y generar sentido del entorno tecnosocial en el que viven” (Lara, 2011, pp.14).

Por lo que la competencia mediática profundiza al término *alfabetización mediática* como la capacidad de acceder a los medios de comunicación, comprender y evaluar con criterios adecuados diversos aspectos de los mismos y de sus contenidos, por el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que nos permite desenvolvernósf eficazmente en el entorno mediático (de los medios comunicativos e interactivos), adaptándonos a los constantes cambios y a los diferentes entornos.

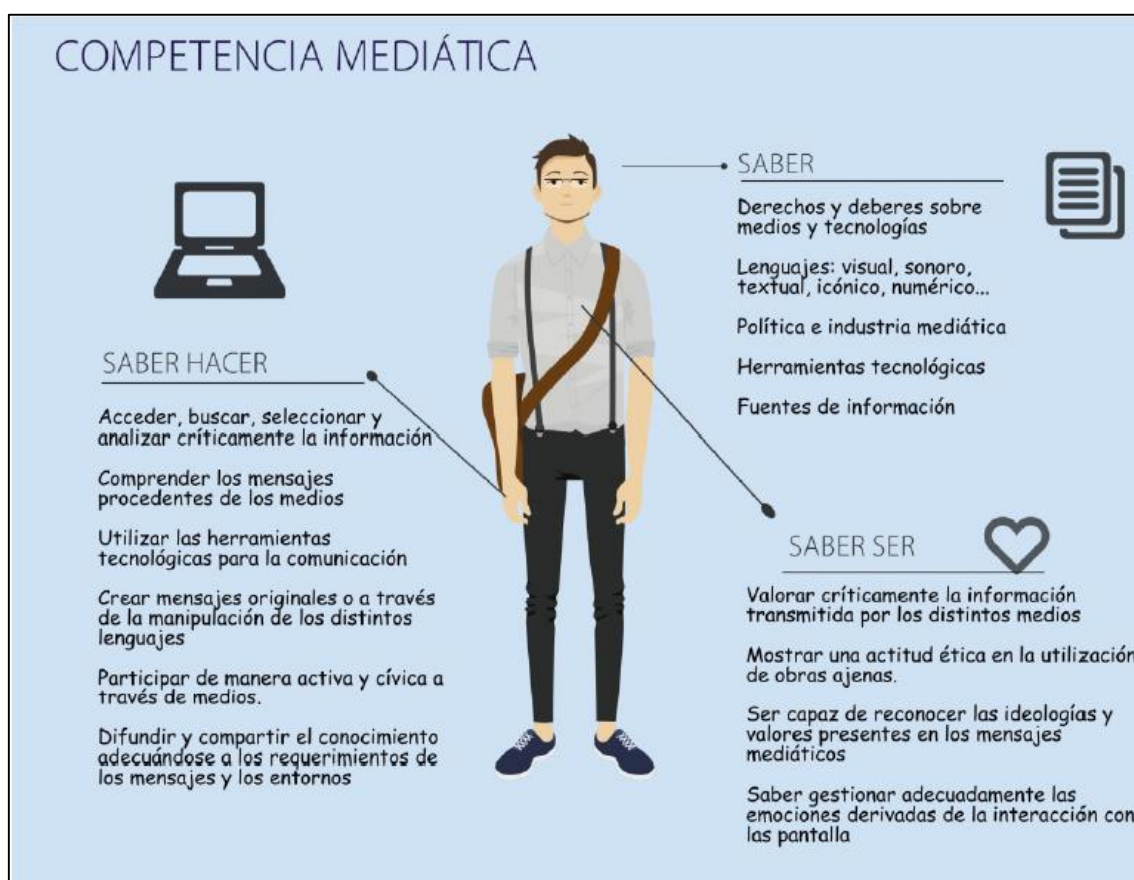


Imagen 1: La generación de los “nativos digitales”

Fuente: La competencia mediática hoy, documento PDF, pp. 4. Recuperado de goo.gl/9KfVuL

De esta manera una persona que está alfabetizada en medios y que domina la competencia mediática sería capaz tanto de consumir medios de diferentes entornos educativos de una manera crítica, adecuada, reflexiva, como de producir una serie de contenidos audiovisuales siguiendo una serie de criterios desde esa perspectiva crítica, ética y cívica.

1.2. Conocimientos, destrezas y actitudes de una persona competente ante los medios.

Aguaded, I (2017, pp.5), conjuntamente con su equipo del Grupo Comunicar presenta las siguientes características sobre los conocimientos, destrezas y actitudes de una persona competente ante los medios:

1. Saber conocer: los distintos lenguajes y códigos que se utilizan en la composición de mensajes. Así mismo saber de la existencia de organismos encargados de proteger los intereses de los telespectadores y de promover y velar por que se cumpla la libertad de expresión, por ello denuncia cuando no se respetan los derechos de los usuarios. Y conocer que los medios de comunicación son una industria y como tal, tienen intereses comerciales e institucionales que hay que reconocer a la hora de enfrentarse de manera crítica a los distintos mensajes transmitidos por estos (Aguaded, I, 2017, pp.5).

Al respecto Martínez-Salanova Sánchez, E, (2007, pp.31) manifiesta: El sistema educativo, en concreto los profesores, deben estar al día en lo que aportan los medios y las nuevas tecnologías, en la utilización didáctica de los mismos y en las posibilidades pedagógicas y formativas que entrañan, sin dejarse subyugar por lo inmediato, lo rápido y lo vertiginoso

Ante lo expuesto se debe conocer los diferentes lenguajes y códigos que se utilizan cuando se elabora medios audiovisuales. Además conocer la existencia de los organismos que ayudan a proteger los intereses de los consumidores de medios y además que se favorezca la libertad de expresión. Y también importante saber que son los medios de comunicación en cuanto a una industria mediática con intereses comerciales, transmitir valores y conocer esto desde una mirada crítica.

2. Saber hacer: haciendo una búsqueda temática utilizando distintos buscadores, definiendo y utilizando los tópicos para ser capaces de producir un documento multimedia utilizando el lenguaje verbal, imágenes, audios para analizar las sensaciones que despiertan los programas o anuncios publicitarios y reconocer objetivamente sus mensajes. Además de participar en foros o utilizar plataformas que permitan trabajar y difundir contenidos online (Aguaded, I, 2017, pp.5).

Según Martínez-Salanova Sánchez, E, (2007, pp.35): La alfabetización audiovisual, clave para moverse hoy día en el mundo, y necesaria también en el uso de las nuevas tecnologías, brilla por su ausencia tanto en los profesores, generalmente desconocedores de ella y de su importancia educativa, como en los alumnos. Es necesario dedicar más tiempo y esfuerzo a las nuevas didácticas, su investigación y transmisión, didácticas especiales que tengan que ver con la totalidad de los medios y también con las nuevas tecnologías

En cuanto a los procedimientos una persona que desarrolla la competencia mediática, desarrolla una serie de procedimientos: acceder, buscar, seleccionar, analizar críticamente e incluso producir recursos audiovisuales, es decir, podrá realizar una buena búsqueda en Internet, por un lado, y por el otro producir un video, un documento multimedia manejando muy bien los diferentes elementos del lenguaje audiovisual, despertando emociones y sensaciones con criterio ético y profesional

3. Saber ser: es tener conciencia sobre los ideales y los valores que comportan los mensajes. Además de la gestión adecuada de las emociones ante los contenidos que difunden los mensajes. Generar la responsabilidad ante la anonimidad y la ocultación de autores y responsables de la información y con la objetividad ante la realidad y la representación que los medios ofrecen (Aguaded, I, 2017, pp.5).

Al respecto Creel y Orozco, (2013) manifiestan: La educación en la sociedad de los medios debe contemplar la específica situación que hemos tratado de exponer y, partiendo de su análisis, concretarse en un proyecto educativo concreto, con una filosofía educativa, que adecue las prácticas y actuaciones escolares a las nuevas demandas sociales

Saber gestionar adecuadamente las emociones ante los contenidos que difunden los mensajes, igual tener una conciencia clara de cuáles son los ideales y/o valores que se transmiten, e igual aquellos que se ocultan. Igual tener clara la situación de la autoría de los contenidos para saber citar a los responsables de esos comentarios vertidos, y también ser objetivo ante la realidad que presentan los medios.

1.3. Comunicación y Educación

El uso de las TIC en los procesos de aprendizaje, comporta rangos de decisiones de muy diferente tipo: desde macro-decisiones a nivel de infraestructura y condiciones generales de acceso y gestión de la tecnología, hasta de micro-decisiones, gestos, actitudes y prácticas cotidianas que le dan sentido y anclaje a la disponibilidad tecnológica.

Lo que resulta evidente es que los alumnos de la última década no son los mismos y que sus hábitos culturales han cambiado. Las tecnologías digitales forman parte del mundo de niños y niñas, adolescentes y jóvenes, y sin embargo la escuela no siempre está atravesada por ellas (Báez y García, 2011, pp. 55).

Esto nos lleva a manifestar que porcentajes cada vez más altos de la población activa (entre ellos los adolescentes y jóvenes) se dedican más al uso de la tecnología, en el cual las habilidades simbólicas e informáticas en particular son estructurales.

Así el rol de la educación se vuelve central, en la medida que logre habilitar a los sujetos en una amplia gama de usos de esas tecnologías, que les permitan elegir críticamente las más adecuadas a su proyecto de vida, y dejen de percibir las como *inevitables* o incluso sólo *convenientes* a nivel individual.

Sin embargo, si bien parece obvio que es en la escuela donde deberían darse estos procesos de alfabetización digital, la realidad demuestra que se están produciendo principalmente por fuera de las instituciones educativas, y con ello, que se producen sometidos a las variadas presiones que ejerce la sociedad de consumo y las prácticas sociales masivas, orientadas en gran medida por la “seducción”.

La escuela, especialmente la pública, es un espacio donde se busca formar a las personas para ejercer su libertad y autonomía como ciudadanos responsables, que pueden aportar con su actividad al bienestar general de la sociedad toda. No sólo se les debería preparar para “sobrevivir” en la jungla del mercado, o la empresa privada, o para “tener éxito”, sino en una permanente competencia en la que no podríamos “perder tiempo” modificando las muchas injusticias y disfuncionalidades de nuestro modo de vivir presente.

Pagola, (2010, pp. 4) manifiesta: El discurso dominante en los medios y la publicidad sobre la tecnología reduce las fuertes potencialidades de ésta para contribuir a la transformación social, las cuales han sido demostradas por algunas iniciativas de la llamada “cultura hacker” o el propio ejemplo del movimiento social alrededor del software libre, y sus paralelos en la cultura libre y el acceso abierto.

Entonces: ¿Está la educación haciéndose cargo de esos interrogantes? Y si no lo está haciendo, ¿cómo puede pretender ser hoy un verdadero espacio social y cultural de apropiación de conocimientos? Se manifestara por tanto que el uso que hacemos de

cualquiera tecnología y el entendimiento de su potencial es influenciado no solo por nuestro sentido individual de autonomía, sino también por el entorno cultural y social.

Por consiguiente, la educación mediática debe desarrollar no solo el conocimiento técnico, sino también una actitud crítica de la tecnología, de sensibilización con los problemas de seguridad y privacidad, preparando a los estudiantes para interactuar con las herramientas tecnológicas positivamente, en lugar de actuar como consumidores pasivos de los medios

1.4. Dimensiones de la competencia mediática.

Transformar la información en conocimiento exige de destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad; en definitiva, comprenderla e integrarla en los esquemas previos de conocimiento. “Competencia mediática, así mismo significa comunicar la información y los conocimientos adquiridos empleando recursos expresivos que incorporen, no solo diferentes lenguajes y técnicas específicas, sino también las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación” (Pérez-Rodríguez y Delgado-Ponce, 2012 pp. 27).

Históricamente la competencia digital y la competencia audiovisual han permanecido claramente separadas.

Mientras la competencia audiovisual se centraba en los conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con los medios de comunicación de masas y el lenguaje audiovisual, la competencia digital abordaba la capacidad de búsqueda, procesamiento, comunicación, creación y difusión por medio de las tecnologías (Pérez-Rodríguez y Delgado-Ponce, 2012 pp. 27).

Las personas competentes en el uso de los medios podrán elegir con conocimiento de causa, entender la naturaleza de los contenidos y los servicios, aprovechar toda la gama de oportunidades ofrecidas por las nuevas tecnologías de la comunicación y proteger mejor a sus familias y a sí mismas frente a los contenidos dañinos u ofensivos.

Para llevar a cabo actuaciones didácticas que incidan en 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 (Aguaded, I, 2017, pp.9).

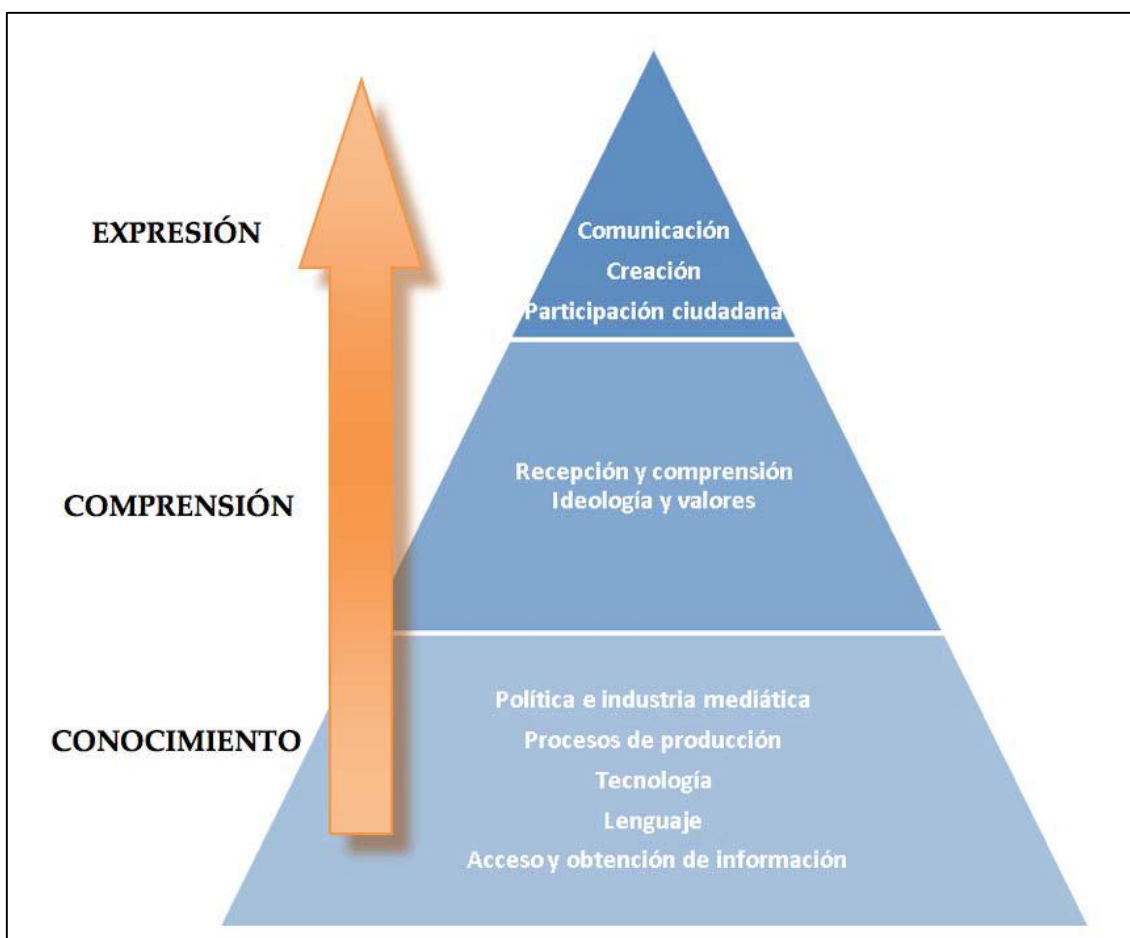


Imagen 2: Dimensiones de la competencia Mediática

Fuente: Pérez-Rodríguez, Delgado-Ponce (2012): De la competencia digital y audiovisual a la competencia mediática: dimensiones e indicadores, pp. 32. Recuperado de goo.gl/9KfVuL

DIMENSIONES	ACTIVIDADES
Acceso y búsqueda de información	- Realizar búsquedas temáticas a través de buscadores, definiendo y utilizando los tópicos... - Acceder y consultar bases de datos, bibliotecas, páginas de organismos oficiales... - Buscar y recuperar información sobre películas, libros...
Lenguaje	- Analizar los distintos códigos que aparecen en anuncios, películas, conversaciones de chat... - Realizar pequeñas producciones.
Tecnología	Utilización de diferentes herramientas tecnológicas para la elaboración de un documento audiovisual.
Procesos de producción	- Descomposición de una programación en fases. - Análisis de las diferencias entre emisiones en directo y en diferido.
Política e industria mediática	Simulación sobre el envío de una queja.
Ideología y valores	- Analizar el uso de estereotipos en la televisión. - Analizar los aspectos de fiabilidad de un sitio web.
Recepción y comprensión	- Resumir y organizar la información a través de mapas conceptuales. - Analizar las sensaciones que nos despiertan programas o anuncios publicitarios.
Participación ciudadana	Role playing sobre distintos tipos de participación a través de las tecnologías.
Creación	- Producir películas a través de herramientas como Movie Maker, Pinnacle... - Realizar podcasts. - Creación de documentos multimedia. - Elaboración de blogs o wikis.
Comunicación	- Fomento del debate o la discusión a través de entornos virtuales. - Realización de proyectos colaborativos a distancia. - Colaboración para la solución de actividades con ayuda de las herramientas tecnológicas.

Imagen 3: Dimensiones y actividades de la competencia Mediática

Fuente: Pérez-Rodríguez, Delgado-Ponce (2012): De la competencia digital y audiovisual a la competencia mediática: dimensiones e indicadores, pp. 33. Recuperado de goo.gl/9KfVuL

Conocer y de qué manera vamos a evaluar los contenidos audiovisuales son las dimensiones que se presentan para ser una persona competente mediáticamente. Así esa persona será capaz de leer los mensajes que se encuentran en los mensajes descifrando los códigos que aparecen en los mismos (ej: música, colores, textos, etc.). También esa persona será capaz de usar las herramientas tecnológicas para crear, subir, publicar, acceder, manipular o usar contenidos en la web y sus diferentes aplicaciones.

Otra situación de una persona competente es la de interactuar, es decir, ser crítica, se aprende con los contenidos que se publicitan o existe algo más detrás de ese contenido que se presenta. También no solo se puede consumir medios, sino también de producir y difundir, como parte de las dimensiones de una persona competentemente mediática, editando en diferentes programas de producción de fotografías, música, imágenes, videos, etc.

Finalmente saber si somos capaces de descifrar el mensaje a través de los valores que en ellos se difunden, y si también podemos difundir valores en las producciones que se efectuarán. Es decir, evaluar si esa información es fiable y evaluar hasta qué punto son fiables

las intenciones o intereses que están en las producciones. Esto es la lectura en los elementos estéticos que conforman las producciones, y como juegan estos con las emociones el público espectador.

1.5. ¿Por qué es necesario educar a la ciudadanía en medios?

Videojuegos, televisores, computadoras en sus más variadas expresiones y “smartphones”... son tan omnipresentes que las horas frente a las pantallas de todos los sectores sociales son ya casi en exclusiva gran parte del tiempo de ocio de los ciudadanos de cualquier rincón del mundo (Aguaded, 2012 pp. 7).

En esa concepción los medios son mirados como herramientas completamente exteriores al proceso pedagógico mismo, capaces únicamente de modernizar, esto es de ampliar la cobertura de transmisión y tecnificar la ilustración de lo que se transmite y de amenizar la inercia que erosiona tanto el sistema educativo (a pesar de la acumulación de reformas que los sucesivos gobiernos introducen sin que en el fondo nada cambie) como la autoridad y las prácticas cotidianas de maestros y alumnos. Concepción que se basa en, y retroalimenta, la praxis comunicativa de una escuela que aún se piensa a sí misma como mera retransmisora de saberes a memorizar y reproducir. Y de ese modo una educación que ve en los medios sus peores enemigos acaba siendo su más perversa aliada.

Por más escandaloso que suene, lo cierto es que nada empuja más a los adolescentes a dejarse absorber por los medios que la abismal distancia entre la actividad, diversidad, curiosidad, actualidad, apertura de fronteras que dinamizan hoy el mundo de la comunicación, y la pasividad, uniformidad, redundancia, anacronía, provincianismo que lastran desde dentro el modelo y el proceso escolar (González, M, 2006 pp. 57).

Ante esta presencia masiva de los medios, los ciudadanos han contado con pocas experiencias formativas de desarrollo para el conocimiento de estos lenguajes audiovisuales y mediáticos, para el fomento de sus competencias mediáticas audiovisuales. Ni los centros educativos, ni las asociaciones civiles, ni los medios de comunicación han fomentado el desarrollo de la competencia audiovisual como eje para el fomento de una ciudadanía crítica y «competente» audiovisualmente.

Eco, H. (1977) afirmaba que “la civilización democrática se salvará únicamente si hace del lenguaje de la imagen una provocación a la reflexión crítica, y no una invitación a la hipnosis”. He aquí la invitación a desarrollar la educación en competencias mediáticas en el centro

escolar para dominar las capacidades para codificar y decodificar mensajes audiovisuales que se vayan convirtiendo en una alfabetización tan básica y fundamental como la lecto-escritura tradicional. El lenguaje de la imagen, fija o en movimiento, necesariamente ha de ser una competencia de la ciudadanía para apropiarse creativamente de los mensajes, evitando potenciales manipulaciones. Las tecnologías han incrementado hasta límites insospechados, no sólo la difusión de imágenes, sino también, y sobre todo, su potencialidad seductora, su lenguaje sutil y elaborado, sus mensajes persistentes

En contrapartida, no puede decirse que se hayan incrementado en la misma medida los esfuerzos para implementar una formación que convierta la imagen en una provocación a la reflexión crítica en la ciudadanía, más bien se parte de la absurda premisa demostrada científicamente que el consumo de medios garantiza de por sí su aprendizaje para el visionado, cuando los estudios parecen indicar la línea contraria, que un alto consumo de medios conlleva una menor toma de distancia de los mismos, un mayor desdibujamiento entre realidad/ ficción y el desarrollo de menos habilidad de comprensión integral de los mensajes (González, M, 2006 pp. 57).

La competencia audiovisual, en general, es un ámbito de estudio aun poco explorado. Son escasos los trabajos que analizan hasta qué grado conocemos y comprendemos todos los elementos que se derivan de un medio audiovisual, especialmente en poblaciones más vulnerables como la infancia y adolescencia. Junto a la vertiginosa dinámica de cambios a la que estamos sometidos, las herramientas de comunicación de que disponen niños y adolescentes son hoy más complejas y cuentan con nuevos soportes que se actualizan a una enorme velocidad. Por ello, para crear programas educativos que beneficien la comprensión lectora y de realización de los medios audiovisuales es indispensable, en primer lugar, conocer su grado de competencia actual, diagnosticando científicamente el estado real de la cuestión.

El mero consumo de productos mediáticos no es suficiente para ser conscientes del alcance de contenidos audiovisuales. Convertir la imagen en oportunidad para la reflexión crítica comporta capacidad para tomar distancias respecto a los propios sentimientos, saber identificar los motivos de su magia, comprender el sentido explícito e implícito de las informaciones y de las historias... y, sobre todo, ser capaces de establecer relaciones coherentes y críticas entre lo que aparece en la pantalla y la realidad del mundo fuera de ella. Y todo esto no es posible sin conocer en contextos reales el grado de competencia audiovisual de la ciudadanía y sus posibilidades sociales para una óptima formación. (Aguaded, I. 2012 pp. 8).

Es importante, por tanto, educar en medios, porque la sociedad se mueve por los medios. El aire que consumimos está lleno de mensajes, pues nuestros tiempos de trabajo y de ocio

están vinculados a los medios de comunicación, sean estos a través de los medios tradicionales (radio, prensa, televisión), como a los más modernos (Internet, redes sociales). Y mucho mejor que sabernos educar en los medios para tomarlos como nuestros mejores aliados, pero desde una mirada crítica, participativa, racional, inteligente y reflexiva.

Estas claves para lograr una buena educación en medios es primeramente tomar conciencia de estar preparados ante los medios para conocerlos, comprenderlos y saber apropiarnos de ellos, porque en la medida que seamos capaces de eso pues se los podrá emplear de una manera inteligente en la vida. Las muchas horas de consumo de los medios, la escuela, la familia, la sociedad en si no hace nada a la formación, así como es muy importante aprender asignaturas elementales, es propicio que también exista una educación en medios como una estrategia para ser buenos ciudadanos.

Los implicados de esta educación en medios, entonces, deberá ser la familia, ya que el mayor consumo en medios se lo hace en el hogar. Luego sería la escuela, en su currículo de estudios implementar programas de educación en medios. También los medios de comunicación ya que ellos emiten los mensajes para el consumo deberían enseñar sobre como consumirlos. Finalmente vendría toda la sociedad, colectivos, legisladores.

Además las universidades dentro de su currículo deberían ofrecer en sus planes de formación asignaturas que permitan la formación de sus profesionales en formación de la educación en medios, ya que al estar en un punto de inflexión, los medios ocupan gran parte de nuestras vidas, y si logramos que los mismos estén presentes en nuestras vidas, convivamos con ellos de una manera inteligente, la sociedad será más positiva, creativa, participativa e incluso más democrática.

1.6. Los medios como recurso didáctico

A lo largo de la historia de la educación los medios de comunicación han sido un recurso ampliamente utilizado para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y para favorecer la expresión y la comunicación de conocimientos, emociones y sentimientos. Medios tradicionales como el cine, la televisión, la prensa o la radio han formado parte de propuestas didácticas con el propósito de acercar al alumnado a nuevos contenidos y aprendizajes significativos que les permitan comprender mejor el mundo que nos rodea.

Actualmente, los medios y tecnologías de la información y comunicación nos ofrecen multitud de recursos que constituyen no solo un elemento facilitador del aprendizaje, sino un factor clave

para mantener el interés y la motivación del estudiante ante nuevas tareas y contenidos (Tello Díaz, J. & Aguaded, J.I. (2009, pp. 2)

La calidad y la excelencia educativa pasa por buscar nuevas formas de favorecer el aprendizaje y lograr la alfabetización mediática que garantice un uso adecuado de los contenidos audiovisuales que constituyen el referente de cualquier niño o joven del siglo XXI.

Para lograrlo es necesario, según Tello Díaz, J. (2009, pp. 3) integrar la educación en medios desde las primeras edades, de manera transversal y multidisciplinar. Superar este reto no está exento de dificultades, puesto que la rigidez de los programas curriculares, los tiempos que manejan los equipos docentes, la limitación de recursos en algunos casos, o la falta de autonomía de algunos docentes, no permiten aprovechar todo el potencial que la educación en medios puede aportar a la formación integral de una persona.

No hace mucho tiempo que el proceso de edición de un vídeo educativo requería de unos conocimientos técnicos y unos equipamientos fuera del alcance de muchos de nosotros, pero ahora mismo, un celular (móvil), una tableta, nos permite utilizar de manera sencilla y gratuita la imagen como fuente de información y de construcción del conocimiento sin salir del aula.

