



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y PUBLICIDAD

**MANUAL DE CAPACITACIÓN EN COMPETENCIAS MEDIÁTICAS PARA
ESTUDIANTES DE DÉCIMO DE BÁSICA A TERCERO DE BACHILLERATO
TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL Y PUBLICIDAD**

AUTORA

BETTSY ENCALADA GÁRATE

DIRECTORA

MASTER CECILIA UGALDE SANCHEZ

CUENCA – ECUADOR

Dedicatoria

Dedico el presente trabajo a quien fue el motor fundamental para iniciar y culminar mi meta, mi madre, quien me ha ensañado el verdadero significado de lucha y constancia para alcanzar un sueño. También a quien es mi inspiración y mi fuerza que me mantiene de pie cada día, mi Joaquín.

Agradecimiento

Agradezco a todos los docentes que me acompañaron durante mi vida universitaria, por compartir tan valiosos conocimientos en todo este tiempo, de manera especial a Cecilia Ugalde quien fue mi guía durante este proceso.

Agradezco también a mi esposo y a toda mi familia, quienes me impulsaron para lograr mis metas.

INDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I	8
MARCO TEÓRICO.....	8
1.1.- Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)	8
1.1.1.- ¿Qué son las TIC?.....	8
1.1.2.- Importancia de las TIC.....	9
1.1.3.- Clasificación de las TIC.....	11
1.2.- Los nuevos procesos de enseñanza – aprendizaje.....	14
1.2.1.- TIC en el proceso de Enseñanza Aprendizaje.....	15
Su conocimiento:.....	15
Su Uso:.....	16
1.2.2.- Introducción de las TIC a la Educación	17
1.2.3.- Cómo beneficiarían las TIC en la enseñanza-aprendizaje	17
1.2.4.- Integración Curricular de las TIC	21
1.2.5.- Aplicaciones.....	23
1.3.- Alfabetización Digital.....	26
CAPÍTULO II	33
2.1.- Generalidades del cantón Cuenca	33
2.1.1.- Información Sociodemográfica.....	33
2.1.2.- La Educación y TIC en el cantón Cuenca.....	34
2.2.- Metodología de Investigación.....	38
2.2.1.- Diseño y Tipo de la Investigación.....	38
2.2.2.- Método Investigativo	39
2.3.- Análisis e Interpretación de Resultados.....	40
Dimensión del lenguaje:.....	41
Dimensión tecnológica:.....	42
Dimensión de recepción e interacción:	43
Dimensión de producción y difusión	44
Dimensión de ideología y valores	45
Dimensión Estética.....	46
2.4.- Propuesta del Material	48

2.4.1.- Tema	48
2.4.2.- Justificación	48
2.4.3.- Objetivos de la propuesta	50
Objetivo general	50
Objetivos específicos:	50
2.4.4.- Fundamentos	50
2.4.5.- Planificación de Actividades.....	55
2.4.6.- Formas de Evaluación.....	55
2.4.7.- Presentación de resultados de la aplicación de la propuesta	56
2.5.- Resultados y análisis de las encuestas de los estudiantes de colegios	56
2.5.1.- Datos Demográficos y de Pertenencia	56
Conclusiones y Recomendaciones	84
Bibliografía	86

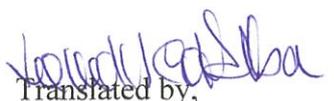
RESUMEN

El presente proyecto nace de la necesidad de mejorar el nivel de competencia mediática de los estudiantes de décimo a tercero de bachillerato de Cuenca. El mismo tiene como principal objetivo elaborar un manual cuyo contenido es el resultado del análisis de experiencias validadas en contextos similares. Como proceso final dicho manual es evaluado y aplicado en diferentes instituciones educativas de la ciudad.

ABSTRACT

This research paper studies the legal concept of the revocation of the mandate within the Ecuadorian Constitutional Law, analyzing if due to the legal regulation it has at the moment, it must or must not be conceived like a mechanism of direct democracy. In order to solve this question, its evolution over time, the relationship with participatory democracy, and the viability of its exercise are studied by analyzing factors such as citizen recurrence, political culture and control organism. It also analyzes the regulations with the requirements and limits of its procedure. Finally, solutions on how to deal with the revocation of the mandate in Ecuador are proposed.




Translated by,
Lic. Lourdes Crespo

INTRODUCCIÓN

Es Indudable que la educación está atravesando grandes cambios a nivel local, nacional e internacional y el avance tecnológico es totalmente evidente, el mismo que dirige a la educación hacia un modelo más activo y participativo (Arrealo, Diaz & Terrazas, 1014).

El papel de las TIC o Tecnologías de Información y Comunicación en la sociedad actual es de suma importancia ya que la era digital es una realidad latente que facilita la oportunidad de obtener y transmitir información con mayor rapidez.

El estudio realizado forma parte del proyecto “Competencias Mediáticas en jóvenes, profesores y padres de familia de instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Cuenca” desarrollado por Catalina Gonzales y Cecilia Ugalde (2015). En dicho estudio se puede observar la necesidad de ejecutar una alfabetización en competencias mediáticas en las diferentes instituciones educativas.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1.- Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

1.1.1.- ¿Qué son las TIC?

Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) son aquellas que se utilizan para transformar información, siendo los ordenadores y programas o software los que permiten crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar información, a su vez que su característica multimedia permite su uso dentro de diversos ámbitos, entre los que se encuentra el educativo (Cobo, 2009).

De acuerdo con González (1999), (citado por Gómez-López & Cano, 2011), las nuevas tecnologías de la información y comunicación son "el conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información que generan nuevos modos de expresión, nuevas formas de acceso y nuevos modelos de participación y recreación cultural" (p. 68).

En igual forma, García-Valcárcel (1998), (citado por Castro, Guzmán & Casado 2007), señala que: "Son todos aquellos medios que surgen a raíz del desarrollo de la tecnología, fundamentalmente los sistemas de video, informática y telecomunicaciones" que se pueden percibir en Internet, creando un ambiente en el que se intercambian códigos, significados, sentimientos y emociones los mismos que construyen una nueva cultura digital; los autores también señalan que "son medios colectivos para reunir, almacenar, procesar y recuperar información electrónicamente así como el control de toda especie de aparatos de uso cotidiano" (p. 213).