Hasta hace pocos años un analfabeto era aquel ciudadano que no sabía leer o expresarse por escrito a través del papel. Hoy en día, un analfabeto digital es aquel ciudadano que no puede leer en un formato digital, que no puede escribir a través de dispositivos electrónicos y que no puede comunicarse a través de recursos o plataformas telemáticas.

Uno de los principales retos en la integración de los medios y tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza consiste en llegar a descubrir los elementos que los configuran, sus sistemas de símbolos y sus estructuras lingüísticas, porque su conocimiento, es la mejor garantía para su óptimo uso en el ámbito escolar. Esto sólo es posible desde una óptica plural e innovadora que contemple una doble dimensión: no sólo la recepción crítica y creativa de los mensajes de los diferentes medios para analizarlos en las diferentes áreas curriculares, sino la necesidad de abordar los propios medios como lenguajes de creación del alumnado y del profesorado (Tello Díaz, J. & Aguaded, J.I. (2009, pp. 4,5).

Integrar los medios para su explotación curricular puede abordarse desde una triple perspectiva, según las aportaciones de Tello Díaz, J. y Aguaded, J.I. (2009, pp. 5):

- **Como contenido curricular** (“enseñanza para”), pues, dada su enorme incidencia social será necesario que en el ámbito de la educación formal se inicie al alumnado en sus

lenguajes, estructuras, usos y aplicaciones. Este conocimiento se puede hacer tanto desde las distintas áreas y disciplinas, como desde una parcela específica de una asignatura o taller concreto.

- ***Como recursos didácticos*** (“enseñanza con”), es decir, en tanto que los medios y las tecnologías cumplen un papel esencial como auxiliares pedagógicos para enseñar, mostrar, informar, motivar, investigar, evaluar... Los medios cumplen, en este caso, un papel «transversal» y pueden ser utilizados en todas las materias y disciplinas curriculares, así como en todos los niveles educativos.
- ***Como medios y recursos de creación y expresión*** (“aprendizaje con”), así los alumnos y alumnas pueden emplear estos nuevos lenguajes y tecnologías con la finalidad de producir mensajes y recibirlos.

Así, desarrollar capacidades y habilidades cognitivas e instrumentales relacionadas con los lenguajes tecnológicos y mediáticos es importante, pero no es suficiente. El desarrollo de la competencia mediática, en consonancia con una adecuada formación para la ciudadanía, tiene que ver, sobre todo, con el pensamiento crítico, la responsabilidad, la reflexión, la cooperación, la tolerancia, la creatividad, la sensibilidad y la innovación. Es ahí donde radica el esfuerzo y hacia dónde deben dirigirse las actividades y experiencias para educar a los niños y jóvenes en el universo de las redes y las pantallas (Pérez-Rodríguez et al., 2015, p. 19).

Por lo tanto es importante la formación del profesorado para formar a los estudiantes en medios parte de una reflexión y aprendizaje consensuada, es decir, generar contenidos y materiales que pasen por la reflexión, alejándose del individualismo y ser más cooperativo en la construcción del mensaje y el uso de los medios de comunicación.

1.7. El docente como Prosumidor

El término prosumidor no es nuevo, sino que fue planteado en los años setenta por McLuhan (McLuhan y Nevitt, 1972), cuyas dimensiones han ido evolucionando hasta la esfera de las redes sociales, coincidiendo y fortaleciéndose en la convergencia entre los medios tradicionales y los nuevos medios de comunicación (Sánchez y Contreras, 2012, pp. 16)

La formación de educadores, expertos en educación audiovisual y alfabetización mediática es, sin duda, una de las mejores estrategias para la consolidación de este nuevo profesional, que ha de combinar, en una síntesis superior, dinámicas comunicativas y educativas al mismo tiempo.

El educador no es un simple profesional de los medios, tampoco del mundo educativo, ni siquiera puede considerarse la suma de ambos. Se trata de una nueva figura profesional que partiendo de ambas profesiones ofrece un perfil vocacional diferenciado y específico que combina su bagaje comunicativo con sus competencias formativas, dado que su principal destinatario es la “audiencia” de una sociedad mediatizada en sus más diversos rincones y aristas (Aguaded, I, 2014, pp. 7).

Por lo tanto, un prosumidor (sea cual sea esta persona) será poseedor de una serie de competencias que le permitirán llevar a cabo un conjunto de acciones, tanto como consumidor de medios y recursos audiovisuales, como productor y creador de mensajes y contenidos críticos, responsables y creativos. “De esta manera, consumir y producir de manera constructiva y autónoma han de constituirse en los objetivos de la actual alfabetización mediática, utilizando diversas estrategias que favorezcan la generación de emisores críticos” (Aguaded, 2012; Aguaded y Sánchez, 2013 pp, 16)

¿Cuál es el perfil de prosumidor ideal? Al respecto García – Ruíz, Ramírez - García y Rodríguez Rosell (2013, pp. 16) manifiestan:

El prosumidor debería ser “seleccionador” de contenidos y recursos adaptados a la era tecnológica y a las nuevas formas de aprendizaje y «unificador» de criterios de calidad, equidad, inclusión y máxima difusión del mensaje. Otra de las cualidades inherentes al buen prosumidor sería convertirse en “manipulador” de herramientas tecnológicas adaptadas a los nuevos medios de comunicación y a las características de los nuevos mensajes y productos mediáticos, así como un “identificador” de estereotipos, malas prácticas, abusos y de falta de veracidad de algunos mensajes que se distribuyen a través de los medios de comunicación y las redes sociales. Sería un prosumidor integral aquel “dinamizador” de la comunicación y la interacción entre emisores y receptores, el «organizador» de los recursos requeridos para la producción de contenidos creativos, críticos y responsables, favoreciendo la participación democrática y el “realizador” de nuevos mensajes, asumiendo la responsabilidad de cuidar la calidad tecnológica, artística, ética y moral del producto final.



Imagen 4: Formación del profesorado en competencia mediática

Fuente: El docente como prosumidor PDF, pp. 9. Recuperado de goo.gl/9KfVuL

Entonces para ser un buen docente prosumidor, primero se debe ser un buen consumidor. Saber consumir bien los medios, siendo consciente del papel que tienen los medios en nuestras vidas para ser capaces de enseñar ese consumo inteligente o activo y generar la participación en la producción de contenidos de manera creativa para una alianza con los medios en nuestras vidas.

Además ser una persona crítica, aquella que accede a los medios para valorarlos, leerlos para incluso elaborar mensajes. La alfabetización mediática entendida de esta manera ha de favorecer procesos de enseñanza y aprendizaje que se centren tanto en la educación de la recepción del mensaje comunicativo, como en la producción y la emisión crítica y creativa, colectiva y dialógica, consciente y emocional.

En consecuencia convivir con los medios y tecnología de la información y comunicación requiere el desarrollo de la competencia mediática, lo que implica la capacidad para recibir contenidos y mensajes mediáticos y la capacidad de producirlos de manera crítica y responsable. Los docentes, como prosumidores deben dominar esta competencia para poder mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.8. Abordando los temas éticos para formar a los (as) estudiantes en competencias mediáticas

Los temas éticos y legales se deben entender desde la óptica de la realidad actual y no desde la política y los intereses comerciales de los países más poderosos. Los conceptos de derechos de autor, las licencias Creative Commons los temas de plagio y remezcla de contenidos, la facilidad de copiar y pegar desde la red, suben a un primer plano en una cultura, que se revela frente a la propuesta cerrada de la industria cultural.

Los avances tecnológicos y culturales sientan las bases para pasar de una cultura de sólo lectura a una cultura de lectura-escritura en la que la agregación, modificación y remezcla de contenidos previos constituyen técnicas básicas deseables para una alfabetización digital apropiada. Teniendo en cuenta todo lo anterior, resulta sencillo entender el comportamiento de millones de personas en la Red, al margen de caducos modelos de creación cultural (Garaizar, 2011 pp 26).

Al respecto Lara (2011, pp 26) considera que: el espacio virtual permite al usuario construirse identidades digitales múltiples y de dominio público, que debe saber gestionar y al mismo tiempo ser consciente del alcance y difusión e impacto de las actuaciones que lleve a cabo en torno a los mismos y que pueden afectar a su propia privacidad y a la de otras personas.

Esto resulta evidente en relación al uso que de los medios audiovisuales y redes sociales realizan los más jóvenes, en un ambiente que ellos consideran íntimo y controlado.

Rainie (2011), director del Proyecto Pew Internet and American Life, enumera las nuevas necesidades de alfabetización que están surgiendo en la sociedad actual, entre las que destacamos la contextualización: Aprender a contextualizar es una competencia clave en el ecosistema mediático actual. Un mismo mensaje nos puede llegar en forma de 140 caracteres en Facebook, originado previamente en Twitter y lanzado por el blog de un medio. Saber leer ese mensaje fuera de su ubicación y entender los nuevos códigos de lectura (ya sean de índole técnico o de índole semántico, desde qué significa un RT o qué implica ver unos puntos suspensivos, o los emoticones), es imprescindible para tomar decisiones rápidas y comprender la esencia del mensaje aun fuera de su contexto nativo.

Lara (2011, pp. 28) propone una serie de competencias imprescindibles en un entorno en red como el actual y desde un enfoque mediático, comunicativo, social, participativo y cívico:

1. Reutilizar la información: localizar, filtrar y sintetizar conocimiento ya producido y distribuido en la Red; aprender a citar y reconocer el valor del trabajo de los otros en su participación a la cultura común.
2. Reinterpretar la información: reconstruir, renovar, reciclar, recuperar; reconstruir discursos propios a partir del conocimiento distribuido; avanzar en nuevas interpretaciones y puntos de vista.
3. Devolver, compartir la información: publicar y divulgar los pensamientos y obras propias, compartir el conocimiento generado y ponerlo en diálogo con el resto de voces de la Red. El aprendizaje bajo este prisma se vuelve social, más que individual.

Kelly, uno de los expertos del último informe de la OCLC (2011) enumera los seis nuevos verbos que se necesitan para considerarse un alfabeto digital educado y con potenciales éticos desarrollados escolarmente y fuera de este entorno:

- **Leer en pantalla.** Nuestra cultura ha sido la cultura del libro, sin embargo nos estamos convirtiendo en seres pegados a pantallas que nos rodean continuamente. Este es el contexto en el que se van a publicar los nuevos contenidos.
- **Interactuar.** Nuestras expectativas son las de interactuar con los contenidos intelectualmente, pero dentro de poco, también físicamente. Interactuamos con la voz, gestos, manos y de forma no lineal.
- **Compartir.** Toda nuestra actividad mediática se vuelve social: lectura social y libros que se entrecruzan en bibliotecas compartidas.
- **Acceder.** Ya no se habla de propiedad, el futuro de los medios es el acceso y no su propiedad: ¿qué sentido tiene la propiedad cuando se puede acceder a la información en cualquier momento?
- **Fluir.** Los datos circulan en streaming, sin parar. El paradigma de la página está llegando a su fin. En su lugar los relatos y la información se reconstruyen constantemente. Nos estamos moviendo de lo estático al permanente fluir, como ocurre con Twitter, las RSS feeds, los muros de Facebook, los blogs, la geolocalización, etcétera.
- **Generar.** La generación de contenidos en distintos formatos y a través de nuevas vías y medios.

Cobo (2011, pp 26), afirma: hoy día nos enfrentamos a tres alfabetismos básicos: compartir conocimiento, crear contenidos y saber interpretar, traducir e integrar en los entornos de aprendizaje propios. Los elementos que los constituyen son la administración de la atención, la búsqueda y consumo crítico de contenidos, la evaluación y la síntesis, la exportación de formatos,

lenguajes y contextos, la creación de contenidos de valor (contextual), la distribución (conexión) del conocimiento y la apertura inteligente (flexibilidad, licencias).

Por tanto una formación en competitividad mediática será la de lograr de forma informática, educativa y ética la capacidad para acceder, analizar y evaluar el poder de las imágenes, los sonidos y los mensajes a los que nos enfrentamos cada día y que son una parte importante de nuestra cultura contemporánea, así como la capacidad para comunicarnos de una manera competente a través de los medios disponibles a nuestro alcance, incluidos la televisión y el cine, la radio y la música grabada, los medios impresos, Internet y las nuevas tecnologías de la comunicación.

Así el objetivo de la alfabetización mediática es incrementar la conciencia sobre las diversas formas de los mensajes mediáticos que se encuentran en la vida cotidiana presentados. Debería ayudar a las personas a reconocer cómo los medios filtran sus percepciones y creencias, dan forma a la cultura popular e influyen en las decisiones personales. Esto debería capacitarles con el pensamiento crítico y las destrezas creativas en la solución de problemas que les convierta en consumidores y productores de información con criterio propio. La educación en medios es parte del derecho básico de toda persona, en todos los países del mundo, a la libertad de expresión y al derecho a la información y contribuye decisivamente a la construcción y sostenimiento de la democracia.

1.9. Hacia una Educomunicación.

Las TIC son un importante recurso en la sociedad del conocimiento y un apoyo docente, pero el camino para la incorporación plena a esta nueva sociedad no está en las pantallas, sino en la motivación del profesorado, en la formulación de políticas educativas integrales que atiendan las necesidades educativas venideras.

Aguaded, (2002, pp. 7) manifiesta: la civilización que vivimos muestra evidentes síntomas de un cambio estructural sin parangón y sin más parámetros de referencia que su propio desarrollo. La cultura global en la que estamos inmersos, en suma, es un nuevo experimento en el que el ser humano se convierte en sujeto y objeto al mismo tiempo. Ciertamente es que como protagonistas podríamos amoldar este nuevo "hábitat" a placer, pero la realidad es mucho más compleja y enrevesada, incluso de lo deseable, y no se deja "amoldar" por simples esquemas de laboratorio.

Se puede inferir que este universo global, en el que participamos tanto activa como pasivamente, está lleno de retos, pero también de contradicciones que nos sitúan ante un preocupante panorama de novedosas relaciones en todos los ámbitos de la existencia: político, económico, cultural, social que inciden poderosamente en los propios esquemas de conocimiento.

Por lo tanto el consumo diario de los medios no garantiza que se adquieran competencias, por lo que es imprescindible una formación crítica en alfabetización audiovisual y mediática, entendiendo éstas como las destrezas, habilidades, actitudes y aptitudes mínimas –que no profesionales– para poder interpretar juiciosamente el bombardeo de imágenes, contenidos y aplicaciones de comunicación, que forman parte ya consustancial de nuestro hábitat cotidiano. Pero también de formar la educomunicación.

La Educación para la Comunicación se revela, entonces, como una de las claves esenciales para intentar acompasar el progreso comunicativo con el desarrollo humano. Sólo en la medida que el progreso tecnológico vaya acompañado con competencias mediáticas por parte de los ciudadanos, podremos afirmar que este mundo presenta síntomas evidentes de progreso. Porque si las personas asisten de forma pasiva a la vertiginosa irrupción de las nuevas tecnologías en su vida sin posibilidad de apropiarse crítica y creativamente de ellas, asistiremos más bien a una hipnosis colectiva, de encantamiento y magia.

Si somos capaces de poner en marcha mecanismos de educación para los nuevos retos de la comunicación, podremos hablar con propiedad de una sociedad donde los recursos tecnológicos se ponen al servicio del ser humano.

La “educomunicación” conlleva, sin duda, una dimensión interpelante que pone cotas al desarrollo desmedido, pero además supone la adquisición de competencias mediáticas que permiten que los individuos no sean meros espectadores pasivos de este nuevo escenario social, implicándolos como protagonistas activos en su configuración y transformación y, por ende, dándoles las herramientas necesarias para poderlo comprender e interpretar. Ahora bien, si este nuevo ámbito de conocimiento es tan trascendente, ¿por qué no se ha puesto ya en marcha? Desde nuestro punto de vista, y siendo conscientes de la complejidad de las razones, creemos que una de las causas fundamentales que explican la escasa implantación de la Educación en los Medios de Comunicación es precisamente la falta de toma de conciencia de su importancia y trascendencia. Las personas, en general, piensan que “participan” de esta nueva sociedad y que a su vez tienen los códigos de interpretación necesarios para poder desenvolverse de forma autónoma. Asisten a los espectáculos mediáticos y descubren en ellos múltiples claves que luego trasladan más o menos de forma directa a sus estilos de vida. Si

bien, no podemos afirmar que este supuesto no sea cierto, consideramos que el escaso nivel de competencia que tenemos de estos nuevos lenguajes provoca la captación de sus contenidos más superficiales y a veces de los sentidos intencionados que sus productores han querido generar. Para observar esto es suficiente pensar en los múltiples impactos publicitarios que recibimos y en las consecuencias directas que tienen en los actos de compra y consumo de la población, que permiten recuperar las altas inversiones publicitarias en cortos espacios de tiempo (Aguaded, 2002 pp. 8).

Sólo en la medida que se fomente la “educación”, podremos comenzar a hablar de que la sociedad tecnológica a la que asistimos está construyendo un mundo más humano y justo, que sea capaz de rentabilizar las múltiples ventajas que generan los nuevos inventos y descubrimientos de la Humanidad, fomentando competencias para su interpretación, pero también fomentando cuestionamientos críticos que ponga cotas al desarrollismo sin control y fomente equilibrios entre los pueblos y la naturaleza.

1.10. Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital

El conductismo, el cognitivismo y el constructivismo son las tres grandes teorías de aprendizaje utilizadas más a menudo en la creación de ambientes instruccionales. Estas teorías, sin embargo, fueron desarrolladas en una época en la que el aprendizaje no había sido impactado por la tecnología. En los últimos años del presente siglo XXI, la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Las necesidades de aprendizaje y las teorías que describen los principios y procesos de aprendizaje, deben reflejar los ambientes sociales subyacentes. Vaill (1996, p.42) enfatiza que “el aprendizaje debe constituir una forma de ser –un conjunto permanente de actitudes y acciones que los individuos y grupos emplean para tratar de mantenerse al corriente de eventos sorprendentes, novedosos, caóticos, inevitables, recurrentes”.

Hace tan solo cuarenta años, los aprendices, luego de completar la educación formal requerida, ingresaban a una carrera que normalmente duraría toda su vida. El desarrollo de la información era lento. La vida del conocimiento era medida en décadas. Hoy, estos principios fundamentales han sido alterados. El conocimiento crece exponencialmente. En muchos campos la vida del conocimiento se mide ahora en meses y años.

Algunas tendencias significativas en el aprendizaje:

- Muchos aprendices se desempeñarán en una variedad de áreas diferentes, y posiblemente sin relación entre sí, a lo largo de su vida.
- El aprendizaje informal es un aspecto significativo de nuestra experiencia de aprendizaje. La educación formal ya no constituye la mayor parte de nuestro aprendizaje. El aprendizaje ocurre ahora en una variedad de formas a través de comunidades de práctica, redes personales, y a través de la realización de tareas laborales.
- El aprendizaje es un proceso continuo, que dura toda la vida. El aprendizaje y las actividades laborales ya no se encuentran separados. En muchos casos, son lo mismo.
- La tecnología está alterando (recableando) nuestros cerebros. Las herramientas que utilizamos definen y moldean nuestro pensamiento.
- La organización y el individuo son organismos que aprenden. El aumento en el interés por la gestión del conocimiento muestra la necesidad de una teoría que trate de explicar el lazo entre el aprendizaje individual y organizacional.
- Muchos de los procesos manejados previamente por las teorías de aprendizaje (en especial los que se refieren al procesamiento cognitivo de información) pueden ser ahora realizados, o apoyados, por la tecnología.
- Saber cómo y saber qué están siendo complementados con saber dónde (la comprensión de dónde encontrar el conocimiento requerido).

En por ende que las teorías de aprendizaje mantienen la noción que el conocimiento es un objetivo (o un estado) que es alcanzable (si no es ya innato) a través del razonamiento o de la experiencia. El conductismo, el cognitivismo y el constructivismo (construidos sobre las tradiciones epistemológicas) intentan evidenciar cómo es que una persona aprende.

Gredler (2001, pp. 3) manifiesta que “el conductismo establece que el aprendizaje es, en general, incognoscible, esto es, que no podemos entender qué ocurre dentro de una persona (la “teoría de la caja negra”)” Sería entonces un conjunto de varias teorías que hacen tres presunciones acerca del aprendizaje:

- El comportamiento observable es más importante que comprender las actividades internas.
- El comportamiento debería estar enfocado en elementos simples: estímulos específicos y respuestas.
- El aprendizaje tiene que ver con el cambio en el comportamiento.

Continuando con las afirmaciones de Gredler (2001, pp. 4) dictamina que “el cognitivismo a menudo toma un modelo computacional de procesamiento de la información. El aprendizaje es visto como un proceso de entradas, administradas en la memoria de corto plazo, y codificadas para su recuperación a largo plazo”. Cindy Buell (2001) detalla este proceso: “En las teorías cognitivas, el conocimiento es visto como construcciones mentales simbólicas en la mente del aprendiz, y el proceso de aprendizaje es el medio por el cual estas representaciones simbólicas son consignadas en la memoria”.

(Driscoll, 2000, p. 376) al hablar del constructivismo sugiere que los aprendices crean conocimiento mientras tratan de comprender sus experiencias. El conductismo y el cognitivismo ven el conocimiento como externo al aprendiz y al proceso de aprendizaje como al acto de aprehender el conocimiento. El constructivismo asume que los aprendices no son simples recipientes vacíos para ser llenados con conocimiento. Por el contrario, los aprendices están intentando crear significado activamente. Los aprendices a menudo seleccionan y persiguen su propio aprendizaje.

Los principios constructivistas reconocen que el aprendizaje en la vida real es caótico y complejo. Las aulas de clase que emulan la “ambigüedad” de este aprendizaje serán más efectivas al preparar a los aprendices para el aprendizaje a lo largo de la vida.

1.10.1. El Conectivismo y el nuevo conocimiento

La inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital. Ya no es posible experimentar y adquirir personalmente el aprendizaje que necesitamos para actuar.

Siemens (2004, pp. 6) manifiesta literalmente: el conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.

Así el conectivismo es orientado por la comprensión que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Continuamente se está adquiriendo nueva información.

La habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital. También es crítica la habilidad de reconocer cuándo una nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente.

Continuando con las afirmaciones de Siemens (2004, pp. 6), se enuncia como principios del conectivismo los siguientes:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

Siemens (2004, pp. 6) argumenta esta parte: el conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) les permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado.

La noción de conectivismo tiene implicaciones en todos los aspectos de la vida. Así Leal, (2007, pp.8) tomando las afirmaciones de Siemens rescata estos aspectos:

- Administración y liderazgo: La gestión y organización de recursos para lograr los resultados esperados es un reto significativo. Comprender que el conocimiento completo no puede existir en la mente de una sola persona requiere de una aproximación diferente para crear una visión general de la situación. Equipos diversos con puntos de vista discrepantes son una estructura crítica para la exploración exhaustiva de las ideas. La innovación es otro reto adicional. La mayor parte de las ideas revolucionarias de hoy día, existieron una vez como elementos marginales. La habilidad de una organización para

fomentar, nutrir y sintetizar los impactos de visiones diferentes sobre la información es crucial para sobrevivir en una economía del conocimiento. La rapidez de “la idea a la implementación” también se mejora en una concepción sistémica del aprendizaje.

- Medios, noticias, información: Esta tendencia ya está en curso. Las organizaciones de medios masivos están siendo retadas por el flujo de información abierto, en tiempo real y en dos vías que permiten los blogs.
- Administración del conocimiento personal en relación con la administración del conocimiento organizacional.
- El diseño de ambientes de aprendizaje.

“La tubería es más importante que su contenido” Barabási, (2002). Nuestra habilidad para aprender lo que necesitamos mañana es más importante que lo que sabemos hoy. Un verdadero reto para cualquier teoría de aprendizaje es activar el conocimiento adquirido en el sitio de aplicación.

Sin embargo, cuando el conocimiento se necesita, pero no es conocido, la habilidad de conectarse con fuentes que corresponden a lo que se requiere es una habilidad vital. A medida que el conocimiento crece y evoluciona, el acceso a lo que se necesita es más importante que lo que el aprendiz posee actualmente.

Por lo tanto el conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. La forma en la cual trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas. El área de la educación ha sido lenta para reconocer el impacto de nuevas herramientas de aprendizaje y los cambios ambientales, en la concepción misma de lo que significa aprender. El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital.

CAPÍTULO 2:
DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Preliminares de la investigación: objetivos, preguntas de investigación, hipótesis y variables.

Los cambios en las TIC hoy en día afectan a los sistemas formales de enseñanza, y el aumento de dispositivos personales para la producción de conocimiento. (Lara, 2011b). Las nuevas generaciones son nativas de estas tecnologías, y ejercen una gran capacidad para manejar dispositivos, sin embargo, reflejan cierta dificultad para gestionar información de diversa naturaleza, o para tener experiencias más satisfactorias en torno a sus prácticas digitales, para decodificarlas o producir productos.

De ahí la presente investigación que presentó como **objetivo general**: Analizar la situación comunicativa actual en los estudiantes del Bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano”, mediante la identificación de conocimientos, destrezas y actitudes en el uso de los medios audiovisuales y aplicaciones interactivas para el desenvolvimiento eficaz en el entorno mediático.

De este objetivo, se desprendieron algunos **objetivos específicos** que se fueron concretizando en las diferentes etapas de la investigación, así: 1. Conocer el concepto de competencia mediática y su necesaria presencia en la sociedad actual; 2. Analizar la capacidad de las personas para comprender los medios de forma emocional y de forma racional; 3. Dotar a los estudiantes de los recursos necesarios para favorecer la competencia mediática en su conocimiento, y, 4. Plantear una propuesta educativa para el uso de aplicaciones didácticas e interactivas para la educación y el desarrollo de competencias mediáticas.

La **problemática de investigación** fue enfocada mediante el planteamiento de las siguientes **preguntas de investigación**: a. ¿Cómo inciden el desarrollo de las competencias mediáticas, en la formación de jóvenes críticos, reflexivos y activos?; b. ¿Cuáles son las tecnologías que predominan a la hora de usarlas en el contexto escolar y desarrolladas por los estudiantes a mayor escala para garantizar un aprendizaje más conectivista?; c. ¿Por qué las instituciones educativas en coordinación con los medios y las familias no proponen medidas eficaces de formación, producción y difusión que favorezcan la alfabetización digital de los ciudadanos?.

De esta problemática y objetivos surgieron las siguientes **hipótesis**, con el propósito de intentar probar algunas cuestiones dentro del proceso investigativo: 1. La formación en competencias mediáticas puede convertirse en un medio para crear consumidores y usuarios de tecnología; 2. El uso de las TIC influye en las actividades educativas y de investigación,

siendo una capacitación cada vez más necesaria para los nuevos tiempos denominada como competencia digital; 3. El nivel de intensidad de uso de las TIC es mayor en las actividades de ocio y conectividad sin fines educativos, y, 4. La falta de espacios cibernéticos o del computador genera un bajo aprovechamiento de la sociedad del conocimiento en cualquier momento y para cualquier propósito.

Finalmente para completar todo el marco investigativo inicial, para el proceso de formulación de la técnica e instrumento de investigación se consideró las siguientes **variables** que surgieron de las hipótesis planteadas:

Dimensión 1: Características demográficas de los investigados:

1. Rol: estudiantes.
2. Género: Masculino y Femenino.
3. Edad: estudiantes.
4. Nivel de conocimiento de las TIC: bajo, medio, alto: docentes y estudiantes.

Dimensión 2: Uso de las TIC en estudiantes y en docentes:

1. Disponibilidad del recurso tecnológico en el hogar y en la institución.
2. N° de proyectos o tareas que incluyan recursos tecnológicos
3. Tiempo dedicado a las actividades de investigación

Dimensión 3: Conocimiento de la normas APA

1. Utilización de las citas y referencias bibliográficas

Dimensión 4: Capacidad de los sujetos para evaluar los textos mediáticos de Internet

1. Uso de fuentes y entornos confiables.
2. Conocimiento del software y sitios de peligro informático.

2.2. Diseño y tipo de investigación.

El **Diseño de Investigación** es un esquema global, que trata de dar respuestas a ciertas preguntas que ha suscitado el problema de investigación. (Hernández, 2014)

Para este estudio se utilizó un ENFOQUE MIXTO, ya que recolecta, analiza y vincula datos cualitativos y cuantitativos en un mismo estudio, para responder al planteamiento del problema. La combinación es válida, desde generar un instrumento cuantitativo fundamentado en datos cualitativos, hasta combinar categorías de información de recolección cualitativa, con

datos continuos, en un análisis estadístico. Este enfoque permite estar cerca del fenómeno estudiado, y nos provee de un sentido de entendimiento más completo. (Hernández, 2014).

Esto se realizó con la aplicación de fichas de observación y cuestionarios previos denominado pilotaje para localizar las prioridades que se deben tomar en consideración a la hora de ir citando los respectivos autores que aportarían al tema, desde sus experiencias en otros sectores para llevarlos al contexto de la presente investigación. Luego del debido proceso teórico y de conocimientos, proceder a elegir la metodología más adecuada para el desarrollo investigativo, y de este desprenderse la técnicas, procedimientos y etapas finales de un proceso deductivo que lleve y confronte experiencias de los autores citados y acercarnos a la realidad local para observar las incidencias del hecho tecnológico, y por supuesto, saber si se tiene una educación mediática y que promueva la sociedad del conocimiento,

Para el análisis e interpretación de los datos se debe cuantificar los datos cualitativos, es decir, codificarlos asignándoles números a las categorías. El número de veces que cada código aparece es registrado como dato numérico. Así, los datos cualitativos son analizados descriptivamente. (Hernández, 2014).

Por lo tanto se trató de una investigación de carácter EXPLORATORIO, la cual tuvo por objeto la explicación del fenómeno y el estudio de sus relaciones para conocer sus estructuras y los factores que intervienen. Pretende descubrir las causas que provocan los fenómenos, así como sus relaciones para llegar a establecer generalizaciones más allá de los sujetos y datos analizados. Busca matizar las relaciones causa – efecto, por ello cuando se presente un fenómeno educativo se puede identificar la causa que lo ha producido con argumentos válidos. (Del Río Sadormil, 2003).

En cuanto al **contexto y población** se menciona que la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano de la ciudad de Loja es una institución educativa de orden fiscal, perteneciente al Sistema Nacional de Educación del Ecuador. Su asentamiento es la ciudad de Loja, en el barrio de Santa Teresita, barrio La Tebaida en las instalaciones del colegio “27 de Febrero” en horario vespertino. Su dirección es: Teodoro Wolf y Jhon F, Kennedy.

Ha tenido una trascendencia educativa de 46 años, por esto, en la comunidad lojana se le tiene como uno de los colegios fiscales más representativos. Dicha Institución inicia su labor educativa por el año de 1971 y a lo largo de su trayectoria de caracteriza por una educación en todos los niveles de escolaridad: Inicial, Educación General Básica y Bachillerato para un sector socio – económico de clase baja y media baja. Recibe sus ingresos por parte del fisco,

el cual además con los nuevos programas de educación curricular a partir del año 2007 se les entrega libros, uniformes y no se cobran por ningún tipo de matrícula al momento de ingresar a los (as) estudiantes y sus respectivos representantes. En pocas palabras es una educación gratuita.

La planta docente la conforman un grupo de 41 docentes de ambos géneros repartidos entre los diferentes niveles de estudio. Además laboran 3 personas en lo administrativo y un Conserje.

Sobre la situación pedagógica, la Institución adopta los modelos contextuales de la didáctica moderna. Cumplen con normal desempeño sus actividades en el año lectivo pactado para 200 días laborables desde Septiembre a Julio, siendo este año lectivo repartido por dos quimestres. Así mismo se cumple con un pensum de estudios dictaminado por las instancias superiores de Educación, en este caso el Ministerio de Educación del Ecuador.

En la actualidad el colegio no dispone de laboratorios de Computación, ni infraestructura propia, compartiendo el inmueble donde funciona con el Colegio de Bachillerato “27 de Febrero”. Frente al avance tecnológico, esta situación material, y los cambios existentes en la educación, la comunidad educativa no ha tenido la propuesta del uso correcto de las TIC’S. Su constante trajinar en nuestra comunidad le ha dado un sitio muy merecido, al haber sido la piedra angular en la educación de varias generaciones de estudiantes.

A la par de esta investigación en el año lectivo 2016 – 2017 contaba con una población estudiantil de 852 estudiantes, repartidos de la siguiente manera: 82 estudiantes en la sección de Inicial, 283 estudiantes de 1ro. EGB a 7mo. EGB (EGB= Educación General Básica), y 487 estudiantes de 8vo. EGB a 3ro. BGU (BGU= Bachillerato General Unificado).

Las edades de los estudiantes o total de la población estudiantil se encuentran entre los 3 años los más pequeños y más de 18 años de edad las más grandes.

Así mismo cuentan con una planta educadora, que en total suman 44 personas entre administrativos, cuerpo docente y de servicios.

En el contexto de este estudio e investigación la población y muestra seleccionada del total señalado en puntos anteriores es la siguiente: se escogió a los (as) estudiantes de Bachillerato como la población de esta investigación: 284 estudiantes. De esa población la muestra fue escogida de la siguiente manera como se presenta:

FICHA TÉCNICA:

Universo: 284 estudiantes de Primero a Tercero BGU.

TAMAÑO DE LA MUESTRA: 145 ESTUDIANTES

Ponderación: sin ponderación

Margen de error muestral: 5%

Nivel de confianza: 90%

Las variables que se consideraron para la investigación fueron datos sociodemográficos como sexo, edad, y formación previa en medios de comunicación. Con respecto a las variables dependientes, estas se configuraron en torno a las seis dimensiones de la competencia mediática establecidas por Ferrés (2007): lenguajes, tecnología, procesos de interacción, procesos de producción y difusión, ideología y valores, y estética

La **metodología** utilizada para esta investigación se encuadra dentro de lo que se conoce como metodología mixta, donde se usan los métodos cuantitativo y cualitativo, fundamentados en la experimentación con un posterior análisis estadístico.

Se usó el **método cuantitativo** según el proceso siguiente:

1. El objeto de estudio pretendió demostrar las características de un prosumidor (consumidor y productor de medios) dentro de la competencia mediática a la hora de desarrollar sus tareas académicas y decodificando los mensajes del entorno mediático de los estudiantes del Bachillerato de la Unidad Educativa Manuel Cabrera Lozano de la ciudad de Loja, Ecuador en el año lectivo 2016 - 2017. Y a su vez los datos otorgaron las respectivas recomendaciones con miras a una propuesta realizable.
2. Para alcanzar el conocimiento tenemos que basarnos en la objetividad, para lo cual se usó como **técnica** la encuesta, y su **instrumento** el cuestionario online con el cual se recolectó información, su posterior procesamiento de la información para obtener datos que permitan un análisis cuantificable y cualificable.

Luego de recibida las tutorías e indicaciones concernientes al tema de investigación y estudio: Competencias Mediáticas por parte de los docentes y académicos de la UTPL y el Programa de Maestría en Pedagogía se procedió primeramente a realizar la Investigación de campo en el mes de octubre de 2016.

La encuesta permitió una aplicación masiva entre los estudiantes de la población y muestra seleccionada para lograr obtener datos y posteriores resultados en cuanto a la temática de las competencias mediáticas. En cuanto al cuestionario, este se lo hizo en línea (online) dirigido a los (as) estudiantes de 1ro a 3ro BGU (Bachillerato General Unificado) compuesto de 34 preguntas cerradas, de las cuales 30 fueron preguntas de una sola respuesta (opción objetiva) y 4 de varias respuestas (selección múltiple)

La aplicación de los cuestionarios, como **procedimiento** primeramente su diseño siguió una serie de fases que comienzan con el diseño de los mismos, a partir del ya elaborado por los miembros del Proyecto titulado “Competencia mediática. Investigación sobre el grado de competencia de la ciudadanía en España” en el que intervinieron representantes de 17 universidades de España. Partiendo de este, se adaptaron los ítems a las edades de los participantes.

En la segunda fase se lleva a cabo el pilotaje de los cuestionarios. Tras un primer diseño en formato papel y su posterior pilotaje, se trabajó en la versión digital para su implementación en línea (on-line). En este sentido, el esfuerzo se centró en reducir la redacción de las preguntas a su mínima expresión, proporcionar una navegación atractiva y sencilla y, por último, utilizar un diseño gráfico adecuado a la edad de los diferentes colectivos.

En la tercera fase se procedió al diseño definitivo de los cuestionarios. Teniendo presente el pilotaje se realizó las modificaciones pertinentes y se procedió a la aplicación del instrumento definitivo.

Para eso se procedió a tener una entrevista con la Rectora de la Institución, quien luego de presentarle los documentos institucionales explicándole los motivos y fundamentos personales que persigue el investigador de este tema otorgó el visto bueno a este pedido.

El cuestionario en línea (online) diseñado a partir de otros modelos, pero mejorados a la realidad a explorar fue aplicado a la población escogida como lo son los (as) estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja (Ecuador), matriculados en el año lectivo 2016-2017 y que se encuentran en una edad entre los 15 a 18 y más años de edad, de la cual se escogió la muestra respectiva (líneas atrás se explica). Así mismo en línea u online se fue compilando los resultados que arrojaron datos estadísticos (cuantitativos).

3. Además para la investigación nos centramos en la teoría la cual nos aportó los elementos suficientes de las competencias mediáticas y los entornos de aprendizaje basados en las TICS.

4. Finalmente luego de todo este proceso se lo evidenció en los respectivos informes que detallan todo el proceso realizado, sobretodo los resultados acerca de la temática.

Otro método en la presente investigación fue el **cualitativo** investiga los ¿por qué? y los ¿cómo?, no sólo los ¿qué? ¿dónde? y ¿cuándo?. Por esto mismo, en el método cualitativo se utilizan muestras pequeñas, más enfocadas a un tema en particular. (Hernández Sampieri, R, 2014)

La aplicación de metodología cualitativa en la presente investigación se fundamentó en el análisis documental de la parte teórica, incluso de informes de gestión, memorias y páginas web en cuanto al tema de competencias mediáticas, y mediante un análisis detallado de los datos cuantitativos obtenidos en los cuestionarios y procesados.

Los datos cuantitativos fueron procesados adecuadamente para observar el comportamiento de los sujetos de la presente investigación con su respectivo análisis y corroboración de autores y sus experiencias (cualitativo). El proceso de análisis de resultados se inició con el estudio de las tabulaciones cuantitativas y elaborando en forma de estadísticas, tablas y gráficas que en su debido tiempo servirían como estudio de relación para otorgar conclusiones a lo obtenido y como resultados de lo investigado.

En muchos de estos estudios esta información coincide con datos de otros relevamientos. Podríamos decir que en poco más de un año el equipamiento en computadoras, uso de internet en los hogares de la ciudad de Loja, Ecuador, parece haber aumentado sensiblemente.

Finalmente como memoria de este proceso de levantó el respectivo informe impreso para el sustento del investigador, y que pueda servir para futuros estudios acerca de este tema.

2.3. Recursos.

Para el presente trabajo de investigación se contó con los siguientes recursos y materiales que se describen a continuación:

2.3.1. Recursos Humanos.

- Investigador o participante de Tesis.
- Directora de Tesis.
- Tutor del Programa de Investigación
- 145 estudiantes de Bachillerato.
- Rectora de la Institución.

2.3.2. Recursos Institucionales.

- Tutorías presenciales de Investigación
- Tutorías vía telefónica y Web de Investigación.
- Cuestionario proporcionado por el Equipo del Programa de Investigación de la Maestría en Pedagogía, UTPL, 2017.

2.3.3. Recursos Materiales.

- Computador
- Impresora
- Cámara fotográfica digital
- Guías Didácticas del Programa de Investigación UTPL: Competencias Mediáticas.
- Copias de artículos de revistas, periódicos, libros en físico como web con referencia a la temática de competencias mediáticas.
- Copias de certificaciones, oficios y documentos oficiales.

2.3.4. Recursos Económicos

- Un total de \$878.63 (Ochocientos setenta y ocho /63. Dólares), financiados en su totalidad por el investigador y repartidos de la siguiente manera:

ÍTEM	SUBÍTEM	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
Insumos	Resma de hojas de papel boon.	1	3.50	3.50
	Flash memory	1	6.00	6.00
Toma de Datos	Transporte	1	30.00	30.00
Equipos/Infraestructura	Computador portátil	1	490.00	490.00
Difusión de Datos	Impresión fotocopias de cuestionarios para pilotaje	1280	25.60	25.60
	Impresión y fotocopias de fichas de observación.	80	1.60	1.60
	Impresiones de borradores anillados.	1	8.00	8.00
	Impresiones de informes finales anillados.	1	8.00	8.00
	Grabación de CD's	1	2.50	2.50
	Preparación de disertación de Tesis (gastos varios)	3	50.00	50.00
SUBTOTAL DE GASTOS				625.20
Gastos Administrativos 20%				125.04
Imprevistos 5%				31.26
TOTAL:				781.50

CAPÍTULO 3:
ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS DATOS RECOGIDOS.

3.1. Encuesta dirigida a estudiantes de Bachillerato de la U.E. "Manuel Cabrera Lozano", Loja (Ec.), tema: "COMPETENCIAS MEDIÁTICAS". Para: Universidad Técnica Particular de Loja- Maestría en Pedagogía.

The screenshot shows a Google Forms interface in Spanish. The title of the form is "ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO de la U.E. \"MANUEL CABRERA LOZANO, Loja (Ec.): Tema: \"Competencias Mediáticas\". Para: UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA- Maestría en Pedagogía". Below the title, there is a block of text explaining the purpose of the survey: "ESTIMADA (o) 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 TICs. 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. 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. El tiempo aproximado para responder las siguientes preguntas es de 15-20 minutos. NOTA: algunas preguntas se le presentan para escoger UNA SOLA OPCIÓN, y en otras VARIAS OPCIONES. Remítase a las indicaciones de cada una de ellas." The form is currently in the "PREGUNTAS" (Questions) tab, and the "RESPUESTAS" (Responses) tab is also visible. The interface includes a navigation bar at the top with a back arrow, the title "Hoja de cálculo sin título", and an "ENVIAR" (Send) button. A sidebar on the right contains icons for adding elements, text, images, video, and a table.

FICHA TÉCNICA:

Universo: 284 estudiantes de Primero a Tercero BGU.

Tamaño de la muestra: 145 estudiantes

Ponderación: sin ponderación

Procedimiento de la recolección de los datos: el cuestionario se realizó primero un cuestionario en impreso para observar el comportamiento de los encuestados, y luego de las respectivas correcciones se lo volvió a aplicar a la muestra solicitada.

Margen de error muestral: 5%

Nivel de confianza: 90%

Fecha de realización del trabajo de campo: del 1 al 28 de febrero de 2017.

3.2. Análisis e interpretación de los datos obtenidos.

A. CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA

Tabla 1: Género

Indicadores	Variables	Porcentaje
Masculino	77	53%
Femenino	68	47%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que el 53% de los encuestados son varones y el 47% son mujeres, de una muestra de 145 personas que nos da un 100%.

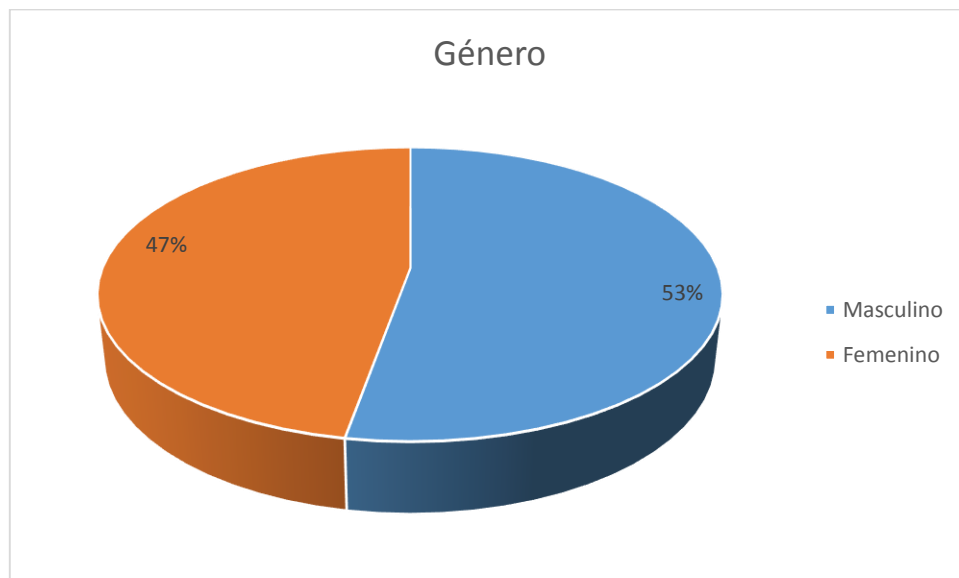


Figura 1

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Según Marketing Charts de Pew Research Internet y American Project (2015) quienes realizan un estudio dónde sobre el género sexual que predomina en el uso de las diferentes redes sociales como por ejemplo Facebook, Pinterest, Instagram, LinkedIn y Twitter, así como en las diferentes aplicaciones de la web para consultas, descargas, información, entre otros beneficios de la red son los hombres quienes usan las redes sociales y otras aplicaciones de

la web para reunir la información necesaria para ejercer influencia. Las redes sociales les ayudan a realizar la investigación, reunir los contactos relevantes y básicamente a mejorar su estatus. Igual en el caso de las mujeres usan las mismas para hacer conexiones y mantenerse en contacto con sus familias y amistades. Sin embargo en otros estudios, el género femenino está ganando campo (76 %) en comparación con los hombres (72 %) en un estudio de FinancesOnline.com (2016).

Por lo tanto en la aplicación a la muestra seleccionada la mayoría de los encuestados son varones, quienes son los que realizan un mayor uso de los medios informáticos y demuestran interés en el tema ya que los medios digitales constituyen una presencia tan fuerte en la vida de los jóvenes que les cuesta estar en el mundo material.

Tabla 2: Edad

Indicadores	Variables	Porcentaje
Entre 14-16 años	75	52%
Entre 17-18 años	57	39%
Más de 18 años	13	9%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desglosa de los datos que el 52% de los encuestados tienen una edad entre los 14 y 16 años; un 39% entre los 17 a 18 años, y un 9% más de 18 años de una muestra de 145 personas que nos da un 100%.

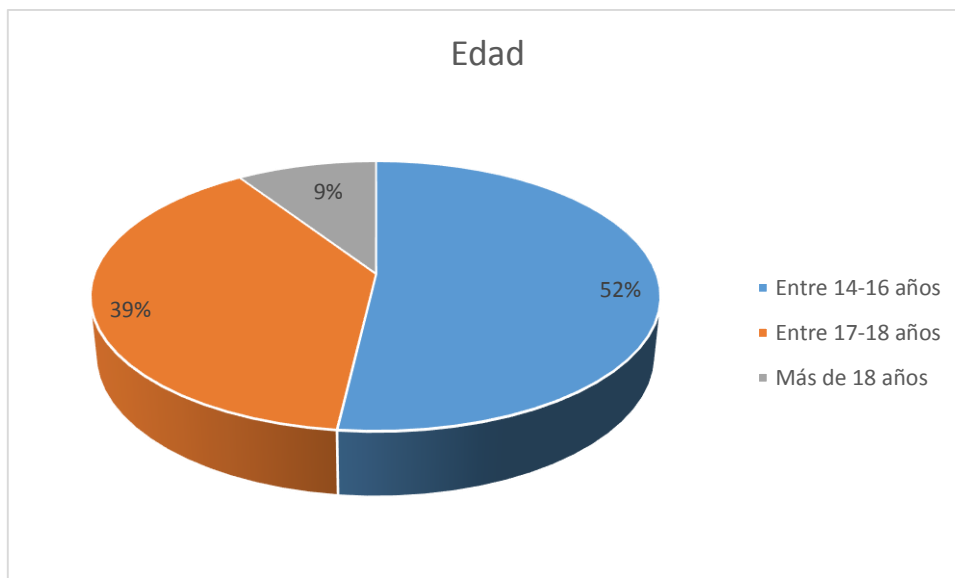


Figura 2

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Para el Observatorio Vasco de la Juventud en Bilbao (2014) quien recoge las opiniones de 1.272 jóvenes de 15 a 29 años y otras 1.696 personas mayores de esa edad en función de los datos del estudio, el 53 por ciento de los jóvenes prefiere internet para entretenerse, frente al 16 por ciento de los adultos. Además el 81 por ciento de los jóvenes que se conectan a internet lo hace todos o casi todos los días, un hábito que sólo comparte el 68 por ciento de los mayores. Los jóvenes tienen una actitud "más abierta y positiva" hacia la red, que utilizan sobre todo para entretenerse y comunicarse, mientras que los más mayores la usan para informarse y entretenerse.

En síntesis los encuestados son adolescentes, quienes hacen uso de los sistemas y aplicaciones informáticas en su entorno institucional o del hogar, según sean sus necesidades o usos, pues este segmento de jóvenes de 14 a 16 años constituye un colectivo bastante diferenciado del resto de jóvenes, que busca sobre todo el entretenimiento, lee muy pocos periódicos, se interesa mucho menos que el resto por la información de actualidad y dentro de ella sobre todo se interesan por la información deportiva, y tiene en las redes sociales un canal de comunicación fundamental para sus relaciones sociales.

B. NIVEL DE FORMACIÓN EN CUESTIÓN INFORMÁTICA

Tabla 3: ¿Cuál es su nivel de formación recibida en comunicación audiovisual o informática?

Indicadores	Variables	Porcentaje
Suficiente	42	29%
Alguna	81	56%
Muy poca	22	15%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se presenta en los datos que el 29% de los (as) encuestados (as) poseen una suficiente formación recibida en comunicación audiovisual o informática; un 56% tiene una formación alguna, y un 15% manifiesta tener una formación muy poca, de una muestra de 145 personas que nos da un 100%.

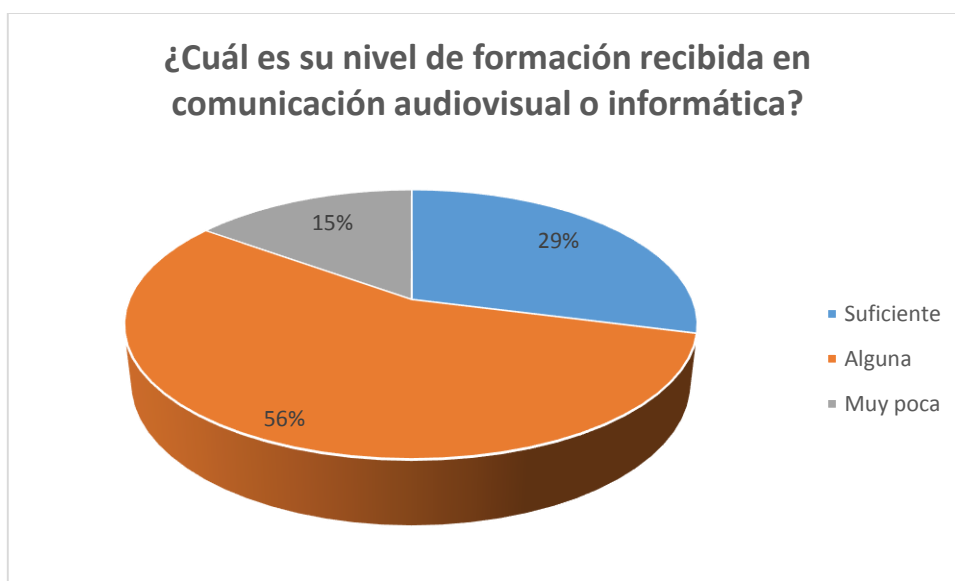


Figura 3

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Se observa que la mayoría de los (as) encuestados (as) su formación en informática es alguna. Esto corroborando con el dato de la edad, los adolescentes por vivir en la era de la tecnología digital según García, A. (2010) los llamamos nativos informáticos que son los niños

y adolescentes que han nacido del año 1990 en adelante y poseen una configuración psicocognitiva diferente que les permite asimilar con mayor rapidez el uso de las nuevas tecnologías como Internet, dispositivos móviles, nuevas consolas de video juegos, etc.

Sin embargo esta formación se debe a su exploración o autoformación en la manipulación por si mismos de los dispositivos, programas y aplicaciones informáticas, pues es muy importantes para ellos (as) el estar en la “onda de la tecnología”. Y en el caso de las Instituciones Educativas (IE) fiscales aún se observan deficiencias en cuanto a implementación de Internet o de laboratorios de informática.

Tabla 4: ¿Cómo ha adquirido su nivel de formación en lo audiovisual o informático?
(puede escoger varias alternativas)

Indicadores	Variables	Porcentaje
En la Institución Educativa	52	34%
He aprendido por mí mismo (a)	45	29%
Con ayuda de amigos (as)	28	18%
En cursos o talleres	29	19%
TOTAL	164	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se visualiza de los datos que el 34% de los (as) encuestados (as) manifiestan haber adquirido su formación en informática en la Institución Educativa, el 29% ha aprendido por sí mismo (a) (autoformación), el 18% lo ha hecho con ayuda de sus amigos (as) y un 19% en cursos o talleres.

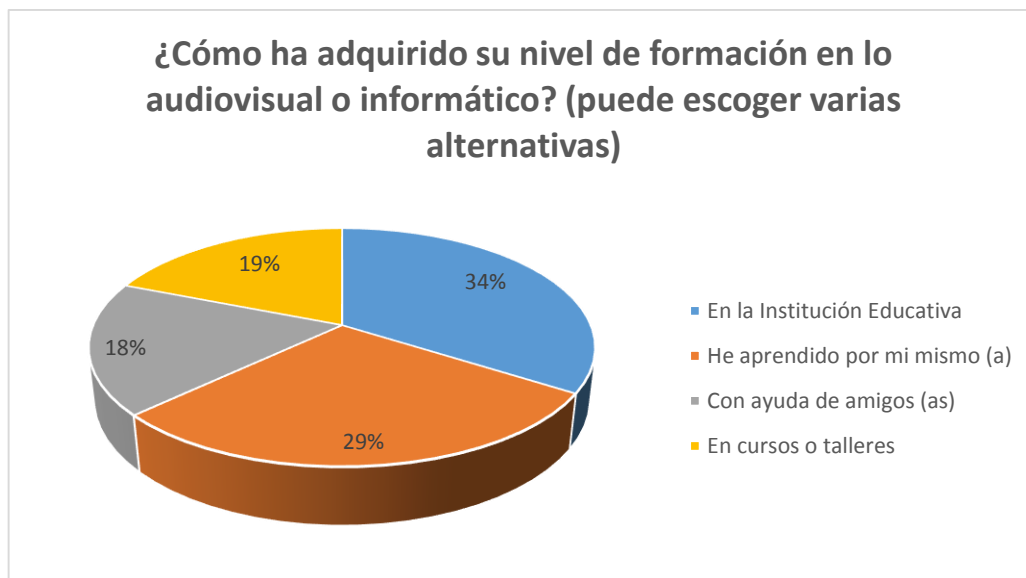


Figura 4

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

"Las escuelas secundarias constituyen los símbolos y síntomas primordiales de la modernidad" (Profesores cultura y postmodernidad en Cuadernos de Pedagogía, 1996). En este contexto, las nuevas tecnologías en comunicación aparecen como uno de los principales retos para las instituciones escolares, tanto para las que las han incorporado, como para las que no.