Considerando los enfoques y contribuciones de los diferentes autores se ha de hacer notar que todos se interrelacionan en un solo punto: la importancia de la tecnología para fomentar

el desarrollo del ser humano y por lo tanto, contribuye al desempeño educativo a través del uso y aplicación en el aula de todos los conocimientos científicos que ayudan a su perfeccionamiento para la satisfacción de necesidades.

Parte fundamental es el reconocer que las tecnologías actuales, producto de innovaciones que están en constante cambio todos los días, son generadores obligatorios a su vez transforman las capacidades del ser humano para que éste tome parte de esas innovaciones, contribuyendo con nuevos enfoques, nuevos puntos de vista, que sirvan para facilitar la vida humana y agilizar procesos que contribuyen a la mejora de la calidad de vida del ser humano.

1.1.2.- Importancia de las TIC

En el documento de Actualización y Fortalecimiento Curricular (2010), las TIC tienen un papel fundamental dentro de la innovación educativa, puesto que se exhibe una concepción de la educación en la que la tecnología, dentro del ámbito educativo, permite al docente poner en práctica nuevas técnicas y estrategias dirigidas hacia el accionar pedagógico, lo que lleva implícito realizar cambios a la organización educativa dentro del aula.

Esto lleva como un efecto dentro de las instituciones educativas al realizar actividades no sólo de planificación para mejorar el proceso de *enseñanza – aprendizaje*, sino también el hecho de cambiar aquellas prácticas educativas tradicionales adaptándose a las nuevas generaciones tecnológicas, puesto que la educación debe ir a la par de los cambios de la actual era de globalización por la que atraviesa el mundo.

De manera que, considerando el continuo avance tecnológico, las TIC se han convertido en una herramienta básica, fundamental e importante dentro del proceso *enseñanza - aprendizaje*, ya que permite al estudiante poder adquirir nuevos conocimientos,

a la vez que afianza los ya adquiridos a través del uso de nuevos materiales didácticos, que por su innovación, captan el interés del estudiante, haciendo su uso más atractivo dentro del aula y si son bien utilizados por el docente, permiten mantener la atención de los estudiantes sin caer en lo monótono que representan algunos materiales didácticos muy conservadores (Sánchez, 2013).

Palomo, Ruiz y Sánchez (2006), (citado por Ríos, 2013) indican que las TIC ofrecen la posibilidad de interacción de parte del alumnado pasando de una actitud pasiva a una actitud activa, búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos. También se argumenta que gracias a esto se incrementa la implicación del alumnado en sus tareas y de esta manera desarrollan su iniciativa ya que se ven obligados constantemente a tomar "pequeñas" decisiones, a filtrar información, a escoger y seleccionar.

Castro, Guzmán & Casado (2007), expresan que las tecnologías de la información y comunicación no solo están relacionadas con la informática, sino también con la microelectrónica y las telecomunicaciones, interactuando en conjunto de tal forma que su vinculación ha llegado a transformar las comunicaciones a nivel mundial.

Algunas de las características que estos autores asignan a las tecnologías de la información y comunicación son:

Interactividad: propuesta como la característica más importante, dado que mediante las tecnologías de la información y comunicación se logra intercambio de información entre una computadora y el mismo sujeto.

Instantaneidad: hace referencia a que la transmisión de la información y comunicación es posible entre dos o más personas, aun estando en lugares alejados.

Considerando estas características se dice que las TIC son parte importante en las actividades cotidianas de la sociedad actual, debido a que se encuentran presentes en todos los niveles, lo cual las ha hecho imprescindibles para muchas personas, sin embargo, se

utilizan con mayor frecuencia en actividades laborales, en procesos educativos, como simple medio de comunicación y también como medio de entretenimiento (Sánchez, Boix, & Jurado, 2009).

Tomando en consideración la opinión de Cabero (2003), las TIC deben ser dominadas por los docentes en forma íntegra, para mediante la estructuración de proyectos curriculares dentro del aula en sus asignaturas, se les facilite concebir un ambiente educativo en el que se propicie la interacción educativa docente–estudiante de forma eficaz y oportuna para el mejor aprovechamiento de estos nuevos recursos.

1.1.3.- Clasificación de las TIC

Las TIC engloban los medios de comunicación propiamente dichos y los medios multimedia que son utilizados para hacer que el estudiante viva el contenido de la información con mucha más atención que la que pondría si se usaran otros recursos. De acuerdo con Blanco (2003), las TIC deben clasificarse de la siguiente forma:

a) Programas computacionales

Dentro de esta sub clasificación se encuentran:

- Software educativo: Para Vidal y Gómez (2010), el software educativo se puede definir como "aplicaciones o programas computacionales que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje" (p. 1). Son programas cuyo contenido conjuga una serie de elementos multimedia y textos, que tienen importancia para que el estudiante sea motivado sobre temas específicos de las asignaturas de la malla curricular.
- Simuladores: Permiten la interacción en un mundo simulado sobre una situación o experiencia determinada que viene a representar la reproducción de una realidad sea pasada, presente o futura, pero que atrae al estudiante por las ventajas que ofrece.

- Tutores inteligentes: Una variedad de programas que se caracterizan porque sirven de soporte para la interacción con el alumno en caso de que el docente no pueda acceder a buscar asesoría personalmente.

b) Medios audiovisuales

Considerados como la tecnología que permite mantener la comunicación a distancia entre el estudiante y el docente dentro de lo que es el contexto educativo.

Se pueden considerar como parte de esta subdivisión:

- La teleconferencia: Este recurso permite establecer comunicación entre el alumno y el docente, pero la limitación de este recurso es que solo permita la interacción entre ambas partes.
- La videoconferencia: Contrario a la teleconferencia, este recurso amplía su campo de acción hacia varios alumnos con su docente; también se suele denominar como sala virtual.

c) Multimedia

Son aquellos cuyas características abarcan la utilización en forma más extensa de textos, sonidos, imágenes, interactividad, movimiento a través de la computadora. Para ello se hace imprescindible que los usuarios tengan acceso a sistemas de navegación o búsqueda para acceder a los mismos.

En este grupo se encuentran: enciclopedias virtuales, aulas virtuales, repositorios digitales, programas, etc., los cuales incluso pueden adquirirse para instalación en las computadoras a través de CD o DVD.

d) Internet

Al hacer referencia a este recurso, lo hacemos directamente sobre la conexión de los ordenadores con una red de información a través de plataformas, bandas anchas o conexiones telefónicas se logra acceder a la navegación por internet.