Los adolescentes ya tienen una experiencia de comportamiento y de conocimiento de algo exterior, que han experimentado a lo largo de los años que han visto televisión. En este sentido la web se ha vuelto un elemento estructurante de la relación familiar y también de la socialización, mientras que la escuela cumple otro papel. El gran elemento socializador, de incorporación al mundo que lo rodea e incluso al mundo de sus vivencias personales, es la web, lo audiovisual y no la escuela, y este es un cambio sustantivo (Ortúzar I, Regis, S, 2013, pp. 3).

Al ser una pregunta con la posibilidad de escoger varias alternativas se deduce que la mayoría de los (as) encuestados (as) su formación en informática la adquirió en la Institución Educativa, a pesar de poseer la IE una limitación de la infraestructura informática ha existido esa predisposición por aprender sobre el tema, incluso le sigue a esta mayoría se han autoformado, lo cual corrobora que los (as) adolescentes siempre están a la vanguardia de

las últimas tendencias tecnológicas de los diferentes dispositivos, aplicaciones o programas tecnológicos.

Tabla 5: ¿Comprende 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 informáticos? (escoja UNA alternativa)

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	86	59%
Algunas veces	59	41%
No	0	0%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desglosa de los datos que el 59% de los (as) encuestados (as) manifiestan comprender la información que transmiten los diferentes códigos y lenguajes que componen los mensajes de los medios informáticos, el 41% dicen algunas veces y con un 0% no tenemos respuestas, de la muestra de 145 que nos da el 100%.

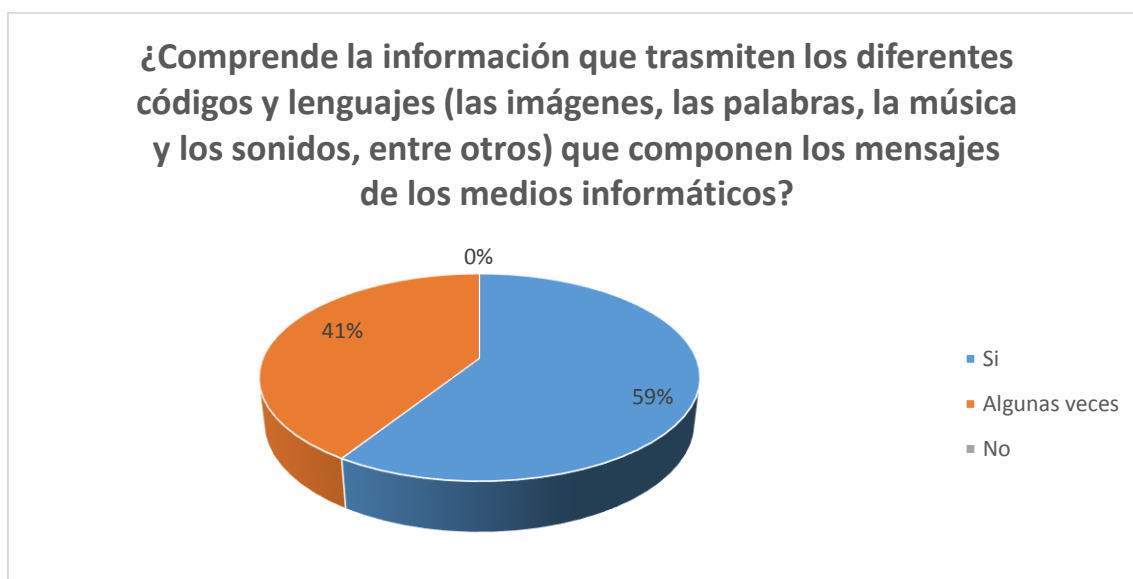


Figura 5

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

En la actualidad se responsabiliza a los medios masivos de comunicación; sobre los malos hábitos de los adolescentes de la falta de concentración, del abandono de valores, o la equivocada aplicación de la misma, del bajo rendimiento escolar. Sin embargo para Carpizo (2012) “los medios de comunicación incurren más que nunca en la educación de las nuevas generaciones, modelan gustos y tendencias en públicos de todas las edades”.

Además enfatiza Cafiero (2013) que “el conocimiento de la realidad no proviene exclusivamente del texto escrito y porque todos los días nuestros jóvenes se educan en mayor medida fuera de la escuela; ya que pasan el mayor tiempo especialmente en el internet. Sus referentes de conocimiento, imágenes, valores y sus posibilidades que depositan son en correspondencia inmediata con la comunicación y sus mensajes”.

Consecuentemente la mayoría de los (as) adolescentes si comprenden las imágenes, palabras, música, sonidos entre otros aspectos de los mensajes que los medios informáticos transmiten en sus diferentes aplicaciones, programas de software, videojuegos, entretenimiento, investigación, publicidad, ya que al vivir en plena era tecnológica ellos (as) manifiestan un comportamiento de estar a la vanguardia de cada nueva versión de las innovaciones tecnológicas, incluso mientras más “ruidosas, vanidosas, llenas de formas, colores, dibujos, etc.” sean mucho más se interesan en su uso y comprensión. Por ende las instituciones educativas no pueden dar la espalda a estos hechos y, por el contrario, convendrá dar cuenta, explicar, ayudar e interpretar los mensajes, a fin de completarlos, conocer los diferentes lenguajes y aportaciones que en ellas se presentan y de la misma forma cuestionar los posibles contenidos que se encierran. Por lo tanto los medios de comunicación son un soporte tecnológico, que amplían las posibilidades educativas.

Tabla 6: La utilización de los medios informáticos y el trabajo colaborativo permite (escoja UNA alternativa):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Reunirnos y trabajar en equipo.	86	59%
Cada uno hace su parte y luego las unimos.	15	11%
Trabajar y aportar a través de una red virtual.	44	30%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desglosa de los datos que el 59% de los (as) encuestados (as) manifiestan que el uso de los medios informáticos les permiten reunirse y trabajar en equipo, el 11% que cada uno hace su parte y luego en otro momento unen sus tareas, y un 30% trabajan a través de una red virtual, de la muestra de 145 que nos da el 100%.

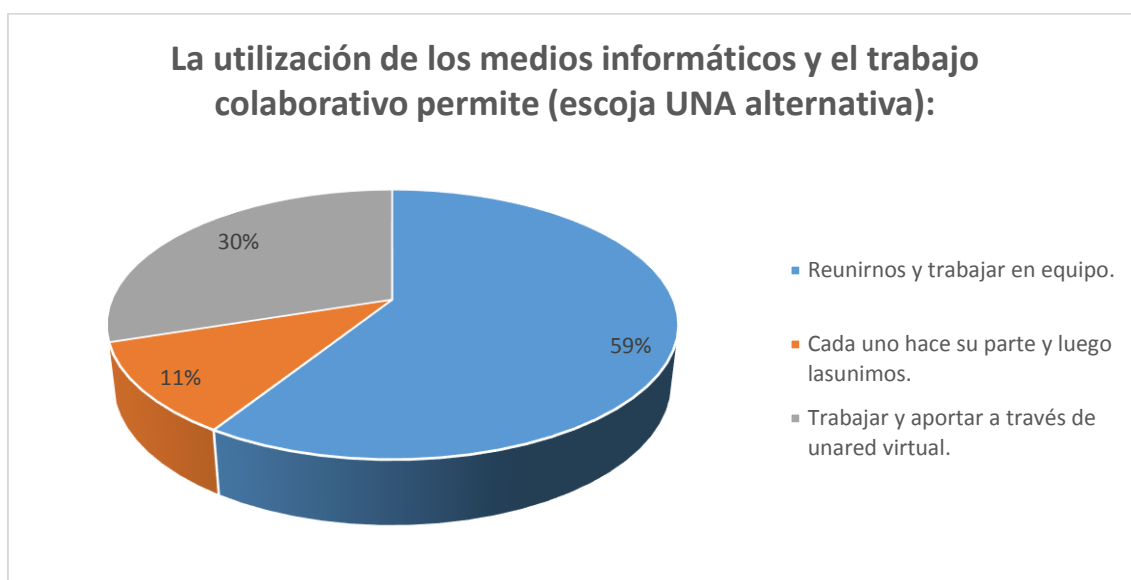


Figura 6

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

El uso de las TIC en el ámbito educativo es un punto clave para mejorar significativamente los resultados del proceso enseñanza-aprendizaje y basándonos en las teorías constructivistas y el desarrollo de habilidades, estas herramientas nos permitirán que tanto docentes como alumnos obtengan grandes beneficios de su uso (Carsoso J, 2010).

La práctica y el uso de los mismos para el desarrollo del trabajo colaborativo nos transportará a un medio donde se pueda experimentar, probar, conocer más allá de la información obtenida en un aula. Las aplicaciones como simuladores, foros, chats, videoconferencias, videojuegos, etc. refuerzan el aprendizaje adquirido para aterrizar en un contexto real.

Por lo tanto la mayoría de los (as) adolescentes ven en los medios informáticos la posibilidad de permitirles reunirse y trabajar en equipo a través de grupos en los medios sociales u otras aplicaciones propias de la web. Además esta pregunta se enfoca para el desarrollo de las tareas académicas, donde ellos a través de un mensaje de chat, por ejemplo, se convocan para el trabajo grupal en un sitio determinado, sobretodo de la persona que posea un computador e internet para poder realizar lo que se les ha solicitado. Aunque también nos permite interpretar que aún tenemos dentro de las IE fiscales una “brecha digital” de que todas (as) tengo uso o ingreso a internet, e incluso a un computador, sin embargo por ser la edad adolescente la de las reuniones, esto motiva a realizarlas sin importar si hay que reunirse en el domicilio, en un cyber, o en el mismo colegio donde exista un computador y servicio de internet.

Tabla 7: ¿Es capaz de transformar algunos productos audiovisuales o digitales que se presentan en los medios informáticos? (escoja UNA alternativa):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Bastante	7	5%
Un poco	116	80%
Casi nada	22	15%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que el 5% de los (as) encuestados (as) manifiestan que son bastante capaces de transformar algunos productos audiovisuales o digitales que se presentan en los medios informáticos, mientras que el 80% dice que un poco, y el 15% casi nada, de la muestra de 145 que nos da el 100%.

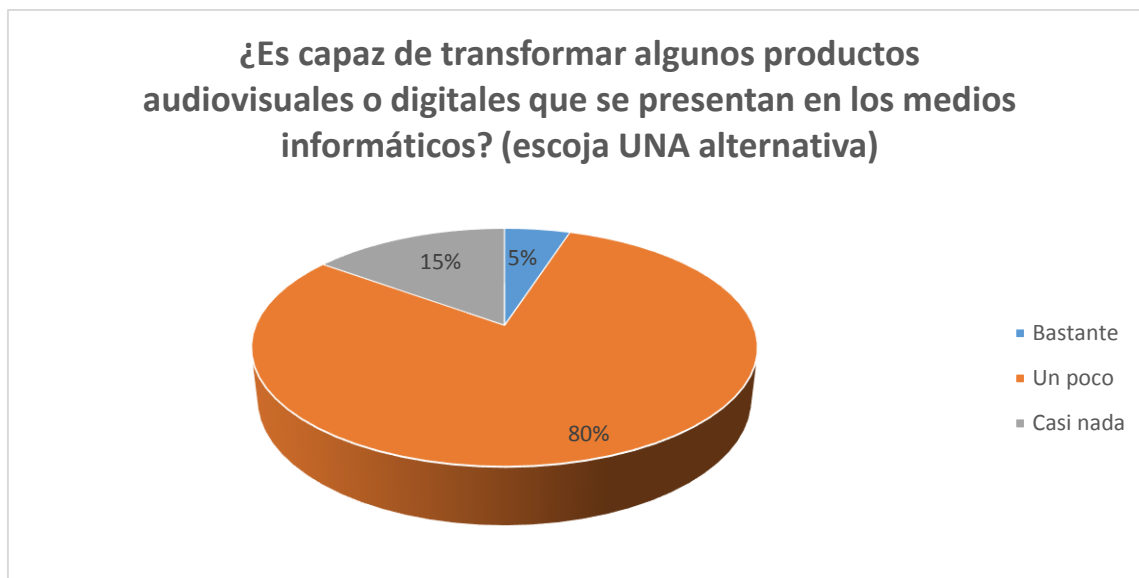


Figura 7

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

La mayoría de los (as) adolescentes tienden a un poco ser capaces de transformar mediante la edición o la compartición los productos audiovisuales que se presentan en los medios informáticos. Para Navales, M (2010) "la actual tendencia educativa está encaminada hacia la elaboración de sistemas interactivos que permitan a los alumnos concentrarse en el razonamiento y en la solución de problemas". Andrea DiSessa (2014), comenta: "el truco consiste en no utilizar la computadora para convertir las experiencias en abstracciones, sino en transformar las abstracciones, como las leyes de la física, en experiencias".

Esto es lo que nos hace falta en los sistemas educativos, el hacer que estos productos informáticos se transformen en aprendizajes significativos y puedan compartir información a través de las diferentes aplicaciones o programas.

Tabla 8: ¿Cuál es el navegador que más utiliza (puede escoger varias alternativas)?:

Indicadores	Variables	Porcentaje
Internet Explorer	8	6%
Google Chrome	121	76%
Safari	5	4%
Firefox	14	11%
TOTAL	158	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que el 6% usa como navegador de Internet el Internet Explorer, el 76% usa Google Chrome, el 4% Safari y el 11% Firefox.

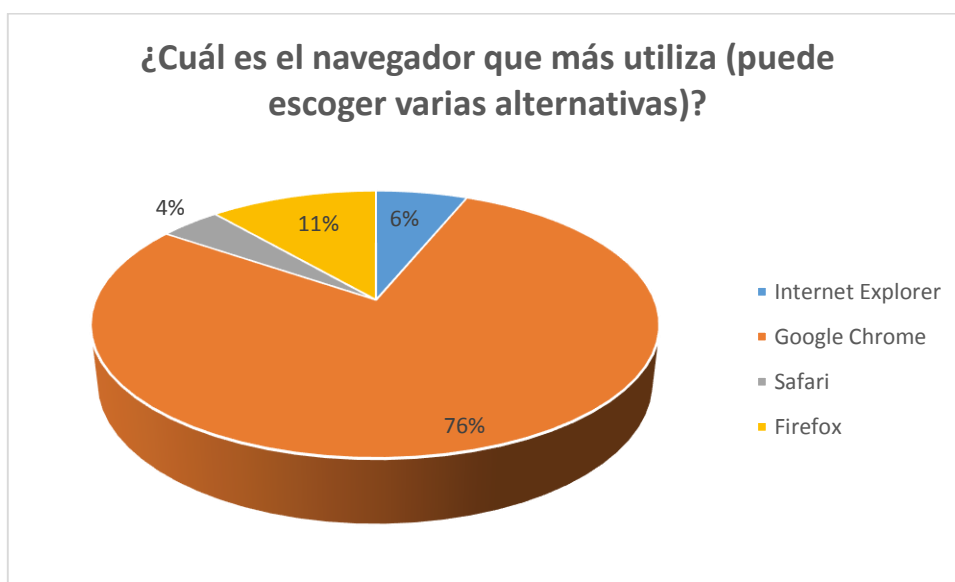


Figura 8

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Al ser una pregunta con la posibilidad de escoger varias alternativas se deduce que la mayoría de los (as) encuestados (as) usa como navegador de Internet al Google Chrome. ¿Y por qué los adolescentes prefieren este navegador?

Según la revista Omicrono (2016) en un estudio manifiesta que Chrome ha alcanzado el 41,71% de cuota de mercado, superando levemente a Explorer (41,37%), y a mucha distancia del Firefox de Mozilla (10,06%), el Safari de Apple (4,47%) y Opera (2,01%).

Esto es debido a que Chrome acapara la mayor cantidad de aplicaciones disponibles para dispositivos móviles, y que adolescente actualmente no posee o desea un teléfono móvil capaz de realizar las tareas más relevantes y entretenidas. Y Chrome de la línea de Google ofrece esa gran posibilidad.

Tabla 9: Señale la razón principal por la que utiliza el navegador de su preferencia (Elija una opción):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Es el que venía pre-instalado en mi ordenador	13	9%
Es el que conozco	22	15%
Debido a sus características es más rápido	110	76%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que el 9% de los (as) encuestados (as) manifiestan que el navegador que usan es porque venía pre- instalado en el ordenador, el 15% dice que es el que conoce, mientras que el 76% es por su velocidad de navegación, de la muestra de 145 que nos da el 100%.

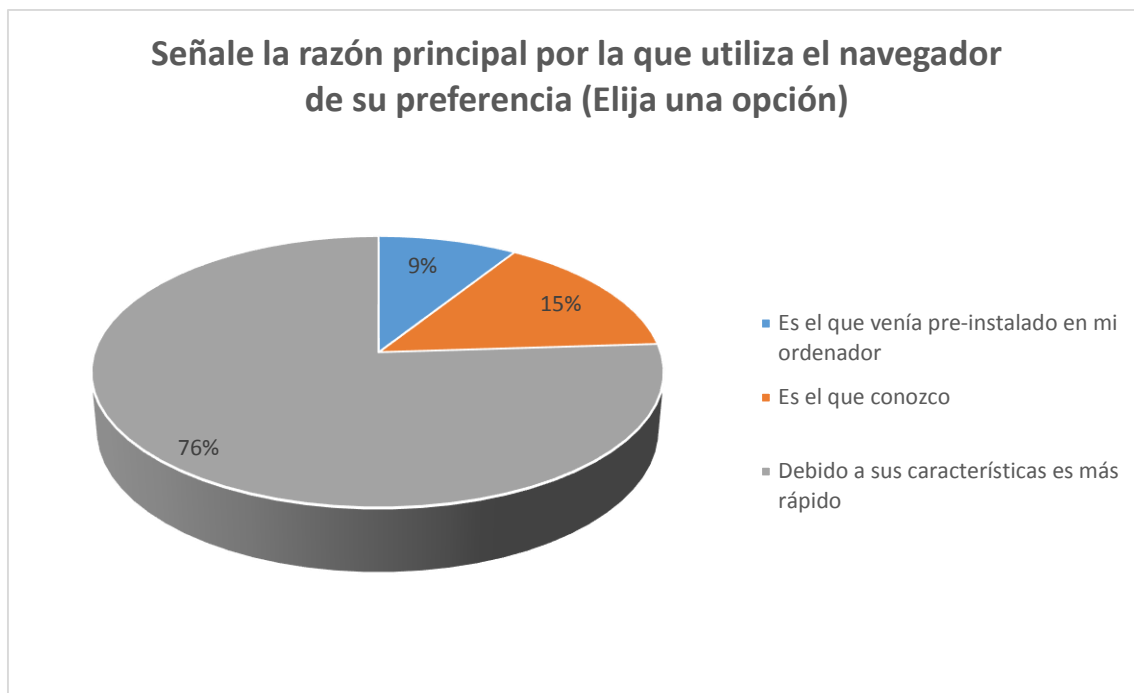


Figura 9

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

El navegador de Internet que los (as) adolescentes lo usan con mayor frecuencia es un navegador web desarrollado por la empresa Google denominado Google Chrome

Según Renzo, S. (2014) este navegador “se nutre de imágenes y objetos gráficos para proporcionar un entorno visualmente sencillo para el usuario. Esta interfaz además es segura y fácil y rápida. Además está diseñado para soportar las aplicaciones web complejas de la actualidad, y advierte al usuario cuando éste está a punto de ingresar a un sitio potencialmente inseguro”.

También en Chrome, las descargas se hallan en la parte inferior de la pantalla. Se puede acceder a ellas haciendo clic en “mostrar todas las descargas”, al lado derecho de la barra de descargas. Esto aparece en una pestaña aparte para evitar perder la información de las pestañas abiertas, según la opinión de uno de los entrevistados en la investigación presente.

Tabla 10: Señale si conoce cómo crear contenidos en un blog o en Wikipedia (escoja UNA opción):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	48	33%
No	97	67%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que el 33% de los (as) encuestados (as) manifiestan que si conocen cómo crear contenidos en un blog o en Wikipedia, y un 67% que no, de la muestra de 145 que nos da el 100%.

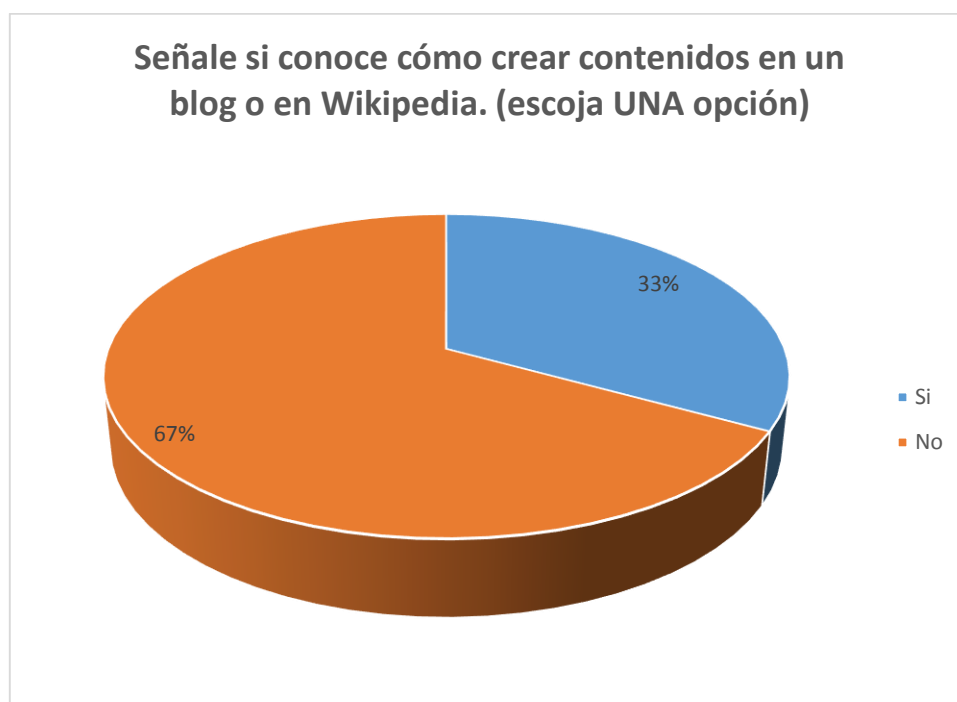


Figura 10

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

"Hoy la tecnología disponible nos ofrece todavía más medios para proporcionar esta autonomía a los alumnos. Bien utilizada se transforma en un potente acelerador de la motivación y en última instancia, del aprendizaje" (Viñas, M, 2014).

Sin embargo un estudio de la Universidad de Stanford (2016) a unos 7.804 estudiantes: el 82% de pre-adolescentes y adolescentes no saben distinguir entre contenido informativo y contenido patrocinado. Mucho saber crear perfiles y subir fotos, mandar snaps o jugar con Clash Royale; mucho conocimiento sobre selfies, apps que esconden fotos o hacks que te permiten cambiar la apariencia de tu móvil... Pero no saben nada sobre cómo evaluar la fiabilidad y la exactitud de una noticia o un texto que encuentren en Internet (si es que previamente han sabido buscar en Google con cierta inteligencia).

Por lo tanto a pesar de que los adolescentes son *nativos digitales* y a la “onda” de las tecnologías, el momento de fomentar academia o compartir información, la creación de un blog o sencillamente navegar en la página de Wikipedia no crean contenidos, los comparten o los analizan. Observamos en todo caso una deficiencia de investigación y de uso académico de las aplicaciones o programas de la web para el desarrollo de la investigación.

Tabla 11: Señala si sabes cómo subir o compartir archivos de audio, video o imágenes en las diferentes aplicaciones que ofrece la Internet, ejemplo: Flickr, Picasa, Youtube, Facebook, Instagram u otros (escoja UNA opción):

Indicadores	Variables	Porcentaje
En la mayoría de ellos, no es tan difícil	48	33%
En algunos de ellos, algunos desconozco su uso	62	43%
En pocos de ellos, prefiero solo unos cuantos.	35	24%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que el 33% manifiestan que saben en su mayoría subir o compartir archivos en las diferentes aplicaciones de la web, el 43% lo desconocen en su mayoría, y un 24% en pocos de ellos saben cómo realizar esta compartición, de la muestra de 145 que nos da el 100%.

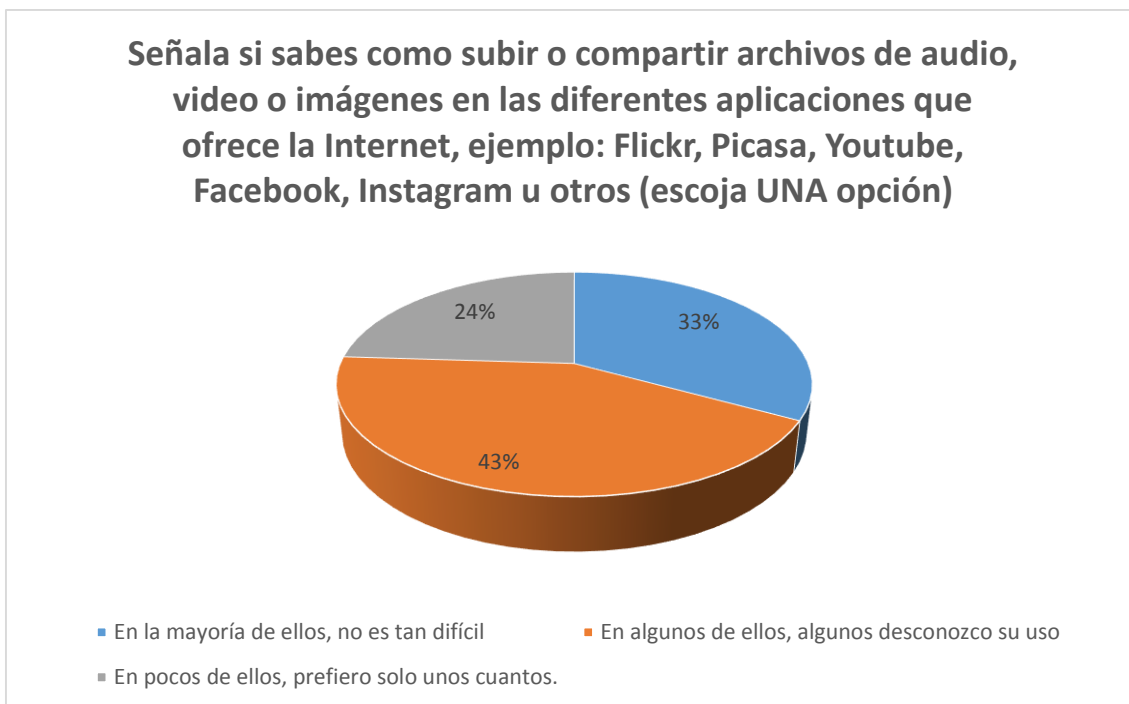


Figura 11

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

A lo largo de los últimos años, los “memes”, por lo general imágenes o videos con textos que pretenden ser sarcásticos o graciosos, se han convertido en una de las formas de comunicación más populares utilizadas por los jóvenes dentro de las redes sociales. Parte de esa comunicación puede ser positiva, aunque también puede hacer que se metan en problemas (Homayoun, A. 2017). Pues el compartir videos, imágenes y memes puede traerle a la persona algunas respuestas positivas en las redes, lo que después perpetuaría ciertas malas decisiones. En un ambiente donde los adolescentes pasan cerca la mayor parte de su tiempo utilizando algún tipo de medio digital, es fácil que lleguen a tomar juicios de valor según el número de me gusta que recibe alguna publicación.

Consecuentemente la mayoría conoce como realizar este tipo de compartición en las aplicaciones de la web, subir videos, archivos, imágenes, pues los adolescentes por lo general comparten imágenes, videos de su vida social, personal en aplicaciones de redes sociales, así como producciones de video en repositorios de audio y video, por tal motivo solo lo saben en las aplicaciones que a ellos les interesa por farándula, entretenimiento u ocio.

Tabla 12: Señala la actividad web que con mayor frecuencia realiza. (puede escoger varias alternativas):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Participar en Wikipedia como creador de contenidos.	13	7%
Subir archivos a YouTube u otra aplicación	19	10%
Creación y mantenimiento de un blog.	5	3%
Publicación de fotos en Flickr, Picasa, Facebook u otros	86	46%
Acceder a servicios de tutoriales	62	34%
TOTAL	185	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se muestra de los datos que el 7% la actividad web con mayor frecuencia que realiza es participar en Wikipedia como creador de contenidos, el 10% se dedica a subir archivos a repositorios de video, el 3% a crear blogs, el 46% a publicar fotos en redes sociales, y el 34% a servicios de tutoriales.



Figura 12

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Para Rodríguez, a (2015) participar en las redes sociales suele causar en las personas, especialmente en los adolescentes un estado emocional positivo, caracterizado por un nivel elevado de actividad cerebral y una sensación subjetiva de “bienestar”. En pocas palabras, abrir una red social e interactuar con otros nos hace sentir bien. De modo que el placer que nos brindan las redes sociales no se obtiene regularmente por otros medios.

Al ser una pregunta de varias respuestas la mayoría de los (as) adolescentes se dedican a usar las aplicaciones web para la compartición de información a través de las redes sociales, la más común Facebook, en la cual les permite subir fotografías, videos, “selfies” “memes”, pues les gusta con eso publicar su vida social, personal, ganar la atención de los demás mediante los “estados” que esta presenta y comentarios de su información.

Tabla 13: Señale la alternativa que considere pertinente para realizar una búsqueda en Internet (escoja UNA alternativa):

Indicadores	Variables	Porcentaje
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.	54	37%
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.	51	35%
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.	40	28%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: los datos presentan que el 37% que para realizar una búsqueda en Internet en el buscador de Google escribe todas las palabras en el mismo, ojea los primeros resultados y selecciona el más conveniente, el 35% compara y evalúa la información hallada la que se adapta a los objetivos de la búsqueda, y el 28% selecciona la respuesta que más convenga a los objetivos de la tarea, de una muestra de 145 que representa el 100%

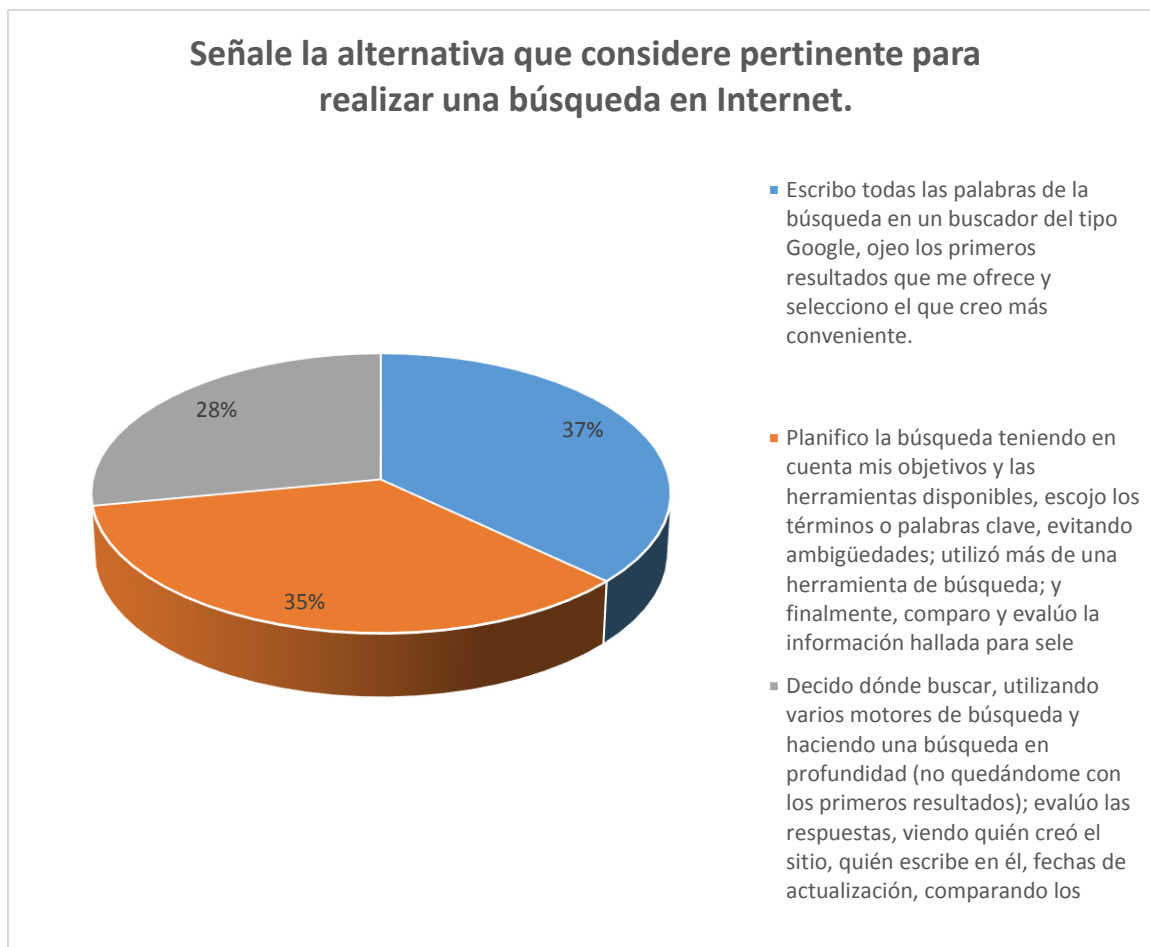


Figura 13

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Entre las ventajas de Internet en los procesos formativos y educativos es que potencia el aprendizaje cooperativo al permitir la comunicación entre alumnos y profesores fuera del horario de clases a través del correo electrónico, foros o chat, compartir ideas y opiniones o intercambiar recursos, la realización de las tareas académicas (aclarar dudas, compartir apuntes, etc.). La Red Latinoamericana de Portales Educativos (2013) manifiesta que el 90 % de los jóvenes conectados entre 14 y 19 dice que Internet es útil para las tareas del colegio.

Sin embargo la mayoría de los (as) adolescentes al realizar la búsqueda de información a través del buscador de Google ojean los resultados primeros que salgan y luego obtienen la información según la conveniencia. Esto se refleja en la hora de presentar una tarea académica, en la cual los estudiantes no planifican adecuadamente los objetivos o compara la información para obtener una crítica o contrastación adecuada. Es un cumplimiento de sus

tareas, pero sin el debido sustento de la información, incluso sin la debida citación de las fuentes de información o autorías de la misma.

Tabla 14: ¿Qué palabras escribirías en un buscador como Google, por ejemplo, para realizar la búsqueda de las La Guerra de Independencia del Ecuador (escoja UNA sola opción)?:

Indicadores	Variables	Porcentaje
“La guerra de la Independencia del Ecuador”	54	37%
Guerras de la Independencia Ecuador	24	17%
Independencia Guerras Ecuador	0	0%
Independencia del Ecuador	32	22%
Guerra e Independencia del Ecuador	35	24%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se observa de los datos que el 37% al realizar una búsqueda en Google con el ejemplo propuesto coloca todo el enunciado de la tarea, mientras que el 17% lo enuncia sin detalles gramaticales como los artículos, el 0% no se inclina por esta alternativa, el 22% solo coloca palabras claves y el 24% diferencia entre un concepto y el otro, de una muestra de 145 que representa el 100%

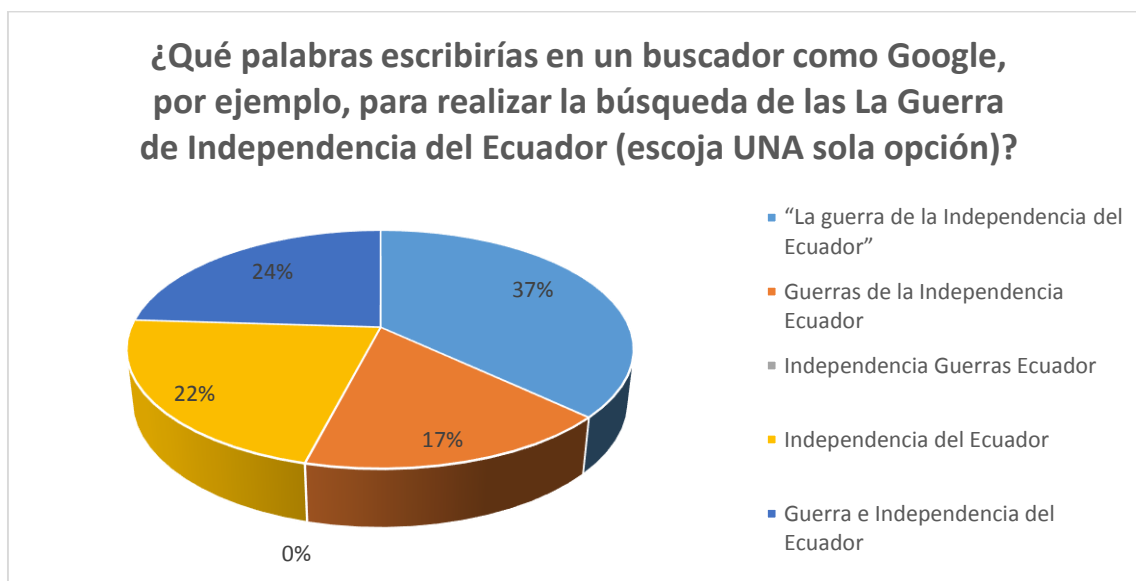


Figura 14

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Para la Red Latinoamericana de Portales Educativos (2013) la web es el lugar preferido de acceso a la información, esto obedece a la inmediatez del resultado de la búsqueda. Los libros han entrado en la era digital, lo que se ha perdido es el uso del papel más que de la información. Los estudiantes tienen en sus manos una biblioteca virtual completa, pero algunos en lugar de aprovecharla para aprender e investigar al momento de hacer la tarea, la usan para copiar el contenido de los sitios sin analizar ni aprender nada.

Así la mayoría de los (as) adolescentes al realizar la búsqueda de información a través del buscador de Google según el ejemplo de una tarea ellos escriben todo el enunciado de la misma, al parecer no se ayudan de las palabras claves que se puedan ofrecer, o de su propia forma de asimilar la información y sintetizarlas para colocarlo en la búsqueda.

Tabla 15: De las siguientes páginas, señala cuál utilizas con mayor frecuencia para la búsqueda de información. (puede escoger varias alternativas):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Wikipedia	115	39%
Monografías.com	51	17%
Diccionario Bibliográfico	19	6%
Rincón del Vago	38	12%
Google Académico	32	10%
Bibliotecas Virtuales	30	9%
Bases de datos científicas	21	7%
TOTAL	306	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que el 39% cuando busca información para una tarea académica usa Wikipedia, el 17% Monografías.com, el 6% diccionarios bibliográficos, el 12% la página de Rincón del Vago, el 10% el Google Académico, el 9% las bibliotecas virtuales, y el 7% las bases de datos científicas.

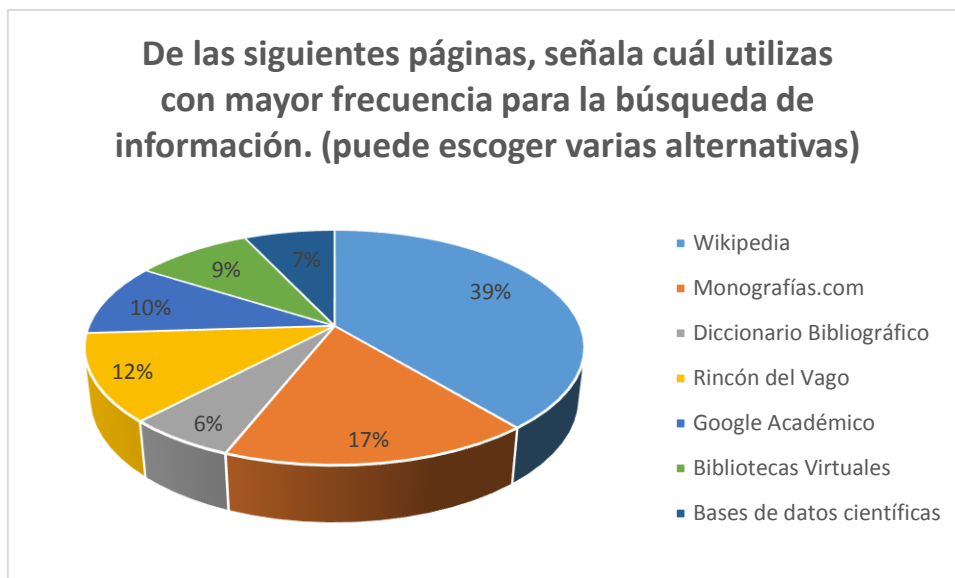


Figura 15

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Para muchos “Wikipedia” es un gran invento y una de las mejores formas de compartir información, especialmente académica, de manera global y libre. Para otros en cambio es la promoción de conocimientos superficiales en un mundo que parece cada vez más preocupado por obtener lo que sea de manera inmediata y a bajo costo sin pensar mucho en la profundidad de lo que adquiere (Rodas, A, 2012).

Al ser una pregunta de varias alternativas se desprende que al corroborar con la pregunta anterior en la búsqueda de la información para el desarrollo de una tarea académica usan la página de Wikipedia, que a pesar de no constar dentro de los lineamientos como página web con acervo de rigor científico la mayoría de los (as) adolescentes la usan debido a que es entre las primeras opciones que salen en el buscador de Google y la de mayor uso a nivel global. Por debajo de todo este análisis se encuentran las bases de datos o repositorios de artículos científicos, e incluso el mismo Google Académico los cuales, a lo mejor será que no son muy difundidos o enseñados, o la otra la dificultad para acceder a este tipo de información que muchas veces cuenta y no cuenta con las respectivas licencias para obtener la información requerida. Rodas, A (2012) manifiesta que una de las situaciones que vuelve a la Wikipedia de bajo rigor científico es la presencia de opiniones personales, en muchas ocasiones soterradas bajo apariencias académicas y carentes de fundamentos científicos.

Wikipedia por lo tanto, no es el punto de llegada y no debe serlo, sino que puede estar más a o menos al punto de inicio. Cuando sea la hora de las tareas escolares, en muchas ocasiones debe hacerse mejorando y fundamentando los artículos de Wikipedia y ello ha hecho que sistematice el conocimiento y que prepare mejor las mismas. Al mejorar un artículo, se podrá darse cuenta de los vacíos de contenido, de las pistas a la investigación y de la organización del material de acuerdo a otras fuentes.

Tabla 16: Se considera con capacidad para aprovechar las herramientas de las nuevas tecnologías y mejorar de alguna forma tu entorno (por ejemplo para contribuir de alguna manera a que sea más solidario, más justo, más humano) desde una actitud de compromiso social y cultural. (escoja UNA alternativa):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Bastante	35	24%
Suficiente	104	72%
Casi nada	6	4%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se observa de los datos que el 24% aprovechan bastante las herramientas para contribuir con la compartición de información con compromiso social y cultural, un 72% dice que lo suficiente, y un 4% que casi nada, de una muestra de 145, que nos da un total de 100%.

Se considera con capacidad para aprovechar las herramientas de las nuevas tecnologías y mejorar de alguna forma tu entorno (por ejemplo para contribuir de alguna manera a que sea más solidario, más justo, más humano) desde una actitud de compromiso social

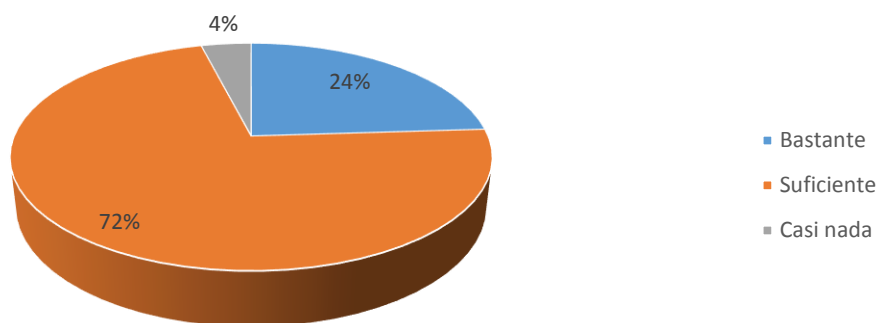


Figura 16

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

La Web está transformando la comunicación y la forma en la que interactuamos con el resto de personas, pero a la vez amplía los horizontes pues a través de sus aplicaciones, especialmente las redes sociales es más fácil encontrar, conectar, reagrupar o movilizar a usuarios interesados en un campo determinado (Hamayoun, A, 2017)

Por consiguiente la mayoría de los encuestados manifiestan que suficientemente aprovechan las herramientas de la tecnología para de una u otra manera a través de la compartición de información, una crítica, una denuncia, un ejemplo, una enseñanza ayudar a contribuir con valores desde una actitud de compromiso social, sea en el ámbito ecológico, cultural, social, de ahí que existen mensajes en las redes sociales en donde se denuncian actos, se pide compartir información de desaparecimientos, y ellos los comparten entre si dentro de sus propios perfiles, bibliografías o descargan.

Tabla 17: ¿Has denunciado o te has quejado a algún responsable sobre imágenes, vídeos, información publicada en la Web o emitida en algún medio de comunicación? (escoja UNA alternativa):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	41	28%
No	94	65%
Lo haría, pero no sé dónde o a quién dirigirme.	10	7%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se menciona de los datos que el 28% ha denunciado la información de un medio web o de comunicación, un 65% no lo ha hecho, y un 7% dice que lo haría pero que no sabe a quién o donde dirigir su denuncia, de una muestra de 145, que nos da un total de 100%.

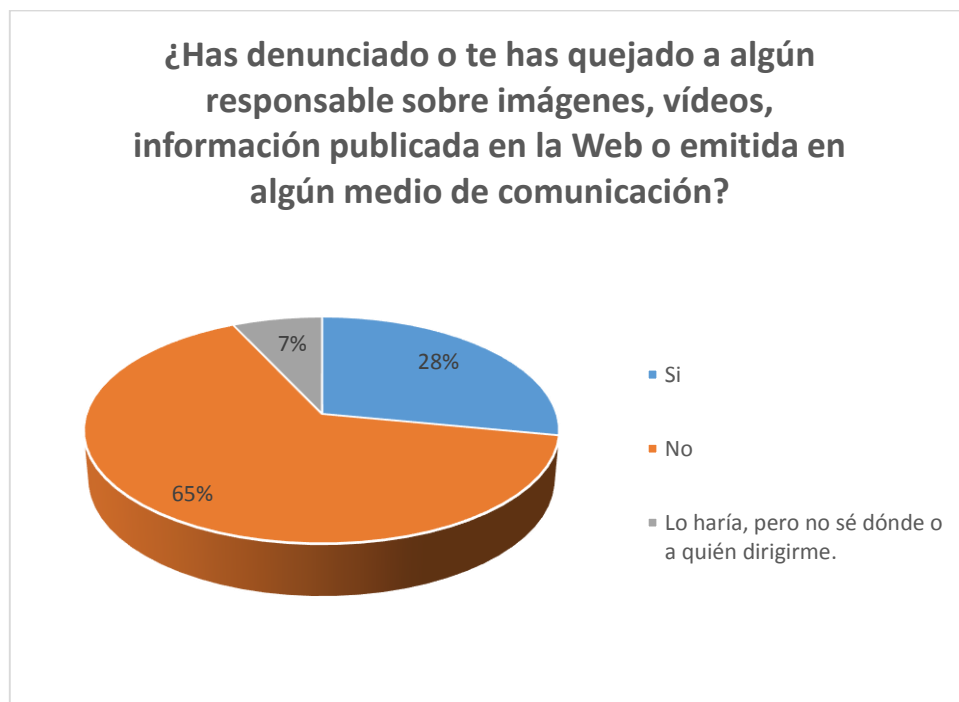


Figura 17

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

La actividad de las y los adolescentes en las redes sociales gira, fundamentalmente, en torno a sus círculos sociales cotidianos más cercanos fuera de la familia: los amigos y amigas y los compañeros y compañeras de clase. Las TIC, y en especial las redes sociales han modificado la forma de comunicarse y relacionarse de adolescentes y jóvenes, que han visto como se han intensificado sus comunicaciones, pero también como se han hecho más superficiales (Sánchez, et al, 2016).

Sin embargo la mayoría de los encuestados manifiestan que no han denunciado información emitida a través de la Web o los medios de comunicación, esto debido a no tener una formación o capacidad crítica de la misma, pues los adolescentes a pesar de que en las redes sociales comparten información que atañe o la ven como perjudicial o de ayuda social, en algunos casos prefieren no hablar del tema y callar lo que observan como negativo en su entorno social, esto es aún falta el desarrollo del pensamiento crítico que ayudaría a mejorar este tipo de colaboración ciudadana y de responsabilidad social.

Tabla 18: ¿Has editado o manipulado con programas de computador imágenes, vídeos o audio? (escoja UNA alternativa):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	75	52%
No	51	35%
Algunas veces	16	11%
No contesta	3	2%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: de los datos que se presentan el 52% si ha editado con programas del computador imágenes, videos o audios descargados de la web, un 35% dice que no lo ha hecho, un 11% que algunas veces, y un 2% no ha contestado esta pregunta, de una muestra de 145, que nos da un total de 100%.

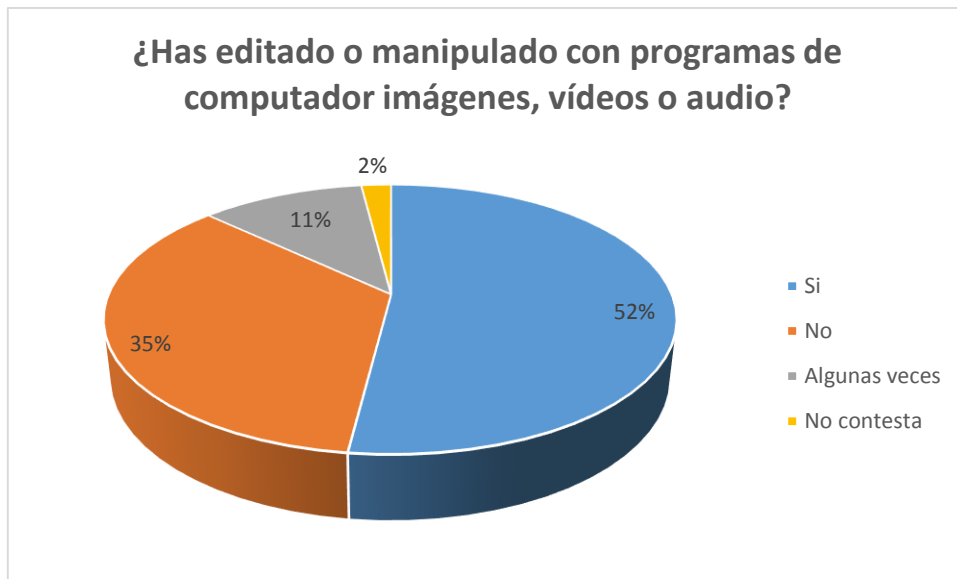


Figura 18

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

El aprendizaje puede estar ligado a la propia situación, es decir, al desarrollo de destrezas complejas. Pero puede también estar ligado a la mejor comprensión de conceptos implicados en la situación, y en ese caso se liga a la adquisición de conocimientos. Finalmente, el programa puede pretender simplemente desarrollar destrezas en la toma de decisiones y en la capacidad de interactuar con máquinas (Bartolomé, A. (2010).

La mayoría de los (as) adolescentes mediante su propia autoformación a través de las diferentes aplicaciones o programas de su computador o dispositivo tecnológico edita imágenes, videos o audios que descarga de la web, sea como pasatiempo, exploración de la aplicación o su destreza en el mismo. Pues actualmente grabar, editar y compartir breves vídeo clips con contenidos audiovisuales, utilizando software libre, es una opción al alcance de casi todo el mundo. Asimismo, el consumo de contenidos a través de vídeos es actualmente una herramienta utilizada por la gran mayoría de los estudiantes para visualizar diferentes contenidos.

Tabla 19: Si la respuesta anterior es sí, ¿Cuál de estas herramientas de edición has utilizado con mayor frecuencia? (Puede seleccionar VARIAS opciones):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Photoshop (para imágenes)	35	21%
Paint (para imágenes)	45	27%
Movie maker (para videos)	27	16%
Adobe premiere (para videos)	11	6%
Tengo otras aplicaciones	51	30%
TOTAL	169	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: de los datos presentados el 21% ha usado Photoshop para la edición de imágenes, el 27% el Paint para editar imágenes, el 16% el Movie Maker para editar videos, el 6% el Adobe Premier para editar videos, y un 30% ha descargado otras aplicaciones para editar o bien audio, video o imágenes.