Según Area (2003) los servicios que brinda el internet y que se pueden considerar como una sub clasificación son:

- Correo electrónico o e-mail: Permite intercambiar información entre varios usuarios, los cuales previamente a su vez intercambiaron sus direcciones electrónicas. Entre las ventajas de su uso está: sencillo, ágil, económicamente bajo. Las desventajas se pueden centrar en una sola: el espacio o la capacidad de los archivos adjuntos que pueden transferirse, ya que algunas firmas ponen un límite en cuando al tamaño en megabytes de los archivos.
- Página Web: Conocido por sus siglas www es en la actualidad uno de los recursos más importantes en el mundo de la tecnología y que influye a su vez en diversos ámbitos en donde el uso de los ordenadores y las conexiones de internet son fundamentales para el desarrollo de sus actividades. Area (2003), define a la web educativa como:

Espacios o páginas en la WWW que ofrecen información, recursos o materiales relacionados con el campo o ámbito de la educación. De este modo, bajo la categoría de web educativo o de interés educativo se aglutinan páginas personales del profesorado, webs de instituciones educativas como las universidades o el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, entornos o plataformas de teleformación en los que se desarrollan cursos a distancia, páginas de empresas dedicadas a la formación, bases de datos en las que se pueden consultar revistas o documentos sobre la enseñanza y la educación,

webs en los que se encuentran actividades para que sean cumplimentadas por los alumnos o unidades didácticas para el aula, etc. (p. 33)

- Grupos de noticias o Network News Transfer Protocol (NNTP): Espacio en la red utilizado por diversas personas para comunicarse e intercambiar noticias de interés público que ocurren en tiempo real. También es utilizado para intercambiar experiencias, para debatir u opinar.
- Relay Chat: Permite la comunicación entre los usuarios en forma escrita u oral, a través de vídeos, micrófonos, imágenes, textual. Ejemplos de esto se puede decir que son actualmente WhatsApp, Messenger, etc.

1.2.- Los nuevos procesos de enseñanza – aprendizaje

De acuerdo a Alcántara (2009), el proceso de enseñanza y aprendizaje debe aprovechar las funcionalidades que ofrecen las TIC:

- Proceso de la información.
- Acceso a los conocimientos, canales de comunicación, entorno de interacción social.
- Posibilidades para complementar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje presenciales.

En un mundo tan globalizado y tecnificado es necesario garantizar la educación digital a pesar de que pueden encontrarse en el camino múltiples tropiezos como son la dificultad económica para solventar la implementación de laboratorios de informática en las instituciones educativas públicas o privadas, es necesario que el alumno aprenda a usar y sacar ventajas de la actual educación virtual (Alcántara, 2009).

1.2.1.- TIC en el proceso de Enseñanza Aprendizaje

“Las TIC son herramientas teórico conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada. El uso de las TIC representa una variación notable en la sociedad y, a la larga, un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos” (Lavado, 2013:3).

Las TIC, por consiguiente, el avance tecnológico, se han consolidado con el paso de los años, en un recurso valioso dentro del proceso de *enseñanza – aprendizaje*, puesto que su uso ha demostrado tener muchas ventajas cognoscitivas.

Por ello, y de acuerdo a lo que dice la UNICEF Argentina (2008), entre las posibilidades educativas de las TIC deben considerarse desde dos puntos elementales: su conocimiento y su uso.

Su conocimiento:

El que el ser humano llegue a tener conocimiento sobre el uso de las TIC, es relativo a la cultura en la cual vive, además del desarrollo de la sociedad actual, sobre todo teniendo en cuenta que si miramos hacia atrás y vemos cómo ha avanzado la tecnología, es algo normal que estemos conscientes de estos avances en el que se incluye la informática (UNICEF Argentina, 2008).

Estos conocimientos deben abarcar desde las nociones básicas sobre el funcionamiento de una computadora, el ingreso de la información, el almacenamiento, transformación, el compartir e imprimir el texto o la imagen y hasta el sonido.

Por lo tanto, la inclusión de las TIC en la educación se puede decir que está dentro de dos ámbitos:

- Integración de los nuevos conocimientos informáticos en los niveles de Educación Básica.
- Extender el uso de las TIC no sólo a los niveles educativos sino hacia el desarrollo de la vida diaria de toda persona.

Su Uso:

Es un aspecto a ser entendido desde un punto más técnico, por lo que de acuerdo en opinión de Soriano (2012):

Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar, es decir, el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa. (p. 1)

De acuerdo con el pensamiento de Grané (2010), (citado por Suárez et al., 2010):

La importancia del apoyo institucional a los centros escolares debe centrarse cada vez más en el apoyo a maestros y alumnos. Más allá de la dotación de recursos, existen, por un lado, necesidades de formación del profesorado que deben ser resueltas, y, por otro, cuestiones relativas al diseño y la producción de materiales válidos para los procesos de *enseñanza - aprendizaje*. Y es que la cuestión clave del uso de los medios informáticos y audiovisuales en educación recae directamente sobre los usos concretos y no sobre los medios en sí mismos (p. 4).

Para lograr una buena relación entre la educación y el uso de las TIC, es imprescindible y necesario que se cuente con el apoyo de la institución y de las principales instituciones educativas. El Ministerio de Educación dentro del documento de Reforma Educativa (2010), ha incluido a los medios informáticos y multimedia dentro de los recursos para usarse dentro del aula y como apoyo para el desarrollo de los contenidos curriculares.

El conocimiento que los alumnos obtengan a través de su utilización dentro del aula, dependerá en gran medida de la forma en que el docente los utilice, no como un simple programa para reproducir un vídeo, un documental, sino para aprovechar todas sus funciones multimedia para llenar y llegar al alumno, motivándolo a conocer más, a investigar más, a profundizar sobre los temas estudiados.

1.2.2.- Introducción de las TIC a la Educación

Por ello es importante la implementación en el aula de una computadora desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías.

Entre las principales funcionalidades de las TIC en la educación, se pueden citar las siguientes:

- Alfabetización digital de los estudiantes, profesores y familia.
- Acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos.
- Uso pedagógico que ayuda al proceso enseñanza - aprendizaje.
- Comunicación familiar a través del uso de las tecnologías de comunicación.
- Facilitar la interrelación docente – docente, que les permita conllevar experiencias, tareas, investigaciones, dudas (Alcántara, 2009).