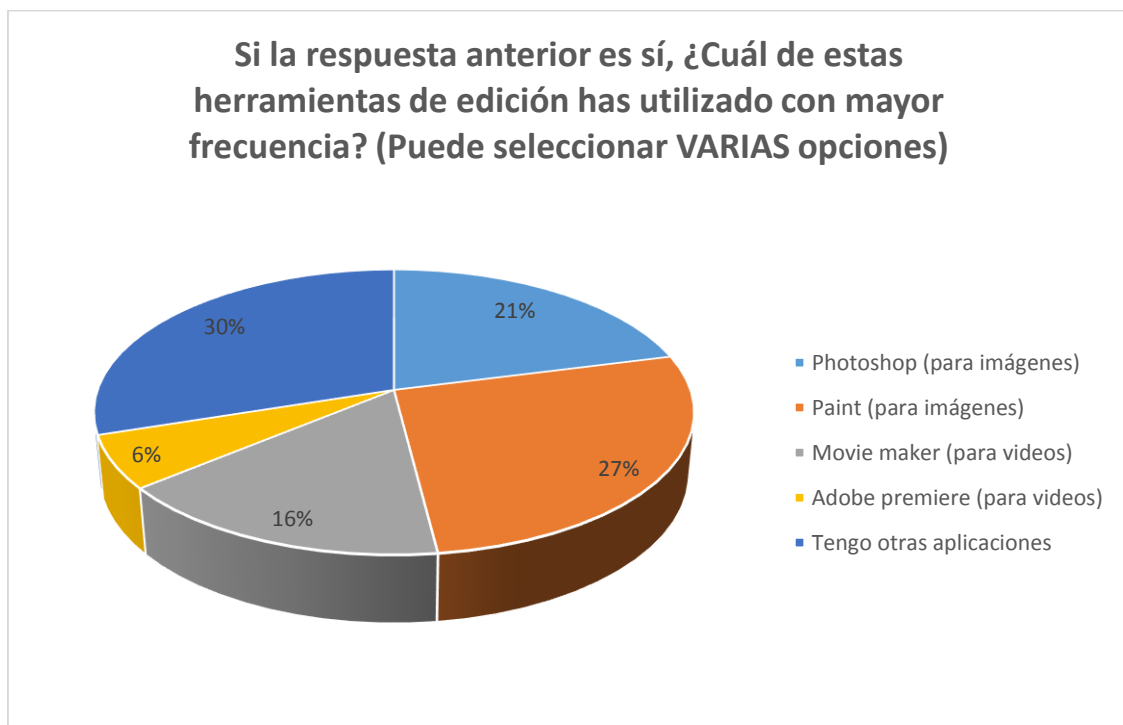


Figura 19

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Según Sánchez, E, (2012, pp. 225) para llevar a cabo el proceso de elaboración de contenidos multimedia por parte de los estudiantes, se sigue una metodología secuencial pero iterativa basada en la visualización, recolección, construcción, revisión y compartición de contenidos. Asimismo, imágenes, sonidos y vídeos que se encuentren disponibles en el dominio público pueden también ser legalmente utilizados por los estudiantes, según la más fácil aplicación que ellos puedan usar para el desarrollo de los contenidos.

Consecuentemente al ser una pregunta de varias alternativas se deduce que la mayoría opta por descargar aplicaciones según la necesidad de editar los audios, videos o imágenes que se obtienen de la web, lo cual también corrobora a las preguntas anteriores que los (as) adolescentes se autoforman en este tipo de aplicaciones que las ven mucho más sencillas a la hora de aplicarlas según su necesidad como pasatiempo.

Tabla 20: ¿Citas los artículos que bajas de los blogs o páginas de consulta o usas programas para citar correctamente los autores y evitar el plagio intelectual? (escoja UNA alternativa):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	19	13%
No	22	15%
A veces	58	40%
Desconozco de las normas de citarlas referencias bibliográficas o programas antiplagio intelectual	43	30%
No contesta	3	2%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se observa de los datos que el 13% indica que si citan los artículos que toman de las páginas de la web para evitar el plagio intelectual, el 15% manifiesta que no lo hacen, el 40% a veces, el 30% dicen desconocer de las normas para citar o de programas antiplagio, y un 2% no contesta a la pregunta, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

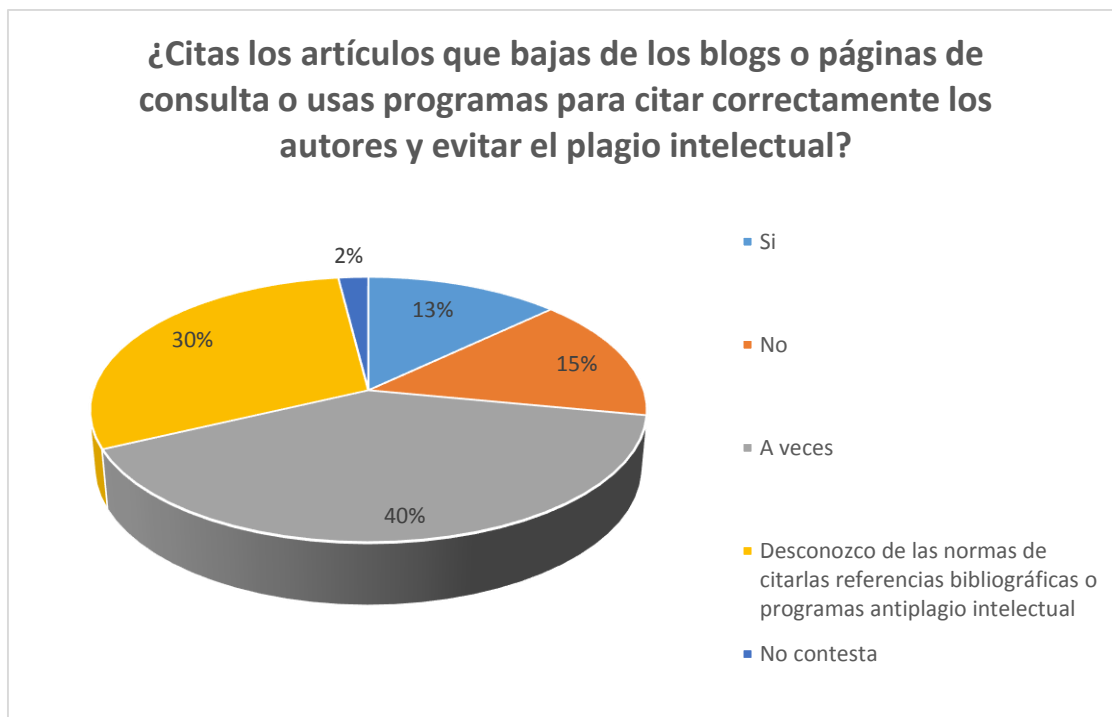


Figura 20

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

En el mundo académico y de la ciencia rigen y se respetan una serie de normas y buenas prácticas, de reglas de juego limpio. El mérito y la excelencia se alcanzan mediante el esfuerzo personal, que cristaliza en estudios y publicaciones.

Entre los principales usos que los alumnos hacen de Internet se encuentra la identificación de información necesaria para resolver una tarea escolar solicitada por los docentes. “Tanto estudiantes como docentes reconocen la existencia y uso textual de la información sin aludir a la fuente original. Ambos actores expresan estrategias en torno a esta práctica: unos para resolver una actividad sin ser percibidos, otros para medir su constancia. Desde las dos partes parece haber claridad acerca de que es una acción no deseable, aunque ambos aplican estrategias para enmascararla o para identificarla” (Inclan, C, 2016, pp. 10).

Por lo que la mayoría de los estudiantes a veces citan correctamente o intentan citar las consultas que obtienen de las páginas web para sus tareas académicas o incluso para la compartición de información. Esto se da debido a que no existe esa cultura por enseñar a citar las fuentes de consulta para evitar el plagio intelectual.

Tabla 21: Cree que tiene motivos suficientes para quejarse de la información de la televisión, las cadenas de radio y el internet: (escoja UNA alternativa)

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	107	74%
No	38	26%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se identifica de los datos que el 74% indica que si existen motivos suficientes para quejarse de la información en los medios de comunicación e informáticos, y un 26% manifiestan que no, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

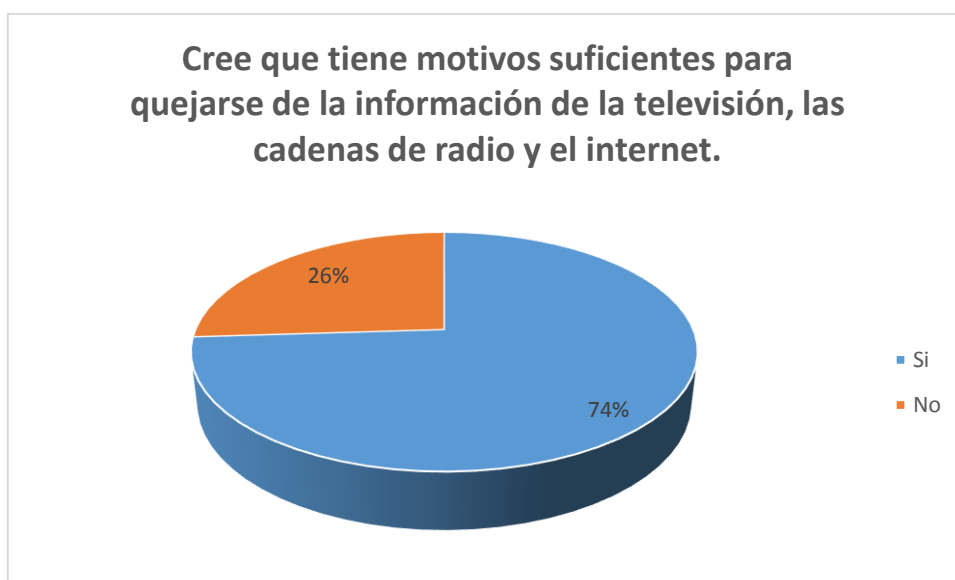


Figura 21

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Al respecto de esta temática se menciona que las redes sociales se han convertido en un medio de comunicación frecuente entre amigos y otros usuarios para poder interaccionar contenido biográfico o de información, videos y fotografías. Sin embargo, se ha abierto en la actualidad un gran paréntesis que refleja que este medio es también utilizado por ciertas personas con un fin fraudulento o delictivo, aprovechando la inmensa comunidad que integran las redes sociales y quedando a parte el objetivo con el que fueron creadas.

El denominado cyberbullying tienen como solución a este problema del compromiso de todas las partes implicadas: niños, padres, profesorado, comunidad escolar. Pero también es posible tomar las medidas adecuadas para evitar que las redes sociales sean un vehículo de insultos, odio y violencia (Santos E, 2016)

Por lo que la mayoría de los estudiantes consideran que la información que se emite a través de los medios de comunicación y la Internet se debería quejar de la misma o denunciarla, pues ellos son los más implicados en la recepción de este tipo de mensajes a través de los diferentes programas, páginas web que muchas veces no son controlados por quienes los emiten, o exista una cultura de decodificación o educomunicación del mensaje, o a su vez una lectura crítica del medio para escoger la información que necesitamos conocer.

Tabla 22: Confías en la privacidad de las redes sociales y la no vulnerabilidad de los datos en Internet.: (escoja UNA alternativa)

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	110	76%
No	32	22%
No contesta	3	2%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que el 76% indican que confían de la privacidad de las redes sociales en cuanto a los datos que en ellas se almacenan, el 22% dice que no, y un 2% no contestan a la pregunta, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

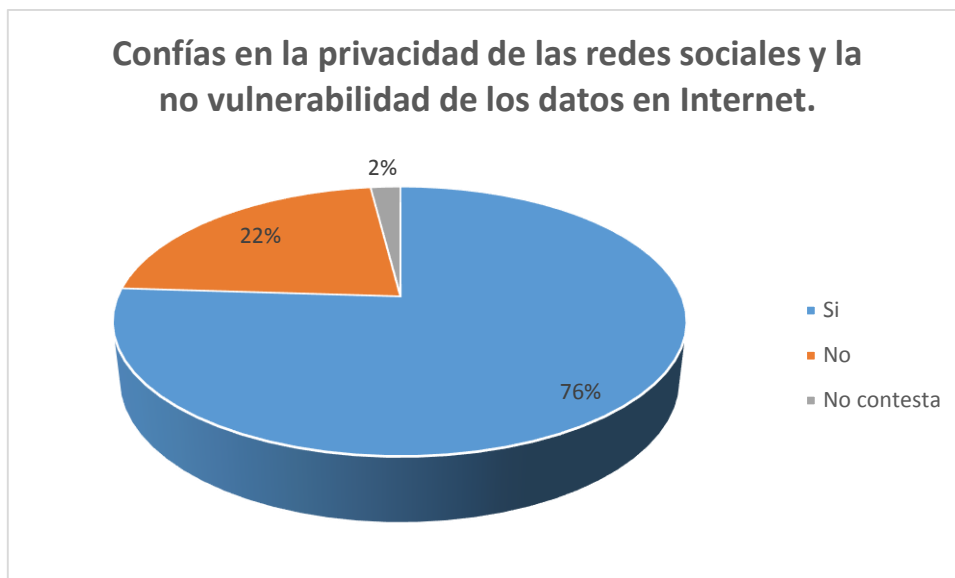


Figura 22

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

La mayoría de los estudiantes consideran que confían en la privacidad y difusión de la información que se emite, se almacena o comparte a través de las redes sociales. El último informe The State of the News Media 2013 señala que cada vez son más los usuarios que se informan a través de internet y de las redes sociales, haciendo uso en gran medida de los dispositivos móviles (Pew Research Center, 2013).

Y es que las redes sociales han ampliado la cobertura de ciertos acontecimientos que, de otro modo, se hubieran limitado a los medios comunicativos tradicionales ya que los principales usos que se busca es: difundir información del medio en el que trabajan, conocer la opinión de los usuarios, detectar nuevos temas, buscar información y contactar con fuentes.

Tabla 23: ¿Qué redes sociales utiliza con más frecuencia? (Puede seleccionar VARIAS opciones)

Indicadores	Variables	Porcentaje
Facebook	142	39%
Twitter	19	5%
Google +	43	12%
Instagram	48	13%
Badoo	8	2%
Ask	35	10%

Otras aplicaciones	67	19%
TOTAL	362	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que el 39% usa con más frecuencia Facebook, el 5% Twitter, el 12% Google+, el 13% Instagram, el 2% Badoo, el 10% Ask, y otras aplicaciones el 19%.

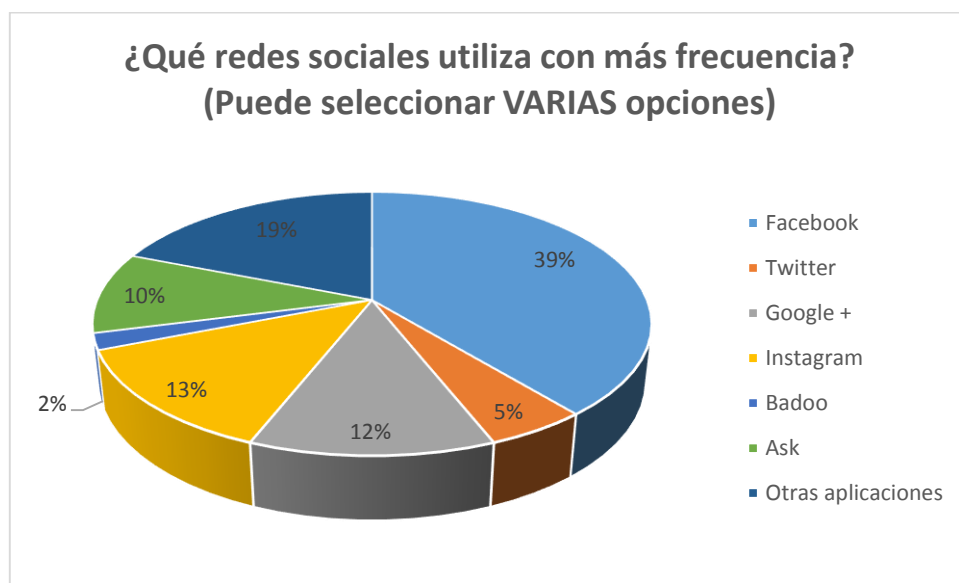


Figura 23

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Al ser una pregunta de escoger varias alternativas la mayoría de los estudiantes se inclinan por el uso de la red social de Facebook y le sigue un grupo que prefiere otras aplicaciones.

La inclinación de que la mayoría prefiere Facebook, la encontramos en un criterio que otorga Carrera, A, et al. (2012), quien manifiesta:

Facebook es la red social que cuenta con un mayor número de usuarios y está en el hecho de que la gente tiende a abrirse un perfil y su actividad se suele concentrar en el mismo. Es muy sencillo abrir un perfil en Facebook y empezar a compartir información entre otras cosas porque a la final se trata de una red juvenil enfocada principalmente a los adolescentes y la estrategia

de los medios en esta red pasa por cubrir estas necesidades juveniles con contenidos ajustados a sus gustos e intereses. De hecho, los usuarios de esta red social disminuyen a medida que se incrementa la edad del internauta.

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

Indicadores	Variables	Porcentaje
Estar en contacto con amigos y chatear.	62	43%
Para informarse y compartir contenidos	73	50%
Para jugar	3	2%
Para difundir información personal y confidencial	7	5%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se observa de los datos que el 43% usa las redes sociales para estar con contacto con los amigos y chatear, el 50% para informarse y compartir contenidos, el 2% para jugar o entretenimiento, y el 5% para difundir información personal, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

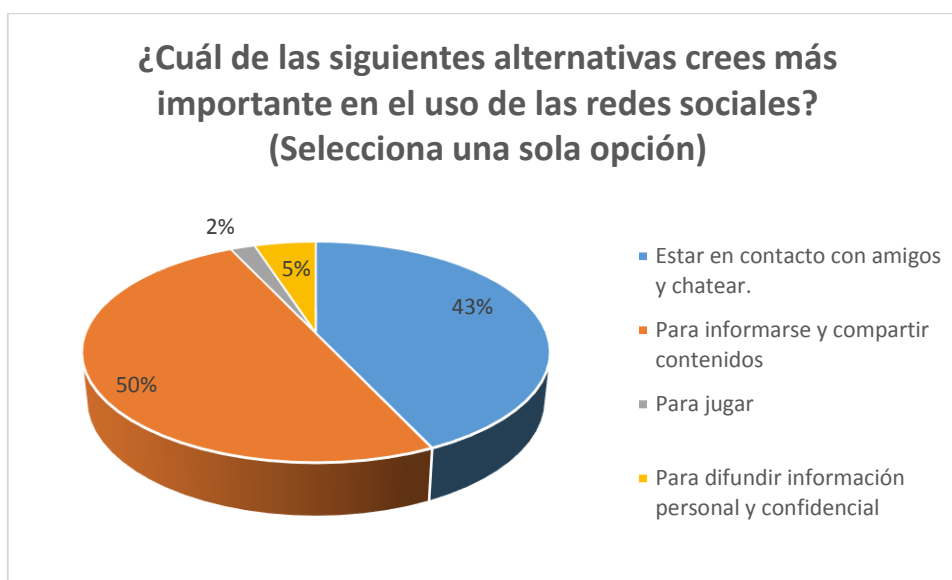


Figura 24

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Las redes sociales son herramientas de comunicación muy potentes, permiten ver e insertar fotografías, vídeos y enviar mensajes entre usuarios. Todas estas funcionalidades son muy atractivas para los estudiantes que muchas veces no repara en los inconvenientes de este tipo de aplicaciones. Además los medios digitales "son un modo habitual de comunicación y de interacción con el mundo. Chatear, jugar en línea, buscar y compartir información y contenidos son acciones cotidianas en sus vidas y en definitiva, del ejercicio de su ciudadanía digital" (Ravalli, M, 2016).

La mitad de los estudiantes hace uso de las redes sociales para informarse y compartir contenidos pues con una buena formación en las mismas estas pueden ser utilizadas para el intercambio de ideas, conocimientos y diversas experiencias innovadoras mediante el intercambio de actividades, intereses, aficiones. E incluso estas facilitan las relaciones entre las personas, evitando todo tipo de barreras tanto culturales como física.

Tabla 25: ¿Cuándo ves comentarios o publicidades en redes sociales qué actividad realizas? (Seleccione la opción que realiza con mayor frecuencia):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Comentas críticamente	8	6%
Le das me gusta	86	59%
No haces nada	51	35%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se observa de los datos que el 6% comenta críticamente la información que se presenta en las redes sociales, el 59% le da "me gusta", y el 35% no hace nada o le da igual, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

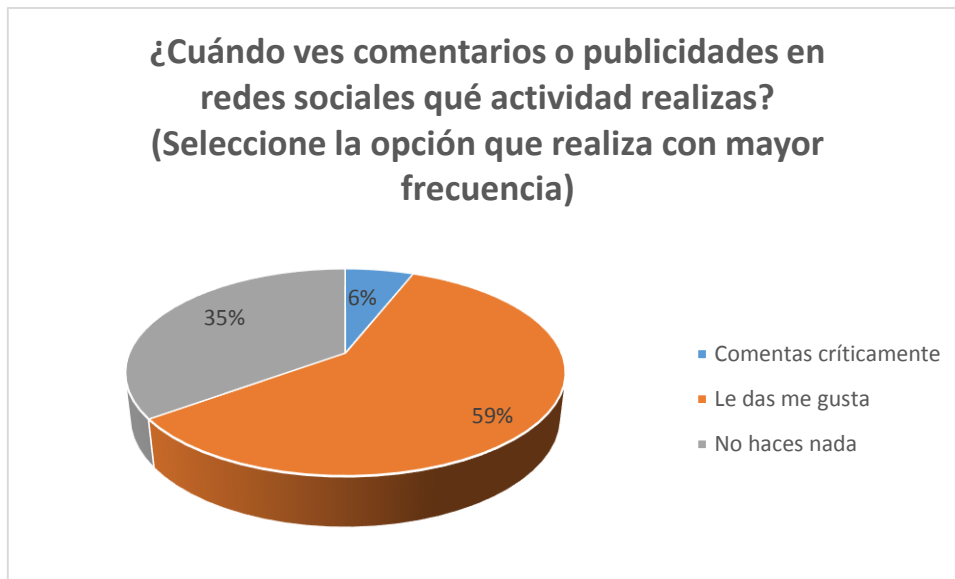


Figura 25

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

“El sexo, las drogas y el rock ‘n roll quedaron atrás. Para los adolescentes de hoy, todo se reduce a los me gusta” (Wilson, J, 2016).

“Me gusta” es la retroalimentación positiva que se da a una publicación en las redes sociales.

“Los me gusta están “funcionando posiblemente como una pista social, orientando a los adolescentes hacia lo genial o socialmente apropiado. Aprender sobre el entorno social es una tarea muy importante en la adolescencia (Sherman. L, 2014).

Además la Universidad de California en Los Ángeles (2014) realizó una investigación descubriendo que los jóvenes al ver imágenes con muchos me gusta, había más actividad en regiones del cerebro relacionadas con el procesamiento de la recompensa, la cognición social, la imitación y la atención, que en las reacciones neuronales cuando los adolescentes miraban fotos con menos me gusta.

La mayoría de los (as) adolescentes la información que es publicada a diario a través de las redes sociales al revisarle simplemente colocan “me gusta” a través de los emoticones o gráficos que contienen las redes sociales. Entonces observamos que no existe un análisis de la misma para comentar, se verifica con las preguntas anteriores que el uso de las redes sociales son solo para compartir información, y más no difundir una situación crítica o de

realizar observaciones a la misma, por lo que el mensaje pasa por desapercibido y solo se comenta o descarga lo que se ve como entretenido.

Tabla 26: ¿Utilizas en tus trabajos recursos creatives commons (con licencia para compartir y reutilizar las obras de creación)? (escoja UNA opción):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	10	7%
No	41	28%
Primera vez que escucho ese término	94	65%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que el 7% usa recursos con la licencia creatives commons, el 28% no usa, y un 65% por primera vez escucha de este recurso o término, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

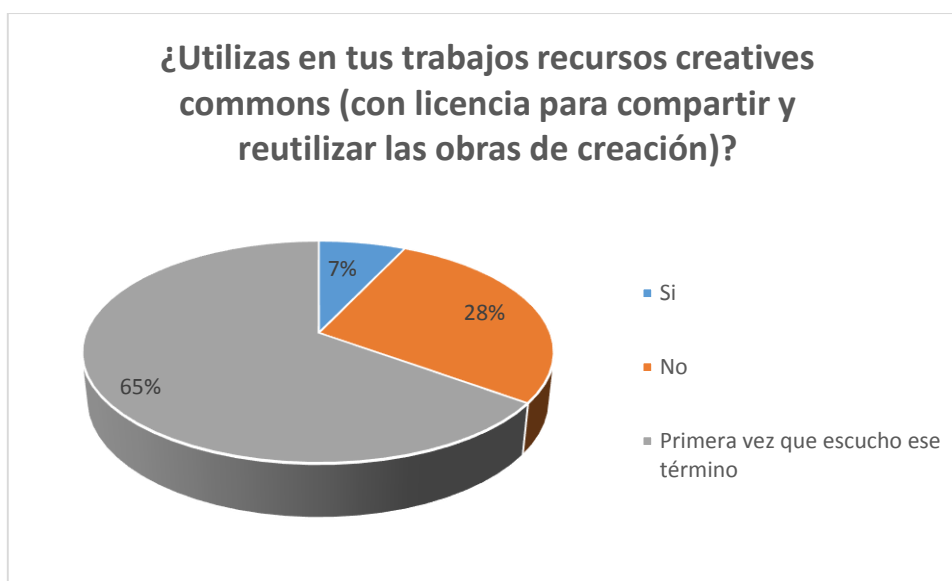


Figura 26

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

¿Será el plagio el resultado de la pereza de quien lo practica? ¿Se tratará de la estrategia fácil para conseguir reconocimientos y beneficios? Al respecto se entiende al plagio como una “deformación de nuestra cultura académica (Allier et al., 2015). Los derechos de autor también

es un problema legal importante a tener en cuenta a la hora de crear, mezclar y remezclar imágenes y utilizar grabaciones de audio y vídeo. La mejor manera de asegurar que los estudiantes no violen los derechos de autor, es mediante el uso de imágenes y grabaciones de audio que ellos mismos han creado desde cero. Asimismo, imágenes, sonidos y vídeos que se encuentren disponibles en el dominio público pueden también ser legalmente utilizados por los estudiantes.

Además los estudiantes también pueden usar material con licencias Creative Commons, que les permite utilizar obras de autor, bajo ciertas condiciones. De esta forma, Flickr Advanced Search, Google Image Advanced Search, y Wikimedia Commons pueden ser utilizados como recursos del dominio público para encontrar diferentes colecciones de temas (Sánchez, E, 2012, pp. 226).

En este caso la mayoría de los (as) estudiantes no ha escuchado de los recursos que se comparten a través de la web mediante la licencia creatives commons. Esta licencia permite que los autores otorguen permisos para usar y compartir sus trabajos creativos de una forma simple y estandarizada, reservando ciertas condiciones. En otras palabras, no están pensadas para reemplazar los derechos de autor sino para complementarlos y habilitar la modificación de estos derechos según las necesidades. Por lo que se abre la necesidad de formar al estudiantado en este tipo de recursos para el desarrollo de sus tareas académicas y no caer en el plagio intelectual.