1.2.3.- Cómo beneficiarían las TIC en la enseñanza-aprendizaje

Cuando se hace referencia al uso pedagógico de las TIC se ha de considerar la intencionalidad pedagógica de su aplicación dentro del aula, puesto que conlleva consigo el

fortalecimiento de los conocimientos nuevos y los ya adquiridos anteriormente, aclarando conceptos, determinando nuevos procesos, construyendo conocimiento grupal e individual (Ibáñez, 2011).

Corroborando estas conclusiones, hallamos las emitidas por los señores Carvajal, A.; Eugenio, C.; Jiménez, W.; Romero, L. (2010) en su "Proyecto de Uso de las TIC en el Aula":

Una característica en torno a las "innumerables aportaciones" de las TIC a la educación es la no consideración sistemática de las coordenadas de espacio y tiempo en las que toda actividad humana tiene lugar. Este hecho ha contribuido de forma importante a minimizar, o no tener en cuenta, en los procesos de utilización de la herramienta telemática, las condiciones del entorno y la influencia de la cultura, lo que significa que la utilización de estas tecnologías en cualquier contexto, contribuirán de manera definitiva a la mejora de los procesos de *enseñanza-aprendizaje*. (p. 12)

Para estos autores, el uso efectivo y correcto de estos recursos depende del énfasis en su buen uso que el docente le sirva dar dentro de su aula, sin perder su objetividad educativa, pero haciendo útil todas aquellas ventajas que estos recursos ofrecen para el desarrollo del pensamiento y fortalecimiento del aprendizaje.

García-Valcárcel (2008), explica cuáles son las principales características de los materiales didácticos digitales:

- Estos materiales deben ser elaborados con fines netamente educativos.
- Al ser los estudiantes los usuarios potenciales, tienen que ser adaptados a sus necesidades educativas básicas.
- La información contenida en estos materiales debe ser característica de ser relacionadas hipertextualmente.

- Punto fundamental de estos materiales es que su formato es y será siempre multimedia.
- Al ser materiales que se enlazan a través de Internet, deben permitir el acceso a una variada e ilimitada cantidad de información.
- Deben ser flexibles y que permitan la interactividad entre usuarios.
- Permiten combinar información para exponer dentro del aula y admitir la investigación fuera de ella. (García-Valcárcel, 2008)

Estas características hacen énfasis en la importancia de las TIC como recurso didáctico fundamental para mejorar el proceso de *enseñanza – aprendizaje*, por lo que representa un material educativo que, utilizado correctamente por parte del docente, el que al aprovechar las oportunidades variadas que estos ofrecen dentro del aula, sirven para dar un nuevo giro al desempeño educativo.

Al hablar de las nuevas tecnologías se ha de considerar que la oportunidad de utilizarlas en el proceso de *enseñanza - aprendizaje* permitirá que la educación esté acorde al avance de los medios de comunicación.

Por lo tanto, se considera que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, sobre todo la red conocida como Internet, se incorporen como un nuevo recurso didáctico necesario para que los jóvenes aprendan a desenvolverse en un mundo tecnificado.

Fandos (2003), propone para ello un modelo de enseñanza adecuado para las TIC:

- **Cambio en el proceso educativo:** Las TIC favorecen la formación continua al ofrecer herramientas que permiten acceder a las plataformas interactivas educativas.

- **Cambios en los objetivos educativos:** Los docentes deben potenciar el desarrollo de las capacidades de manera que se aprovechen al máximo las posibilidades de las TIC por parte de los estudiantes.
- **Cambio en los centros escolares:** Necesitan estar dotados de ordenadores y tener una conexión a internet de banda ancha.
- **Cambio en los contenidos didácticos:** Los docente deben crear nuevos contenidos curriculares que permitan a sus estudiantes solventar las dudas sobre temas específicos o particulares sobre temas o áreas especiales. (p. 31)

De manera que es fundamental que tanto los centros y los docentes cambien y adopten nuevos paradigmas educativos destinados a la *enseñanza – aprendizaje*, pero incluyendo las particularidades de las TIC en los contenidos temáticos de las asignaturas.

De acuerdo con Fandos (2003), como impactos dentro del aprendizaje del estudiante logrado a través de las TIC se pueden mencionar los siguientes:

a) Impacto en la motivación y la concentración del alumno, ya que la interactividad que se consigue a través de las TIC es beneficiosa para mantener al estudiante concentrado en el tema.

b) Impacto en las destrezas que hacen posible el manejo funcional del sistema digital, de manera que el estudiante no sólo se limita a aprender las nociones básicas y elementales, sino que aprende a manejar programas y aplicaciones más relevantes y complejas, pero que son importantes para su capacidad educativa.

El docente tiene un papel relevante dentro de la inclusión de las TIC como un recurso didáctico valioso dentro de la *enseñanza y el aprendizaje* de sus estudiantes, tal como lo refiere Delgado, Arrieta y Rivero (2009):

El docente actual debe tener claro la utilidad de la computación en el proceso de *enseñanza-aprendizaje*; esta es un recurso valioso que puede ser usada para incentivar al estudiante, despertar en él una mayor motivación hacia el aprendizaje y desarrollar habilidades y destrezas que permitan poner en marcha sus propias ideas. (p. 59)

El docente debe, por consiguiente, orientar su trabajo en el aula con la ayuda de los recursos digitales o informáticos como una herramienta que beneficiará en el desarrollo de su labor, haciéndola atractiva e interesante para mantener el interés del estudiante y motivarlo a prestar atención.

Según Riveros y Mendoza (2008):

Las TIC reclaman la existencia de una nueva configuración del proceso didáctico y metodológico tradicionalmente usado en los centros, donde el saber no tenga por qué recaer en el docente y la función del alumno no sea la de mero receptor de informaciones. (p. 43)

Por lo tanto, el docente debe cambiar su actitud en relación a las ventajas de utilizar en clases los recursos de las TIC, no sólo en su manejo, sino también para mejorar la calidad educativa.

1.2.4.- Integración Curricular de las TIC

Se trata de uno de los temas que hasta la actualidad genera mucha incertidumbre en la parte educativa, puesto que, a pesar de ser ya reconocidas las TIC como un recurso educativo muy importante, el Estado debe apoyar a las instituciones educativas con la implementación y el mantenimiento de los laboratorios de informática.

Las TIC dentro de la malla curricular debe tener un objetivo y propósito claramente establecido, ya sea por temas específicos, horarios determinados y sobre todo, que su uso sea para motivar la clase y no para distraer al estudiante.

Tomando en consideración lo anteriormente mencionado, la integración curricular de las TIC debe seguir una línea específica en la cual se haga su verdadera valoración como un recurso didáctico para lograr los fines de la educación.

El apoyo logrado por las TIC dentro de la malla curricular, debe estar destinado a mejorar el proceso de *enseñanza - aprendizaje*, dejando de lado aquella metodología obsoleta y actualizarla con la tecnología vigente.

Explicada la importancia de integrar curricularmente a las TIC como un recurso didáctico fundamental, este proceso se puede conceptualizar de la siguiente forma:

Integración curricular de TIC es el proceso de hacerlas enteramente parte del currículum, como parte de un todo, permeándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el engranaje del aprender. (Sánchez J. , 2003).

De tal manera que la integración curricular de las TIC, implicaría desde un plano curricular:

- Utilizar transparentemente las tecnologías.
- Planificar estrategias para facilitar la construcción del aprender.
- Usar las tecnologías en el aula.
- Emplear de forma óptimas las tecnologías para apoyar las clases.
- Introducir las tecnologías como parte del currículum.
- Aprovechar las tecnologías para acceder a información nueva.
- Desarrollo de programa o software con enfoque educativo.
- Fomentar el uso de las TIC en función de la creación y consolidación de valores.

(González M. , 2008:41)

Tomando en cuenta la opinión de González, se pueden practicar actividades cuyo objetivo sea el reforzar la integración curricular de las TIC, como por ejemplo:

- Capacitar al docente sobre el uso de la computadora en clase y la forma de integrar las TIC de manera plena en su base curricular.
- Tener un objetivo claro cuando se lleva a los estudiantes al laboratorio de informática.
- Realizar prácticas de investigación de temas específicos, enseñando las normas correctas de citación de la bibliografía utilizada.
- Solicitar a las autoridades educativas, el que provean de software educativo y sean actualizados constantemente para aprovechar su uso en asignaturas tales como matemática, ciencias naturales, etc.

Estamos ante una realidad que ha cambiado los paradigmas educativos, las TIC que tiene mucha influencia en las relaciones comunicativas y de conocimiento del ser humano, porque ya son pocas las actividades productivas en las que la tecnología informática no esté presente.

1.2.5.- Aplicaciones

A través de la revisión que se ha hecho hasta el momento se ha logrado determinar que los docentes tienen muchas razones para utilizar las TIC como un nuevo y valioso recurso educativo, sobre todo para impulsar el proceso *enseñanza – aprendizaje* y lograr una educación de calidad.

Como ya se había anotado con anterioridad, el aprovechamiento de las ventajas que ofrecen las TIC para mejorar la *enseñanza y el aprendizaje* dentro del aula, dependerá en gran medida de la aplicación metodológica correcta que el docente haga de ellos; el avance

tecnológico que actualmente vive el mundo ha dado paso a la globalización, y ésta a la tecnificación, por lo tanto, hay que saber aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC para lograr una educación más eficaz e inclusiva.

Conforme ha ido avanzando esta innovación tecnológica han surgido herramientas múltiples que han logrado facilitar el acceso y la comunicación, entre estas podemos nombrar a Twitter, Facebook, Google, que no han tenido un objetivo netamente educativo, pero que, sin embargo, resultan útiles para aplicarlos dentro del aula.

Para afianzar lo anteriormente dicho, anotaremos las palabras de Vázquez – Reina (2011), quien dijo que:

El impacto de las tecnologías en la enseñanza se ha propiciado, sobre todo, por el amplio espectro de posibilidades que aportan a la educación las numerosas herramientas y servicios TIC accesibles en la Web. Soportes para publicar y compartir contenidos como los blogs, wikis o los foros, espacios para almacenar archivos o materiales, aplicaciones para clasificar la información y, por supuesto, las redes sociales son plataformas fáciles de utilizar y asequibles para el gran público. Sin haberse creado en su mayoría con una finalidad educativa, se han sabido aprovechar en el contexto académico para dar pasos a una nueva forma de aprender adaptada a los nativos digitales. (p. 31)

Para un mejor entendimiento de lo anteriormente anotado se presenta el siguiente cuadro:

TablaNo. 1: Tipos de aplicaciones de la informática en la enseñanza

<p>Instructivos</p>	<p>Programas pensados para el proceso de <i>enseñanza y aprendizaje</i>. Ejemplos: programas de aritmética, programas de simulación de física, enseñanza de idiomas, etc.</p>
<p>Acceso a la Información</p>	<p>Programas que permiten acceder a bases documentales y de información. Ejemplos: bases de datos, programas de navegación por Internet (Netscape).</p>
<p>Creación</p>	<p>Programas que no tienen un contenido específico. Proporcionan herramientas para la creación. Ejemplo: creación de programas informáticos (lenguajes de autor), producción de textos escritos, etc.</p>
<p>Desarrollo de Estrategias</p>	<p>Programas centrados en aspectos procedimentales. Ejemplos: juegos de aventuras, estrategias de resolución de problemas, etc.</p>

Comunicación

Programas para el uso de redes de comunicación. Ejemplos: acceso a foros, correo electrónico, etc.

Fuente: Gros, B. (2000). Del software educativo a educar con software. Revista Quaderns Digital, 24.

Resulta entonces muy importante que el docente aprenda a utilizar todos estos materiales y aplicaciones, para motivar al estudiante, no sólo a través de lo visual, sino también por la imagen, el color, el sonido, todo lo que, en su conjunto, atraerá el interés del alumno por el tema que se está tratando.

1.3.- Alfabetización Digital

1.3.1.- Aproximación conceptual

Con la llegada y rápido desarrollo de las TIC a inicios de los 90' del siglo pasado, se empezó a hablar de la necesidad de una alfabetización digital para aprender a utilizar las tecnologías que estaban emergiendo. Desde entonces, la definición de alfabetización digital, qué competencias requiere y cómo adquirirlas, se ha enfocado principalmente desde dos esferas distintas: una, centrada en el componente más tecnológico y otra, centrada en su aspecto más comunicativo, social y participativo (Avello, 2013).