Tabla 27: Considera acertada la decisión del Ministerio de Educación de quitar la asignatura de Computación o Informática de la Educación Básica y Bachillerato (escoja UNA opción):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	9	6%
No	136	94%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que el 6% está de acuerdo que se elimine del currículo de estudios de Educación Básica y Bachillerato la asignatura de Computación, mientras un 94% dice que no está de acuerdo, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

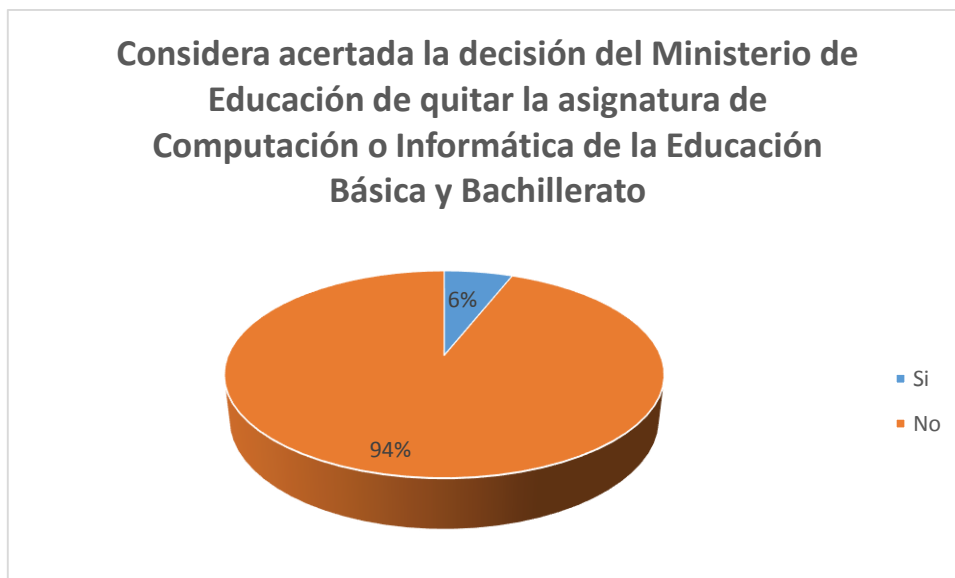


Figura 27

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Los docentes debemos considerar la informática y el ordenador como una herramienta que nos facilite el intercambio de información con ellos, que nos ayude a buscar y desarrollar nuevos proyectos con los alumnos, que nos facilite el diálogo y que nos ayude en la organización y distribución de nuestras tareas en el aula, nos facilite el seguimiento del alumno en cada una de nuestras asignaturas, nos sirva de medio de comunicación con las familias, y en resumen nos facilite nuestra labor como docente. “Considerar la informática como la herramienta que nos facilitará nuestra labor docente. Ya es inconcebible la búsqueda de información sin utilizar internet, ya es impensable desarrollar un texto sin utilizar un tratamiento de textos por ordenador” (Cubillo, M, 2013).

La mayoría de los (as) estudiantes no están de acuerdo que del currículo de estudios de la Educación General Básica y Bachillerato se elimine la asignatura de Computación, pues está no debe estar enfocada en enseñar sobre Hardware y Software, sino más bien en el fomento de competencias informáticas o mediáticas que permitan al estudiantado el desarrollo del pensamiento crítico en el uso de la información de la web, el desarrollo de capacidades través de las diferentes aplicaciones y el uso de estos recursos para la interacción y la compartición de conocimientos para un aula más innovadora.

Sin embargo el Ministerio de Educación del Ecuador ya no considera en los planes de estudio este tipo de asignatura, lo cual no beneficiaría al estudiantado, más bien debe darse la pauta

de reformar los contenidos, y por otra de implementar y mejorar los centros de cómputo y el acceso a Internet, ya que algunos centros, como en nuestro caso no disponemos de estos servicios en su totalidad.

Tabla 28: Analice la siguiente imagen y valore la misma de acuerdo a su composición artística. (puedes escoger varias opciones):



Imagen tomada de: goo.gl/YEDGLD

Indicadores	Variables	Porcentaje
El efecto visual es agradable a la organización de elementos.	30	12%
Hay armonía en los elementos, pero destaca el objeto clave situándolo en un primer plano.	27	10%
Utiliza colores llamativos que dan sensación de acción, movimientos	56	22%
La gama de colores es uniforme, utilizando el tamaño o la forma para destacar contenidos importantes	13	5%
Es fácil de leer y el color es agradable.	59	23%
Las imágenes y gráficos se integran bien con el diseño haciéndolo más atractivo.	73	28%
TOTAL	258	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se desprende de los datos que al analizar la imagen propuesta el 12% manifiesta que el efecto visual es agradable, el 10% que es armonioso, el 22% los colores son llamativos, el 5% que el tamaño, formas y colores son uniformes o estéticos, el 23% que es fácil de leer o distinguir, y el 28% que todos los elementos se integran y por tanto dan un diseño muy atractivo.

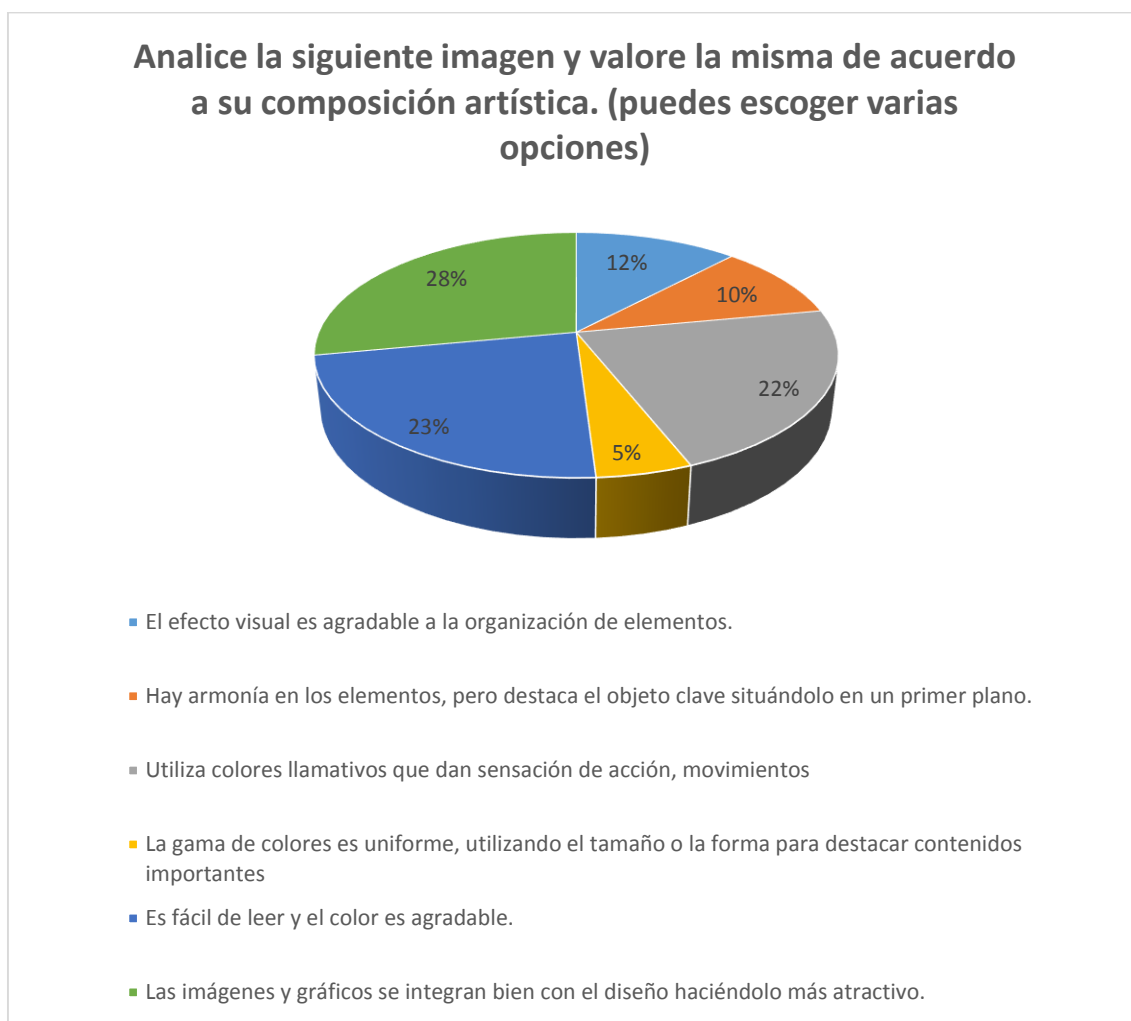


Figura 28

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

La mayoría considera al haber analizado la imagen que se inclina que el diseño gráfico que presenta la misma es atractivo. Este es uno de los muchos ejemplos que a diario se presenta a través de los medios comunicativos o de la web, principalmente visuales que su mensaje gráfico mientras más atractivo es mucho más llamativo. Marshall McLuhan (1992) ya decía en su debido tiempo el medio es el mensaje en la que el medio influye en cómo el mensaje se

percibe. Vivimos una época publicitaria donde lo sencillo, lo original, lo barato, lo bonito, lo bueno se vende, se adquiere. La marca se posiciona de nuestra mente y nace la preferencia por un producto. Es así que el estudiantado de hoy en día debe formársele para que su pensamiento pueda ser crítico a la hora de observar el mensaje que se le promociona, publicita o informa, capaz de ser un cliente mesurado y no un mero consumidor de información o producto. Los consumidores no adquieren productos basándose en la razón, sino en la emoción que les trae el comprar un producto, aún que no lo necesiten.

Por lo tanto se debe fomentar la responsabilidad social en el medio.

Tabla 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 por medio de las redes...) a través de las tecnologías o por medio de éstas? (escoja UNA opción):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	49	34%
No	96	66%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se observa en los datos que el 34% considera tener una participación activa en temas sociales y/o políticos a través de las tecnologías y sus aplicaciones o programas, mientras que un 66% dice que no, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

¿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 por medio de las redes...) a través de las tecnologías o

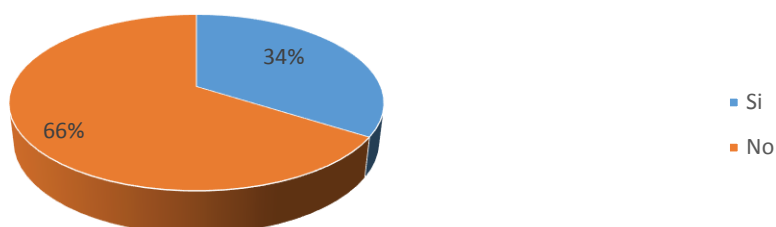


Figura 29

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Según Rodríguez, E (2016) “las irrupciones juveniles son apenas un emergente, hay muchos otros actores vinculados con estos procesos. Si uno quisiera complejizar el análisis debería incluir las irrupciones de variados movimientos sociales en América Latina, donde los jóvenes son protagonistas”.

Aparicio, D. (2016) acota: Participar en la vida de los jóvenes no se reduce a elegir a quienes van a representarnos en los escenarios de consejos estudiantiles u órganos institucionales para definir políticas internas de nuestras escuelas, sino que participar requiere también de un debate abierto que vuelva a rescatar las asambleas de estudiantes y el sentido político de la escuela.

Antes estas aseveraciones y demostrando con los datos la mayoría de los (as) estudiantes consideran que no tienen una participación sobre temas sociales y/o políticos a través de las redes sociales o las aplicaciones que las diferentes tecnologías les ofrecen al respecto. Pues esto fortalece a preguntas anteriores donde los (as) estudiantes usan la tecnología para informarse, no conocen como partir información o su difusión. Es decir los medios tecnológicos son para un uso exclusivo de entretenimiento y ocio, y estos temas, si son de su interés los comparten, pero no los analizan o proponen sus puntos de vista.

Tabla 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? (escoja UNA opción):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	77	53%
No	51	35%
Me da igual, no le pongo atención	17	12%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: de los datos se induce que el 53% consideran analizar y sacara conclusiones de la información que reciben a través de los medios de comunicación y tecnológicos, el 35% manifiesta que no, y un 12% le da igual el analizar, como el no hacerlo, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

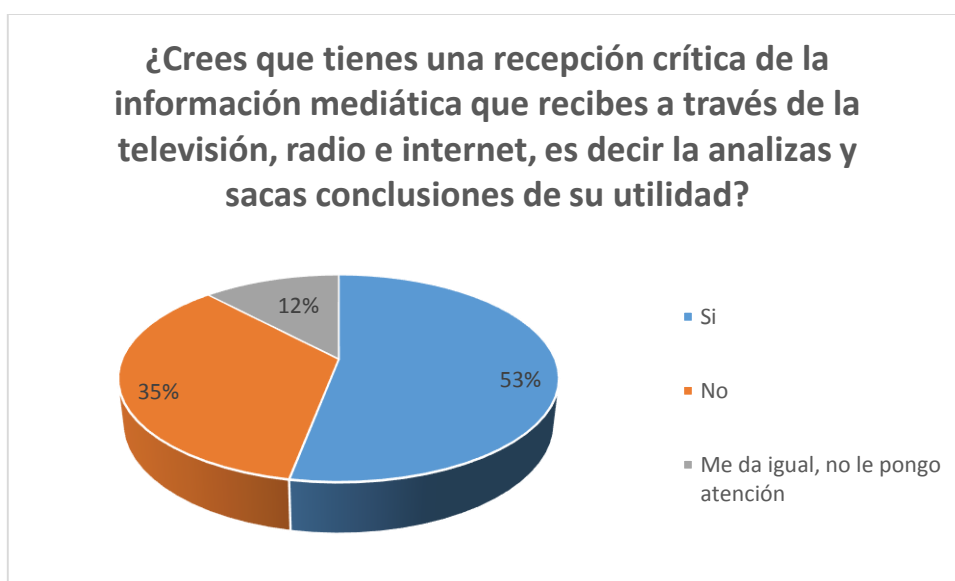


Figura 30

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Los medios de comunicación masiva, contribuyen en gran parte a fijar las maneras de pensamiento de la sociedad; a establecer la agenda de los asuntos políticos, sociales, económicos que se discuten. Son un poder porque poseen los instrumentos y los mecanismos que les dan la posibilidad de imponerse; que condicionan o pueden fijar la conducta de otros, organizaciones o individuos con independencia de su voluntad y de su resistencia" (Carpizo,

1999). El progreso de la comunicación audiovisual dispone una perspectiva y un conocimiento directo, pues las fuentes de información están variadas, la intervención y participación de posibilidades por la tecnología son ascendentes. “Por ello, la escuela no puede dar la espalda a estos hechos y, por el contrario, convendrá dar cuenta, explicar, ayudar e interpretar todo esto incorporado de referente que hoy los jóvenes manejan, a fin de completarlos, conocer los diferentes lenguajes y aportaciones que en ellas se presentan y de la misma forma cuestionar los posibles mensajes que se encierran (Sesento, L, 2015).

Por lo tanto la mayoría de los (as) estudiantes consideran analizar y sacar conclusiones de la información de los medios, pues corroborando a preguntas y análisis anteriores ellos comparten lo que realmente les parece, desde ahí pues tienen un análisis de este tipo de información, sin embargo no cabe la duda que necesitan mejorar esta parte analítica para ir mejorando su análisis crítico.

Tabla 31: El uso que le da a los medios y tecnologías comunicativas es para...
(Selecciona una sola opción):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Ocio	14	12%
Acción social	64	44%
Fines académicos	64	44%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: de los datos obtenidos el 12% usan los medios tecnológicos para el ocio, y en igualdad de porcentajes del 44% con fines académicos y de acción social, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

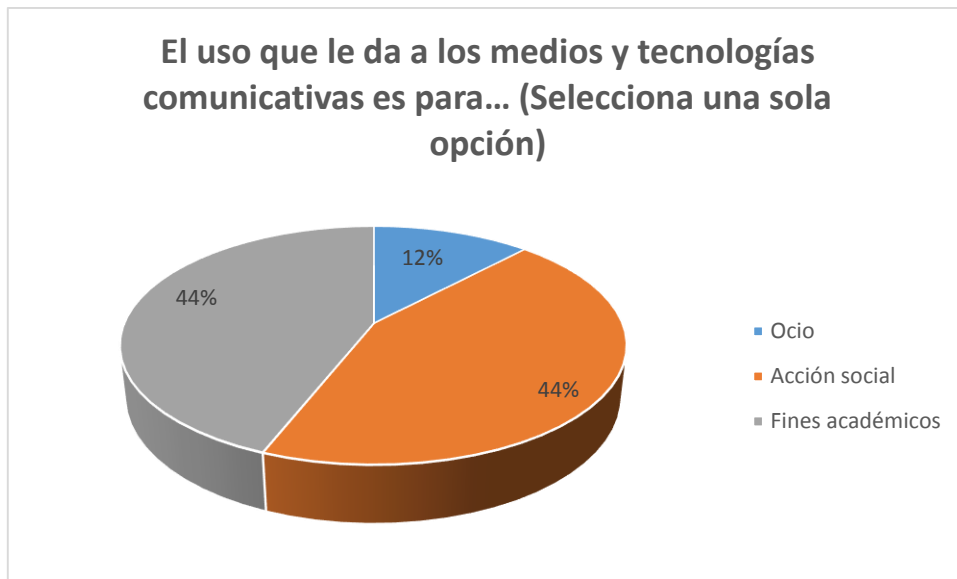


Figura 31

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

El Pew Internet and American Life Project (2014) publicó un informe en el que los adolescentes y los medios sociales un 93% de estos entre los 12 a 17 años usan Internet. Esto es 6% más desde el 2007. Así se deduce que los adultos usan Internet para buscar información mientras que los adolescentes lo usan como una herramienta para comunicarse y socializar. En general, “los adolescentes se mantienen conectados más tiempo que los adultos, tienden a tener acceso a Internet desde diferentes lugares, participan en una variedad de servicios en línea y se adaptan con mayor facilidad a los cambios tecnológicos” (Behnke, A, 2015).

“El mirar tantos datos por medio de Internet puede aumentar la capacidad de los adolescentes de interpretar y controlar la información. Y pueden desarrollar sus habilidades para escribir cuando usan información” (Behnke, A, 2015).

En igualdad de porcentajes los (as) estudiantes usan los medios tecnológicos con fines académicos y de acción social. Esto corrobora a preguntas anteriores acerca del uso de ciertas páginas para consultas, y en otros casos para compartir información que ellos consideran apropiadas. De ahí que urge la necesidad de reformar los pénsumes de estudio de las asignaturas de Informática para Educación General Básica y Bachillerato que en vez de ser eliminadas del currículo, sirvan estas para el desarrollo de destrezas dentro de la educomunicación y fortalecimiento de la investigación por medio de las tecnologías de la información y la comunicación TIC's, de tal manera que esta sirva para ir afianzando mejor el

aula hacia el mundo tecnológico y los beneficios de ir creando redes de interacción, repositorios de trabajos, bibliotecas virtuales, etc.

Tabla 32: Cree 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. (Selecciona una sola opción):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Si	77	53%
No	3	2%
Talvéz	65	45%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se observan en los datos que el 53% consideran que si es posible tener una relación positiva con los medios y las TIC's para ir mejorando la calidad de la educación y transformación social, un 2% dice que no, y un 45% que tal vez, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

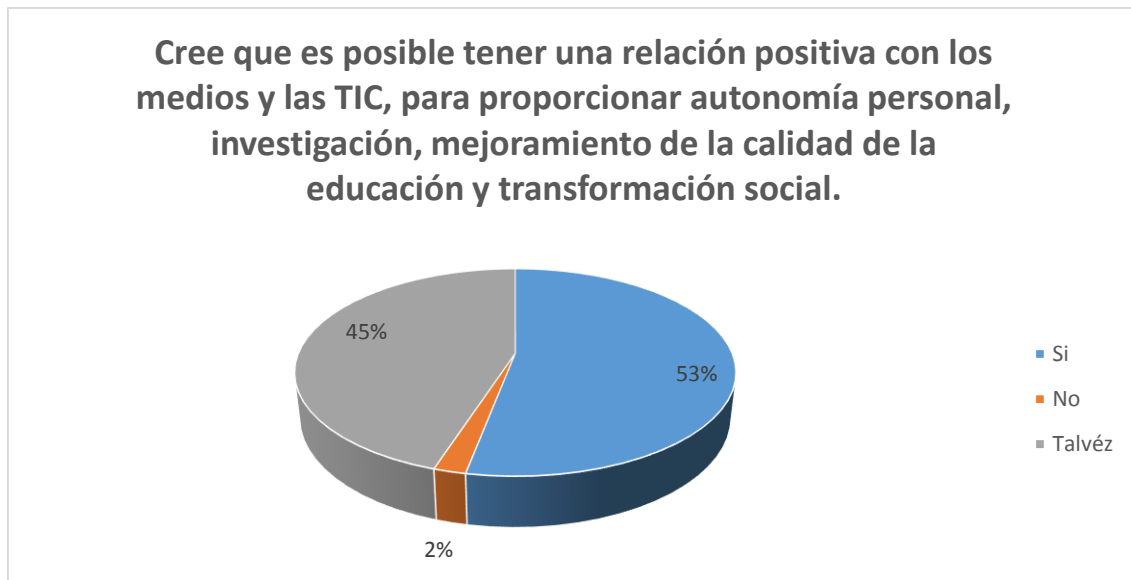


Figura 32

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Las nuevas generaciones viven intensamente la omnipresencia de las tecnologías digitales, al punto que esto podría estar incluso modificando sus destrezas cognitivas. “Las y los estudiantes deben ser preparados para desempeñarse en trabajos que hoy no existen y deben aprender a renovar continuamente una parte importante de sus conocimientos y habilidades, deben adquirir nuevas competencias coherentes con este nuevo orden: habilidades de manejo de información, comunicación, resolución de problemas, pensamiento crítico, creatividad, innovación, autonomía, colaboración, trabajo en equipo, entre otras” (21st Century Skills, 2002).

En este punto la mayoría de los (as) estudiantes consideran a las tecnologías de la información y la comunicación TIC's, como medios positivos para el mejoramiento de la calidad educativa y transformación social, lo cual corrobora a preguntas anteriores en donde es importante que la asignatura de Informática o Computación en vez de ser eliminada del currículo de estudios, se vea fortalecida mediante un adecuado material de estudio que le permita a los (as) estudiantes explorar el mundo de la tecnología, salir del “conformismo” de las redes sociales solo para el “farandulismo” o compartición de imágenes, videos y “me gusta” y descubrir que la calidad de la educación se basa en la investigación, en el aporte colectivo y mejoramiento de la calidad de vida por medio de nuestros análisis crítico – constructivos.

Tabla 33: ¿Con cuáles de estos recursos tecnológicos cuenta para ser del desarrollo de sus tareas informáticas (competente digitalmente)? (Seleccione varias opciones):

Indicadores	Variables	Porcentaje
Computadora de escritorio	61	25%
Computadora portátil	74	30%
Tablet	35	14%
Smartphone	63	26%
Ninguno	11	5%
TOTAL	244	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: de los datos presentados el 25% para el desarrollo de sus tareas de manera informática poseen computadora de escritorio, el 30% computador portátil, el 14% una Tablet, el 26% un Smartphone y un 5% no posee ninguno de estos recursos.

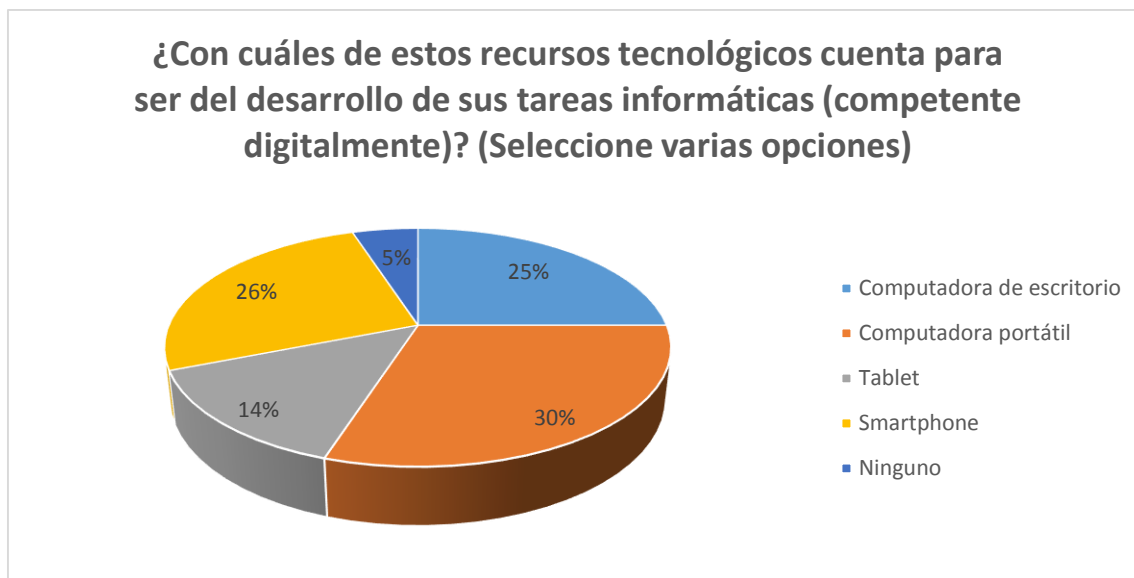


Figura 33

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

Morduchowicz (2013) señala que los jóvenes son una generación multimedia no sólo por la variedad de medios y tecnologías de los que disponen sino porque las usan al mismo tiempo. En una Investigación realizada entre 1200 niños y jóvenes de 11 a 17 años en Argentina por el Programa Escuela y Medios del Ministerio de Educación de la Nación (2011) confirman que sólo un 15% de los adolescentes y jóvenes utilizan un solo medio por vez, el 85% restante lo combina con otros en forma simultánea. Mientras ven televisión, hablan por celular, navegan por Internet, escuchan música y hacen la tarea del colegio. Además la misma encuesta demostró que para la mitad de los estudiantes la notebook significa un dispositivo que se suma a la única PC de escritorio de uso familiar, los smartphones son utilizados intensamente por los adolescentes, de manera que los mensajes de texto, el chat y las redes sociales atraviesan la vida cotidiana del aula, sumados estos a la computadora.

Por lo tanto en la investigación planteada y al ser una pregunta con la posibilidad de escoger varias alternativas la mayoría de los estudiantes manifiestan tener un computador portátil, y otros grupos poseen un Smartphone y computador de escritorio. De ahí que se visualiza que la brecha digital se está cortando debido a que las familias están en la posibilidad de adquirir un instrumento que permita la comunicación web. De cualquier manera en el hogar o de manera personal se tienen estos artefactos para el desarrollo de las tareas académicas o como medios para consulta.

Tabla 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? (Selecciona una sola opción):

Indicadores	Variables	Porcentaje
En el hogar y la Institución Educativa	10	7%
Solo en el hogar	119	82%
Solo en la Institución Educativa	3	2%
En ningún lugar, voy a otros sitios	13	9%
TOTAL	145	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Análisis: se observa en los datos que el 7% manifiesta contar con servicio de Internet para el desarrollo de sus tareas académicas y personales en el hogar y en la Institución Educativa, el 82% solo en el hogar, el 2% solo en la Institución Educativa, y el 9% acude a otros sitios, de una muestra de 145 personas que nos da un total del 100%.