Comúnmente se ha identificado ser alfabeto digital con saber usar las tecnologías y dispositivos de forma instrumental, identificando este concepto con las competencias tecnológicas o informáticas. Sin embargo, como apunta Lara (2009), “con el tiempo, la definición de alfabetización digital ha dejado de tomarse como relativo a la tecnología para considerar una alfabetización más general, que integra todas las competencias que una persona necesita para desenvolverse de forma eficaz en la sociedad de la información y el

conocimiento. El concepto se amplía para significar estar alfabetizado en y para la cultura digital". (p. 5)

Por otra parte, aparece el término "alfabetización digital mediática" (Digital Media Literacy) propuesto por el sitio Reclaim the Media, que destaca el uso de distintos medios frente a lo puramente textual y se define como la habilidad para acceder, analizar, evaluar y crear diferentes recursos mediáticos. A esta definición se añaden, recientemente, una lista de habilidades relacionadas con los medios sociales, destacándose la naturaleza interactiva de la producción y consumo de los medios de diversos tipos, en concreto la habilidad para colaborar y cooperar (Avello, 2013).

En este orden, en el III Congreso Online Observatorio para la Cibersociedad, Avello (2013) plantea:

La alfabetización digital no pretende formar exclusivamente sobre el correcto uso de las distintas tecnologías. Se trata de que proporcionemos competencias dirigidas hacia las habilidades comunicativas, sentido crítico, mayores cotas de participación, capacidad de análisis de la información a la que accede el individuo, etc. En definitiva, nos referimos a la posibilidad de interpretar la información, valorarla y ser capaz de crear sus propios mensajes. (p. 4)

La alfabetización digital tiene como objetivo según Microsoft Digital Literacy (2015):

Enseñar y evaluar los conceptos y habilidades básicos de la informática para que las personas puedan utilizar la tecnología informática en la vida cotidiana y desarrollar nuevas oportunidades sociales y económicas para ellos, sus familias y sus comunidades (<https://www.microsoft.com/es/digitalliteracy/default.aspx>).

Por su parte Baladia Puche & Riol Carvajal (2006), desde el III Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad citado en el texto de Alfabetización digital emitido por la Fundación Telefónica (2014) supone que:

La alfabetización digital no pretende formar exclusivamente hacia el correcto uso de las distintas tecnologías. Se trata de que proporcionemos competencias dirigidas hacia las habilidades comunicativas, sentido crítico, mayores cotas de participación, capacidad de análisis de la información a la que accede el individuo, etc. En definitiva, nos referimos a la posibilidad de interpretar la información, valorarla y ser capaz de crear sus propios mensajes. (p. 26)

Muñoz (2007) propone una aproximación desde el importante papel que cumple la comunicación en la vida de los jóvenes, pero a la vez cuestiona que la misma “se ha simplificado instrumentalmente con base en el modelo informacional que la reduce a ‘medios masivos de comunicación’, es decir, a desarrollos técnicos que, con base en teorías matemáticas, cibernéticas y conductistas la ponen al servicio de industrias culturales, inicialmente de carácter bélico” (p. 2).

Añade además Muñoz (2004): “Pensemos en la cantidad de horas que niños y jóvenes dedican a ver televisión. La TV, cable e Internet han contribuido significativamente a contornear esta realidad, una comunidad transnacional de consumidores jóvenes que comparte nuevos universos simbólicos de la que forman parte y en la que se socializan” (p. 15).

1.3.2.- Elementos de la alfabetización digital

En opinión de Avello (2013), la alfabetización digital debe estar basada en los siguientes criterios:

Habilidades instrumentales con las TIC.

Habilidad para buscar, seleccionar, organizar, utilizar, aplicar y evaluar la información.

Colaboración, cooperación, comunicación efectiva y capacidad para compartir.

Creación y publicación de contenidos.

Pensamiento crítico, creatividad, innovación y solución de problemas.

Comprensión social y cultural, ciudadanía digital.

Seguridad e identidad. (p. 15)

La validez de incluir como último criterio seguridad e identidad, responde al tema del origen comercial del software, o sea, si es comercial, libre, gratis o pagado. Además, forma parte inseparable de la nueva cultura digital del siglo XXI.

Según el análisis de los criterios anteriores, se pueden distinguir tres dimensiones de la alfabetización digital:

1. El uso de tecnología.
2. La comprensión crítica.
3. La creación y comunicación de contenido digital.

Para Arrieta (2011), el uso de tecnología implica la competencia tecnológica en el manejo de programas como: procesadores de texto, hojas de cálculo, navegar en internet y otras herramientas similares. La comprensión crítica de las TIC se refiere a la habilidad de comprender, contextualizar y evaluar críticamente la información, los medios y contenidos digitales con los que se interactúa. La tercera dimensión, es decir, la creación y comunicación de contenido digital, es la habilidad que tiene un individuo para crear y publicar contenidos

a través de herramientas tecnológicas de acuerdo a la audiencia y a los contextos que vayan dirigidos.

En el informe de la Online Computer Library Center (OCLC, 2011) se enumeran las seis nuevas habilidades que se necesitan para considerarse un alfabeto digital:

- 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 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, los canales RSS, 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. (<http://www.oclc.org/reports/webscale/default.htm>)

1.3.3- Las Competencias mediáticas en el uso de las redes sociales

Es importante que se fomente el desarrollo de la competencia mediática, ya que de esta forma se abriría el camino a una alfabetización digital fundamentada en el pensamiento crítico, la cooperación y el diálogo, la gestión y producción de nuevos saberes, la funcionalidad de los aprendizajes, la tolerancia y la diversidad.

La creciente popularidad de las redes sociales (RS) está causando preocupación por la privacidad y la seguridad de los usuarios, particularmente de los adolescentes que muestran diversas formas de conductas de riesgo en las redes sociales.

En este contexto, la alfabetización mediática emerge como una prioridad e investigadores, profesores, padres y adolescentes enfatizan la responsabilidad de la escuela de enseñar a los adolescentes acerca de los riesgos en RS y cómo utilizarlas sin peligro. Sin embargo, los materiales educativos existentes no están teóricamente fundamentados, no abordan todos los riesgos específicos que los adolescentes pueden encontrar en las redes y carecen de evaluaciones de resultados. Además, estudios acerca de la educación mediática indican que, mientras los cambios a nivel de conocimientos suelen obtenerse fácilmente cambios en las actitudes y el comportamiento son mucho más difíciles de lograr (Vanderhoven, Schellens & Valcke, 2014).

Las redes sociales se han convertido en todo un fenómeno de masas, que facilitan y fomentan la participación de los ciudadanos a través del uso de herramientas de comunicación, interrelación y publicación en internet (Flores, 2008, p. 75).

En opinión de este mismo autor las redes sociales aportan "gran cantidad de información útil y de conocimiento que surge dentro de la interacción entre los miembros de estas redes" (Flores, 2009, p. 77).

Con respecto al uso que de las redes sociales hacen los adolescentes los investigadores Rial, Gómez y otros (2014) afirman que las y los adolescentes "comparten en buena medida la idea de que la "gente de su edad" hace un uso, por lo general, poco recomendable de Internet" (p. 8).

De manera que según Tejedor-Calvo y Pulido-Rodríguez (2012) es necesario capacitar críticamente a las y los adolescentes sobre el uso responsable de las redes sociales y del internet.

Según Wilson, Grizzle, Tuazon, Akyempong y Cheung (2011),

Los niños y los jóvenes suelen estar bien familiarizados con estas aplicaciones y pueden beneficiarse de su uso fácilmente, pero son también vulnerables. Riesgos y amenazas se entrecruzan en su desarrollo, a menudo en paralelo a las que ya existen en el mundo off-line. [...]. La mejor manera de ayudarles a mantenerse fuera de peligro consiste en formarlos y educarlos sobre cómo evitar o controlar los riesgos de Internet. (p. 128)

CAPÍTULO II

2.1.- Generalidades del cantón Cuenca

2.1.1.- Información Sociodemográfica

Cuenca sigue siendo el tercer cantón más poblado del país, detrás de Guayaquil, con una población estimada de 2.589.229 habitantes de Quito, con 2.551.721 pobladores.

De acuerdo al último censo realizado en el año 2010, la población está concentrada en niveles cuyas edades son consideradas como jóvenes. De la población total en el cantón Cuenca de 505.585 personas; el 10,5% tiene entre 15 a 19 años de edad. En cuanto a la escolaridad, de los jóvenes entre 15 a 17 años, el 76,5% asiste a una institución educativa en niveles de bachillerato. El 95,2% con edades de 5 a 14 años se encuentra en nivel de escolaridad básica (INEC, 2010).

El analfabetismo digital definido por el INEC es el nivel de personas que no tiene el teléfono celular activado, también quienes no han usado una computadora en los últimos 12 meses y por último están quienes no han usado internet en los últimos 12 meses. Según los resultados obtenidos en el Ecuador el 20% de las personas son analfabetas digitales 9,2 puntos menos que en el año 2010. A pesar de que el 46,96% afirma tener el celular activado, de los cuales el 7,95% de la población tiene un Smartphone. El 28,3% de los hogares a nivel nacional tienen acceso a internet 9,8 puntos menos a comparación del 2012. (INEC, 2013).

2.1.2.- La Educación y TIC en el cantón Cuenca

El nivel de preparación de un país para su incorporación a la Sociedad de la Información, desemboca en el análisis de la infraestructura (telecomunicaciones y redes electrónicas); es decir, pasa por el análisis del nivel de desarrollo de las TIC. En Ecuador, la situación en cuanto a las tecnologías de la información y comunicación no es favorable

y esto se debe a varios factores estructurales que han limitado su mejora, expansión y acceso (León, 2010).

En nuestro país existen varias leyes que se relacionan con el tema de las TIC y la Sociedad de la Información; es así que la norma suprema del Estado en su artículo 16, numeral segundo expresa que todas las personas tenemos el derecho al “acceso universal a las tecnologías de información y comunicación” (CRE, 2008); ante lo cual, conforme el artículo 17: “el Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación” (CRE, 2008), y al efecto: “Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación, en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada” (CRE, 2008).

A pesar de este reconocimiento, es verdad que no existe ninguna ley que obligue al decisor público a destinar recursos del Estado para que las personas accedan y usen las TIC por ser ese su derecho reconocido.

A nivel local, el uso de las tecnologías debe estar enfocado en disminuir la brecha en el uso de las tecnologías, facilitando a los ciudadanos el acceso a la tecnología actual. Este acceso tiene que estar encaminado a que los ciudadanos gocen efectivamente de las ventajas del uso de las tecnologías.

El Estado ecuatoriano, a través de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) se ha comprometido a apoyar el uso de la tecnología en todos los niveles de la educación general básica y en el bachillerato de tal forma que en su artículo 6, literal j, dice:

“Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (2011, p. 12),

Conforme a las reformas emitidas por el Ministerio de Educación, en la actualidad las clases de informática han pasado a formar parte de los denominados clubes escolares, los cuales se fundamentan en la metodología del aprendizaje basada en proyectos, siendo uno de ellos el "desarrollo de habilidades tecnológicas", enfocada en el campo de acción científico de acuerdo al Instructivo de Clubes Escolares emitido por el Ministerio de Educación (2014) y que sustenta la formación de los mismos teniendo en cuenta las "prioridades de fortalecimiento de habilidades sociales, emocionales y cognitivas de los estudiantes; que basadas en las necesidades personales, nacionales e internacionales respondan a herramientas de comunicación, emprendimiento e investigación" (p. 9).

El mismo instructivo general dispone la formación de cuatro clubes escolares: Científico, Interacción social y vida práctica, Artístico-culturales y Deportivos. De acuerdo a la Guía Metodológica de Clubes Escolares Científicos (2014), dentro de cada club se promueven la investigación y experimentación de acuerdo a campos de acción, siendo las herramientas

tecnológicas de la red las que se encuentran como campo de acción científico. Por lo tanto, las habilidades cognitivas que se desarrollan están encaminadas al análisis de "diferentes problemas como fenómeno natural, social o tecnológico, buscando información teórica, proponiendo un experimento o prototipo para dar respuestas alternativas al problema tecnológico planteado" (p. 6).

Es importante conocer que estos clubes escolares serán desarrollados entre los estudiantes de los diferentes años de Educación General Básica (EGB) de primero a décimo, teniendo en cuenta su desarrollo cognitivo y motriz. Para los años de bachillerato de segundo y tercero, el Ministerio ha dispuesto que en lugar de informática se dé la asignatura de Emprendimiento, promoviendo las actividades extraescolares con la conformación de clubes que abarcan los campos de acción Artístico-Cultural, Deportivo y Movimientos Juveniles, estimulando y priorizando actividades de creatividad, expresión artística, deportivas y de compromiso social, sin que ninguna se enfoque en lo tecnológico. Lo que sí llama la atención es que, de acuerdo a la misma información obtenida en el Ministerio, solo en primero de bachillerato la malla curricular indica que se dé la materia de Informática aplicada a la educación, de acuerdo a lo dispuesto en la página web de la institución (MIE, 2015).