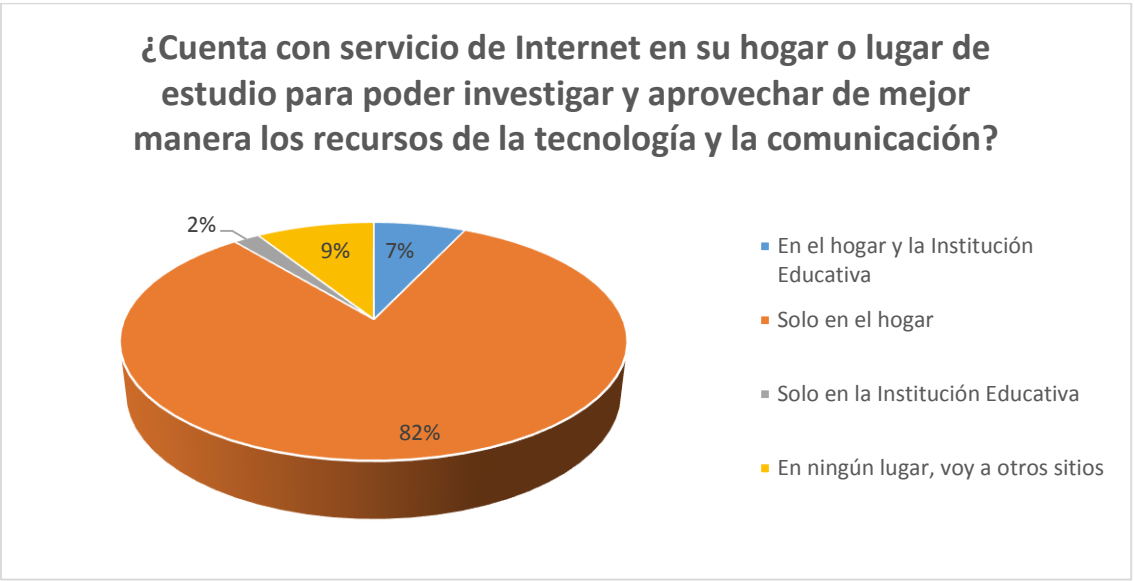


Figura 33

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

INTERPRETACIÓN

La presencia de los equipos y de Internet en el hogar ha propiciado el uso de las tecnologías en algunos miembros de la familia y ha permitido a ciertos jóvenes capacitar a sus padres que no contaban con acceso ni entrenamiento en TIC, lo que redunda en la reconfiguración de algunas prácticas de la vida cotidiana. “El aumento de computadoras, celulares y servicios de

Internet en los hogares es una realidad del contexto social y cultural que de alguna manera presiona a la escuela secundaria, pues alumnos y también docentes coinciden en destacar el escaso uso de la notebook con objetivos pedagógicos, sin embargo muchas otras actividades se han generado a partir de la computadora e Internet, fundamentalmente la distribución y acceso de los materiales, la comunicación entre pares y docentes y las tareas colaborativas desarrolladas en el hogar “ (Lago, S, 2013).

Ante esta circunstancia y corroborando lo anterior la mayoría de los (as) estudiantes manifiestan contar con servicio de Internet en el hogar para el desarrollo de sus tareas académicas o personales. Esta pregunta además corrobora a la anterior, pues mayormente tienen instrumentos tecnológicos como las computadoras de escritorio, portátiles y Smartphone y se complementa con que cuentan con este servicio en sus domicilios. Y muy cierto que la Institución Educativa no cuente con este servicio, pues a pesar de que los organismos estatales deben de proveer de este servicio, no se cuenta con el mismo, a no ser que el docentado o la misma institución tenga que adquirir el servicio de Internet por medio de proveedores particulares.

CONCLUSIONES

De la presente investigación, se puede finiquitar que:

1. El nivel de competencia mediática de los estudiantes en cuanto a conocimientos, destrezas y actitudes como personas que reciben mensajes, interaccionan y los decodifican con propósitos de consumo consiente y además de producir productos comunicativos no ha sido conseguido aún en un nivel óptimo. Se observa una falta de educación en medios en el entorno escolar y familiar.
2. En cuanto a la capacidad de dilucidar el concepto de competencia mediática a través del por qué gustan unos medios, unos productos o unos contenidos, comprobamos que los porcentajes disminuyen, por lo que podemos interpretar que el uso de aparatos o dispositivos tecnológicos por sí mismos, no garantiza un uso adecuado de los mismos en cuanto al dominio mediático que requieren.
3. En lo que concierne a la comprensión y el consumo de medios indican unos porcentajes altos en cuanto al manejo de las innovaciones tecnológicas. Sin embargo en las dimensiones de decodificación del mensaje encontramos justamente lo contrario, demuestran unos niveles básicos de comprensión en lo sensorial, en lo emotivo, en lo cognitivo, en lo estético.
4. Se ha descubierto un uso masivo de dispositivos móviles inteligentes como ejemplo el teléfono móvil, muy ligado al uso personal, íntimo o privado para este caso y la capacidad de interactuar con comunidades cada vez más amplias. Sin embargo a la hora de gestionar el concepto de autoría, individual o colectiva, actitud responsable ante los derechos de propiedad intelectual y habilidad para aprovecharse de recursos como los “creative commons” resulta que desconocen este tema.
5. Frente a una propuesta de educar con los recursos tecnológicos y la capacidad de trabajar, de manera colaborativa en la elaboración de productos multimedia, de seleccionar mensajes significativos y transformarlos en nuevos significados descubrimos que no poseen la suficiente formación mediática para desarrollar contenidos, elegir y producir, por el poco manejo de programas software y por ende la baja producción de medios.

RECOMENDACIONES

Del apartado de conclusiones presentado anteriormente y con miras a otorgar soluciones concretas y viables, se recomienda que:

1. La Institución deberá realizar dentro de su planificación curricular programas o temáticas en alfabetización mediática en todas las asignaturas del currículo, especialmente en las de tecnología e innovación, investigación y lectura crítica de mensajes, las cuales ayuden a mejorar el consumo y producción de medios para promover una ciudadanía responsable y prosumidora.
2. Los estudiantes interactúan con las redes sociales digitales más que cualquier otro grupo social. Por lo tanto se debe trabajar la competencia mediática mediante decodificaciones de los mensajes desde las primeras edades, pues ellos (as) poseen los recursos tecnológicos necesarios para una correcta alfabetización adaptada a la sociedad actual.
3. La formación específica en alfabetización mediática tiene consecuencias positivas en el rendimiento académico de los estudiantes, por lo que se debe realizar ejercicios o durante el envío de tareas incorporar un profundo análisis crítico de textos en medios de comunicación impresos, audiovisuales y visuales. Así los estudiantes mejorarán la calidad de su escritura y desarrollarán habilidades para identificar las ideas principales de mensajes en forma escrita, audiovisual y formación crítica del pensamiento investigativo y de autoría
4. Se debe promover talleres de producción audiovisual, para que desarrollen sus propios mensajes o formas de comunicar ideales humanistas frente a las injusticias del mundo, a través de dramatizaciones o debates pregrabados y subidos a los repositorios en línea o las redes sociales.
5. Desde la Universidad también se puede avanzar mucho en formación audiovisual y educación mediática. Por lo que es necesario crear cultura audiovisual incorporando asignaturas o tareas en todos los entornos formativos del nuevo profesorado en formación, ya que el educador no es un simple profesional de los medios. Se trata de una nueva figura profesional combina su bagaje comunicativo con sus competencias formativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Bisquerra, R. (2004): Metodología de la investigación educativa. Barcelona, España. Editorial La Muralla S.A.
- Chininin, C. (2015). Metodología de la Investigación Educativa, Guía didáctica, Loja, Ecuador. EDILOJA Cía. Ltda.
- Fourez, G. (2008): Como se elabora el conocimiento. La epistemología desde un enfoque socioconstructivista. Madrid, España. NARCEA S.A. DE EDICIONES
- González P, M. (2006): Educomunicación. Loja, Ecuador. Editorial UTPL
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014), Metodología de Investigación, quinta edición, México: McGraw-Hill Educación.
- Marín G.I., Andrade V. L., Iriarte S. M. (2015). Diseño de Proyectos de Investigación y desarrollo de propuestas metodológicas, Guía didáctica, Loja, Ecuador. EDILOJA Cía. Ltda.
- Marín G.I., Andrade V. L., Iriarte S. M. (2016). Implementación de proyectos de investigación desarrollo y propuestas metodológicas. Loja, Ecuador. EDILOJA Cía. Ltda.
- Mcmillan, J.H. y Shumacher, R. (2007). Investigación Educativa, Madrid: Pearson.
- Riofrío, V. (2016). Enfoques Pedagógicos y Teorías del Aprendizaje. Guía Didáctica. Loja, Ecuador. EDILOJA Cía. Ltda.
- Martín, J. (1998): Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación. Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Lara, T; Zayas, F; Arrukero; N; Larequi, E (2009): La competencia digital en el área de lengua. Barcelona, España. Servicios Gráficos Octaedro
- Trianes, M. (2013). Psicología del desarrollo y la educación. Madrid, España. Ediciones Pirámide y Grupo Anaya S.A.

WEBGRAFÍA:

- Gómez, J. I. A. (2012). La competencia mediática, una acción educativa inaplazable. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, (39), 7-8. Recuperado de: goo.gl/9KfVuL
- Gómez, J. I. A. (2002). "Educomunicacion" en un mundo global. Comunicar, (19), 7-11. Recuperado de: goo.gl/N5B3uZ
- González, C. (2012). Aplicación del Constructivismo Social en el Aula. Recuperado de: file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/2012_GONZALEZ_ALVAREZ.pdf

- González Fernández-Villavicencio, N. (2012). Alfabetización para una cultura social, digital, mediática y en red. *Revista Española de Documentación Científica*, 35(Monográfico), 17-45.
- Grupo Comunicar (2012). Comunicar. *Revista científica de comunicación y educación*, Nro. 38. Recuperado de: <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar38.pdf>
- Grupo Comunicar (2013). Comunicar. *Revista científica de comunicación y educación*, Nro. 40. Recuperado de: <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar40.pdf>
- Grupo Comunicar (2014). Comunicar. *Revista científica de comunicación y educación*, Nro. 43. Recuperado de: <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar43.pdf>
- Grupo Comunicar (2017). Comunicar. *Revista científica de comunicación y educación*, Nro. 51. Recuperado de: <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar51.pdf>
- La idea de investigación (2008): Recuperado de: <http://crecea.uag.mx/investiga/doctos/idea.pdf>
- Martínez, R. (2007). *La investigación en la práctica educativa: Guía metodológica de investigación para el diagnóstico y evaluación en los centros docentes*. Recuperado de: <http://goo.gl/bgg1R4>
- Pagola, L. (2010). *Educación y TICs: desafíos dentro y fuera de la escuela. La educación alterada*. Editorial Salida al mar/EDUVIM: Córdoba, 119. Recuperado de: goo.gl/D4AvEQ
- Siemens, G., & Fonseca, D. E. L. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Recuperado de: goo.gl/awnGZb

ANEXOS.

ANEXO 1: CUESTIONARIO SOBRE COMPETENCIAS MEDIATICAS EN EL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO aplicado a una muestra de adolescentes entre los 14-17 años de la Unidad Educativa Fiscal “Manuel Cabrera Lozano” (Loja – Ecuador)



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA
* Período Octubre 2016 – Agosto 2017 *

CUESTIONARIO SOBRE COMPETENCIAS MEDIATICAS EN EL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO 14-17 años
de la Unidad Educativa Fiscal “Manuel Cabrera Lozano” (Loja – Ecuador)

Realizada por: Junior López Jiménez, julio de 2016

Estimado (a) participante: La educación en competencias mediáticas es una necesidad en el mundo actual, marcado por el uso y consumo diario de tecnología.

Para lo cual le pedimos un momento de su tiempo para que nos colabore contestando a este cuestionario. De antemano le anticipamos los agradecimientos respectivos.

a. DATOS:

1. Fecha de la encuesta: 	2. Género () Masculino () Femenino	3. Edad: 	4. Rol: () Docente () Estudiante
Nivel de formación en Comunicación Audiovisual y Nuevas Tecnologías ☐ Ninguna ☐ Alguna ☐ Bastante ☐ Cursando un taller o curso actualmente.			

b. CUESTIONARIO:

1. **A la izquierda hay conceptos con un número. A la derecha, definiciones que corresponden a algunos de esos conceptos.**

Lee atentamente e indica en la segunda columna de la derecha el número del concepto al que corresponde cada una de las definiciones. Quedará algún concepto sin definir.

Firewall	1
Hardware	2
Interfaz gráfica	3
NTFS	4
Blu-ray	5
Podcast	6
Android	7
Software	8
Tarjeta digitalizadora	9

Sistema operativo basado en el núcleo Linux diseñado en un primer momento para dispositivos móviles.	
Formato de disco óptico para vídeo de gran definición y almacenamiento de datos de alta densidad.	
Tableros que se usan para hacer dibujos y gráficos con gran precisión	
Sistema de archivo de nueva tecnología	
Radiodifusión de noticias y eventos en formato sonoro, descargable de sitios web	
Programa gratuito basado en Web para crear documentos en línea con la posibilidad de colaborar en grupo	
Parte de un sistema o una red que está diseñada para bloquear el acceso no autorizado, permitiendo al mismo tiempo comunicaciones autorizadas	
Conjunto intangible de programas y datos almacenados en un ordenador	
Dispositivos que se pueden conectar con un ordenador	

2. Quiere presentarse a un concurso de vídeo en el que has de contar una historia con personajes. Ordene los pasos que debes seguir para realizar el producto

- 1.- Insertar la música
- 2.- Buscar localizaciones
- 3.- Hacer el montaje
- 4.- Insertar los créditos
- 5.- Hacer un casting
- 6.- Escribir el guión
- 7.- Grabar las escenas

3. Señala si has realizado alguna de estas actividades

3.1. Participación en wikipedia como creador de contenidos

☐ Alguna vez ☐ Con frecuencia ☐ Nunca

3.2. Subida de archivos a youtube

☐ Alguna vez ☐ Con frecuencia ☐ Nunca

3.3. Mantener al día un blog

☐ Alguna vez ☐ Con frecuencia ☐ Nunca

3.4. Publicación fotos en flirck

☐ Alguna vez ☐ Con frecuencia ☐ Nunca

3.5. Utilización de banco de imágenes *copyleft*

☐ Alguna vez ☐ Con frecuencia ☐ Nunca

3.6. Acceso a servicios RSS

☐ Alguna vez ☐ Con frecuencia ☐ Nunca

4. **¿Has participado en algún concurso de edición de videos organizado por alguna empresa, ONG, entidad académica o social?**

☐ Si ☐ No

5. **¿Eres capaz de combinar y manipular sonidos e imágenes para mejorar la representación de tus trabajos y creaciones?**

☐ No ☐ Un poco ☐ Bastante

6. **Sofres y share son términos relacionados con:**

- 6.1. ☐ La edición de un producto audiovisual
- 6.2. ☐ La publicidad de un producto audiovisual
- 6.3. ☐ La audiencia de un producto audiovisual
- 6.4. ☐ La comercialización de un producto audiovisual
- 6.5. ☐ No sé

7. **Cuando trabajas en grupo**

- 7.1. ☐ Nos reunimos y trabajamos físicamente
- 7.2. ☐ Cada uno hace su parte y luego las unimos
- 7.3. ☐ Trabajamos a través de una red, sin necesidad de reunirnos físicamente

8. **Existen instituciones a las que me puedo quejar si me parece que una publicidad es inconveniente.**

☐ De acuerdo ☐ En desacuerdo ☐ No sé

a. **¿Te has dirigido alguna vez a ellas para quejarte?**

☐ Sí ☐ Todavía no

9. **Corro el riesgo de ser manipulado si las noticias no van acompañadas de imágenes porque no puedo ver la realidad.**

☐ De acuerdo ☐ En desacuerdo ☐ No sé

10. **Si compro un producto porque me ha convencido el argumento de un anuncio, no me estoy moviendo por emociones.**

☐ De acuerdo ☐ En desacuerdo ☐ No sé

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

☐ Si ☐ No ☐ No sé lo que significa

12. **Cuando vas al cine o alquilas una película tu elección se debe a:**

12.1. **Has leído u oído antes alguna crítica especializada**

☐ Sí ☐ No

12.2. **Te la ha recomendado una persona con criterio**

☐ Sí ☐ No

12.3. Te gustan los actores

☐ Sí ☐ No

12.4. Ves todas las películas de ese director

☐ Sí ☐ No

12.5. La trama te parece buena

☐ Sí ☐ No

12.6. Es taquillera

☐ Sí ☐ No

13. 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

14. Tienes que presentar una fotografía tuya de un primer plano para una publicación importante. Señala si los siguientes aspectos se pueden considerar motivos para desecharla:

14.1. Falta nitidez en el color

☐ Sí ☐ No ☐ No sé

14.2. La imagen está totalmente centrada

☐ Sí ☐ No ☐ No sé

14.3. La imagen está situada algo a la izquierda

☐ Sí ☐ No ☐ No sé

14.4. Es a color

☐ Sí ☐ No ☐ No sé

14.5. Es a blanco y negro

☐ Sí ☐ No ☐ No sé

14.6. Está pixelada

☐ Sí ☐ No ☐ No sé

14.7. Tiene ruido

☐ Sí ☐ No ☐ No sé

14.8. El fondo es liso

☐ Sí ☐ No ☐ No sé

14.9. El fondo tiene varios objetos

☐ Sí ☐ No ☐ No sé

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

16. ☐ No ☐ Un poco ☐ Bastante

ANEXO 2: FICHA DE LA ENTREVISTA

Entrevista n°: 1

Fecha: 27 de junio de 2016

Duración: 1 hora

Entrevistador: Junior López Jiménez

Entrevistado: Lic. Leonardo Rojas.

Edad: 28 años.

Sexo: Masculino

Lugar donde trabaja: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano”.

Residencia: Loja

Puesto de trabajo que ocupa: Docente de Informática Educativa

Ocupación: Docente

Objetivo de la entrevista: Conocer las características de la innovación educativa con tecnología que se desarrollan en un centro educativo, así como identificar sus principales características, dilemas y retos.

Dirigido a: profesor/a de educación primaria encargado/a de la línea TIC en el centro (público, concertado o privado).

Tiempo aproximado de la entrevista: 15 a 20 minutos

Recursos: la guía de entrevista, audio o video grabadora y/o cámara de fotos.

Fecha de entrevista: 27 de junio de 2016.

Guión:

1. ¿Cuál crees que es la concepción con que el centro integra las TIC en el aula?
2. ¿Cuáles son los recursos tecnológicos con que cuenta el centro?
3. ¿Coméntanos cuál es el perfil digital de los alumnos, profesores y padres?
4. ¿Qué problemas educativos se resuelven con tecnología?
5. ¿Puedes señalar si en el proceso de adopción de las TIC por el centro se han cometido algunos errores y qué se ha aprendido de ellos?

ANEXO 3: GUIÓN DE OBSERVACIÓN

- ***Qué investigar***

Uso básico de la computadora

Uso del internet

Uso de herramientas para generar y potenciar los aprendizajes en el aula

- ***Cómo observar***

A través de una guía de observación que la llamaremos: GUÍA DE OBSERVACIÓN EN EL AULA Y EL USO DE LAS TIC: COMPETENCIAS Y HABILIDADES DIGITALES, la cual estará diseñada como un registro numérico.

- ***Dónde observar***

En la Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja (Ecuador), a los grupos seleccionados: estudiantes y docentes del nivel de Bachillerato (estudiantes entre una edad de 14 a 17 años promedio)

- Qué observar (esta es la parte que debéis trabajar más minuciosamente)

1. Identificación y uso de dispositivos hardware y software
2. Administración de archivos
3. Manejo de Procesador de textos WORD
4. Manejo de Hoja de cálculo EXCEL
5. Manejo de diseñador de presentaciones POWER POINT
6. Uso de los navegadores de Internet.
7. Búsquedas
8. Correo electrónico
9. Redes sociales
10. Diseño de blogs
11. Curación de contenidos.
12. Grabaciones de audio y videos.
13. Elaboración de infografías y presentaciones con prezi.
14. Crear su propio material de aprendizaje.

- ***Cuándo observar***

Durante el semestre de septiembre 2016 a marzo de 2017 (por ser una investigación que se está realizando con proceso de obtener grado de Maestría en Pedagogía)

- ***Cómo registrar***

Presentamos la ficha de observación diseñada para este efecto:

ANEXO 4: AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL
Dr. MANUEL CABRERA LOZANO
Loja - Ecuador



Ofic. Circ. Nro. 043-2016
Loja, 26 de octubre de 2016

Lic.

Junior López Jiménez

Docente de la Unidad Educativa "Dr. Manuel Cabrera Lozano"

Ciudad: _

De mi consideración.

Por medio de la presente reciba un respetuoso saludo y el éxito en sus funciones encomendadas.

A petición verbal de su persona en cuanto a su tema de investigación "Competencias Mediáticas" y la aplicación de una encuesta al estudiantado del Bachillerato de nuestra Unidad Educativa, nuestra Institución AUTORIZA a su persona el desarrollo de su tema para su proceso de obtener su título de Maestría.

Sea la oportunidad de extenderle nuestras felicitaciones y el éxito en este trabajo en bien de su persona y éxito profesional, me suscribo de Ud.

Atentamente,

Lic. Nely Luzuriaga Marín,

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA

"DR. MANUEL AGUSTÍN CABRERA LOZANO"



ANEXO 5: IMÁGENES DE EVIDENCIA.

Anexo 5.1: Población estudiantil: Estudiantes de Primero a Tercer Año de Bachillerato año lectivo 2016-2017



Figura 1: Estudiantes de Primero BGU “A”

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.



Figura 2: Estudiantes de Primero BGU “B”

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.



Figura 3: Estudiantes de Primero BGU “C”

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.



Figura 4: Estudiantes de Segundo BGU “A”

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.



Figura 5: Estudiantes de Segundo BGU “B”

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.



Figura 6: Estudiantes de Segundo BGU “C”

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.



Figura 7: Estudiantes de Segundo BGU “D”

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.



Figura 8: Estudiantes de Tercero BGU “A”

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.



Figura 9: Estudiantes de Tercero BGU “B”

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.



Figura 10: Estudiantes de Tercero BGU “C”

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Anexo 5.2: Evidencia de envío de enlace del cuestionario en línea

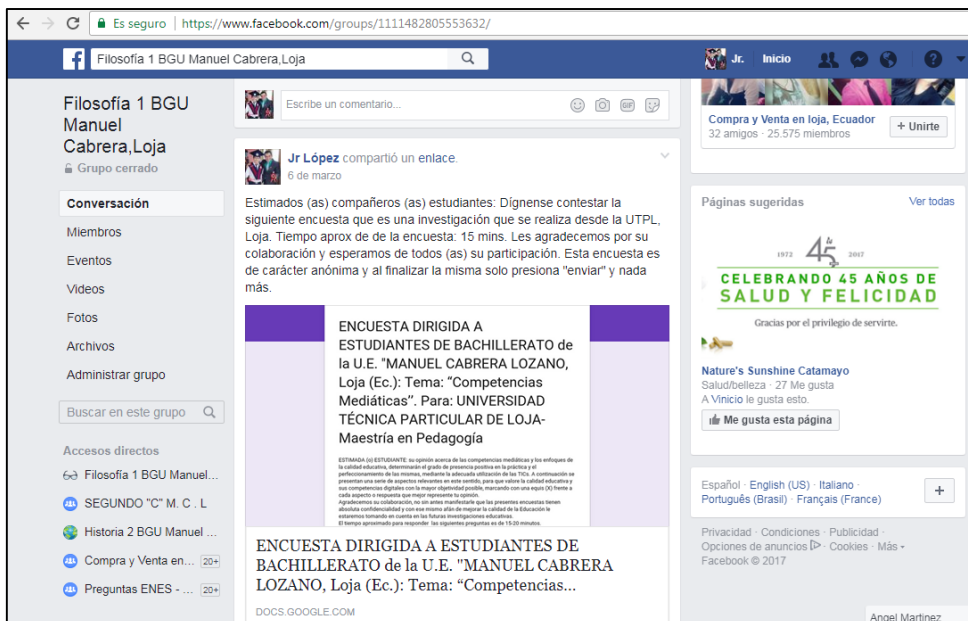


Figura 11: Invitación al enlace del cuestionario en línea a través de los grupos de estudio: Filosofía de Bachillerato.

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.



Figura 12: Invitación al enlace del cuestionario en línea a través de los grupos de estudio: Historia de Bachillerato.

Fuente: Unidad Educativa “Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.

Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO de la U.E. "MANUEL CABRERA LOZANO, Loja (Ec.): Tema: "Competencias Mediáticas". Para: UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA- Maestría en Pedagogía

ESTIMADA (o) 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 TICs. 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.

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.

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

NOTA: algunas preguntas se le presentan para escoger UNA SOLA OPCIÓN, y en otras VARIAS OPCIONES. Remítase a las indicaciones de cada una de ellas.

Figura 13: Cuestionario online en el repositorio de Google Drive:
https://docs.google.com/forms/d/1r02YJPInHBylfoeqcgVTIQ5YDff-bXq_0XNm9kwJaUg/edit
 Fuente: Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.
 Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.

Marca temporal	Fecha de la encuesta	1. Género	Nombre de la Institución	2. Edad	3. ¿Cuál es su nivel de fo	4. ¿Cómo ha adquirido st	5. ¿Comprende la información que trasmil
7/03/2017 3:54:44		Masculino		Entre 14 -16 años	Alguna	En la Institución Educativ	En algunos casos
7/03/2017 3:56:17		Masculino		Entre 14 -16 años	Suficiente	He aprendido por mi misr	En algunos casos
7/03/2017 3:58:07	6/03/2017	Masculino		Entre 17 -18 años	Muy poca	He aprendido por mi misr	En algunos casos
7/03/2017 4:00:20	6/03/2017	Femenino		Entre 17 -18 años	Alguna	En cursos o talleres	En algunos casos
7/03/2017 4:00:34	6/03/2017			más de 18 años	Alguna	En la Institución Educativa	
7/03/2017 4:00:49	6/03/2017	Femenino		Entre 14 -16 años	Muy poca	He aprendido por mi misr	Si
7/03/2017 4:03:47	6/03/2017	Masculino		Entre 17 -18 años	Alguna	En la Institución Educativ	En algunos casos
7/03/2017 4:04:35	6/03/2017	Masculino		Entre 17 -18 años	Suficiente	En la Institución Educativ	Si
7/03/2017 4:06:48		Masculino		Entre 14 -16 años	Alguna	En la Institución Educativ	En algunos casos
7/03/2017 4:08:08	6/03/2017	Masculino		Entre 14 -16 años	Suficiente	En la Institución Educativ	En algunos casos
7/03/2017 4:10:56		Femenino		Entre 17 -18 años	Alguna	En la Institución Educativ	En algunos casos
7/03/2017 4:16:09	6/03/2017	Femenino		Entre 17 -18 años	Alguna	He aprendido por mi misr	Si
7/03/2017 4:16:27	6/03/2017	Masculino		Entre 17 -18 años	Alguna	He aprendido por mi misr	En algunos casos
7/03/2017 4:17:20	6/03/2017	Masculino		Entre 17 -18 años	Muy poca	En la Institución Educativ	Si
7/03/2017 4:23:32	6/03/2017	Femenino		Entre 14 -16 años	Suficiente	En la Institución Educativ	Si
7/03/2017 4:24:55	6/03/2017	Masculino		Entre 17 -18 años	Suficiente	He aprendido por mi misr	Si
7/03/2017 4:25:00		Masculino		Entre 14 -16 años	Alguna	En la Institución Educativ	Si
7/03/2017 4:26:58	6/03/2017	Masculino		Entre 14 -16 años	Alguna	En la Institución Educativ	Si
7/03/2017 4:31:15	6/03/2017	Masculino		Entre 14 -16 años	Alguna	He aprendido por mi misr	En algunos casos
7/03/2017 4:45:45	6/03/2017	Masculino		Entre 14 -16 años	Suficiente	En la Institución Educativ	Si
7/03/2017 5:44:49	7/03/2017	Femenino		Entre 17 -18 años	Suficiente	En la Institución Educativ	Si

Figura 14: Compilación online de la información de manera estadística del Cuestionario online en el repositorio de Google Drive:
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1vCICxarOB9QSQASurO1GqD199spG0rw1a5WsFc3u0K8/edit#gid=1981950112>
 Fuente: Unidad Educativa "Manuel Cabrera Lozano, Loja, Ecuador.
 Elaborado por: Junior López Jiménez, 2017.