Estamos entonces ante una situación nacional en la cual los estudiantes de EGB y Bachillerato no reciben actualmente capacitación formal en Informática como una asignatura dentro de la malla curricular dispuesta por el Ministerio de Educación, dando por lo tanto como resultado que sus competencias mediáticas sean básicas producto de la exposición continua de la tecnología en su entorno lo que de acuerdo con Ferrés (2011) facilita "un aprendizaje intuitivo, lúdico, sin esfuerzo" (p. 41), pero que contrario a lo que se podría pensar según Ramonet (2003) "la simple exposición a un medio audiovisual no garantiza en absoluto una adecuada formación en competencia audiovisual" (p. 33).

Montana y Jiménez (2015), afirman que el ser humano para acceder a la sociedad de la información debe estar "alfabetizado digitalmente" a través de "un proceso complejo que le permita la alfabetización ante los nuevos códigos y formas de comunicación de la presente y futura cultura digital" (p. 1).

Para Arrieta (2011), el uso de tecnología implica la competencia tecnológica en el manejo de programas como: procesadores de texto, hojas de cálculo, navegar en internet y otras herramientas similares. La comprensión crítica de las TIC se refiere a la habilidad de comprender, contextualizar y evaluar críticamente la información, los medios y contenidos digitales con los que se interactúa. La tercera dimensión, es decir, la creación y comunicación de contenido digital, es la habilidad que tiene un individuo para crear y publicar contenidos a través de herramientas tecnológicas de acuerdo a la audiencia y a los contextos que vayan dirigidos.

Las instituciones educativas deben enfocarse en adoptar sistemas de capacitación para preparar a los estudiantes sobre lo que es el ecosistema informacional, teniendo en cuenta sobre todo que en la actualidad, quien no esté preparado en estas competencias, no formará parte de la cibernación precisamente por su analfabetismo digital. Ya lo decía Moreira (2008, citado por Montana y Jiménez 2015) al afirmar que la educación en la sociedad del conocimiento propone que sea a través de un proceso innovador cuyo eje sea el desarrollo de las competencias informacionales y digitales destinadas a "preparar al alumnado como ciudadano autónomo, inteligente y crítico ante la cultura del siglo XXI" (p. 5).

Las adopciones de nuevas estrategias de alfabetización deben incluir el desarrollo de habilidades sociales no solo en base al sistema tradicional dentro de las aulas de clase, sino también con el trabajo en redes, herramientas de hardware y software que potencialicen a su vez los ambientes de aprendizaje fomentando la creatividad y habilidades cognitivas, pero

desde la etapa de la educación básica y el bachillerato, para que sea complementada en la etapa universitaria (Montana y Jiménez, 2015).

2.2.- Metodología de Investigación

2.2.1.- Diseño y Tipo de la Investigación

Esta investigación parte de los resultados obtenidos en la investigación realizada por las docentes Master Cecilia Ugalde y Master Catalina González (2015), titulado "Competencia mediática en jóvenes de instituciones educativas públicas, privadas y fiscomisionales del distrito sur de Cuenca" como investigadoras de la Universidad del Azuay (UDA).

Ugalde y González (2015) afirman que:

Teniendo en cuenta que el objetivo de la investigación es describir las dimensiones que conforman la competencia mediática de los jóvenes y, de forma más específica, conocer el uso y apropiación de las TIC por parte de estos jóvenes, se analizará la información acorde a estas seis grandes dimensiones: lenguaje, tecnología, procesos de interacción, procesos de producción y difusión, ideología y valores, y dimensión estética. (p. 17)

Con los resultados de la mencionada investigación, además de investigación bibliográfica, se elabora un manual para mejorar la competencia mediática de los estudiantes objeto del estudio original, y luego se miden los resultados de la aplicación del manual en grupos piloto.

2.2.2.- Método Investigativo

Esta investigación es bibliográfica, toma como punto de partida el informe del proyecto de “Competencias Mediáticas en Jóvenes, profesores y padres de familia de instituciones educativas públicas, privadas y fiscomisionales de Cuenca”, elaborado por las docentes de la Universidad del Azuay, Master Cecilia Ugalde y Master Catalina González.

Parte de esta investigación está dirigida a identificar el grado de competencia mediática en los estudiantes de secundaria. Mediante una investigación cuantitativa se realizó 707 encuestas digitales a estudiantes de 14 a 18 años de edad que ayudaron a medir la capacidad que tienen al momento de hacer uso de las nuevas herramientas tecnológicas.

Dentro de las técnicas de recolección de datos que se usaron para la creación del manual están: análisis de datos existentes referente al uso de las TIC, análisis de estrategias para llegar a los estudiantes, se observaron también manuales de educación y tecnología, además bibliografía, revistas científicas, documentos web, artículos académicos, leyes vigentes en el Ecuador con respecto a la Tecnología y la Educación, etc.

El manual propuesto se somete a pruebas piloto en colegios de la ciudad, y se mide luego los resultados alcanzados en cuanto a la competencia mediática alcanzada.

2.2.3.- Caracterización de la población participante

De acuerdo con el informe de González & Ugalde (2015), las unidades de análisis fueron estudiantes cuyas edades oscilaron entre 14 a 18 años, que cursaban 10mo de básica, 1ro, 2do y 3ro de bachillerato en las instituciones educativas, las cuales a su vez fueron seleccionadas por su ubicación geográfica en la zona urbana de la ciudad de Cuenca, en el Distrito Sur.

2.3. Análisis e Interpretación de Resultados

Con respecto a los datos obtenidos de la investigación realizada por las docentes de la Universidad del Azuay González & Ugalde (2015) se desprenden los siguientes resultados:

- La edad de los estudiantes encuestados oscila con mayoría entre los 14 a 18 años y el género femenino tuvo un número ligeramente superior que el masculino.
- El 68% de los estudiantes a quienes se realizó la encuesta consideran haber recibido “alguna” formación dentro del campo audiovisual y digital. Los estudiantes que consideran haber recibido “bastante” formación dentro de esta área, se destacan los estudiantes de los colegios fiscomisionales y privados en comparación con los estudiantes de los colegios públicos.
- Dentro de la forma de adquirir formación en comunicación audiovisual y digital 233 de 707 estudiantes dicen ser autodidactas, después están los estudiantes que han adquirido conocimientos con ayuda de sus compañeros, siendo estos 151 de 707. El 20,7% de alumnos de los colegios Fiscomisionales han asegurado no haber recibido formación en dicha área, el 20% de los alumnos quienes pertenecen a los colegios privados mencionan que su formación proviene de asignaturas en el curso, mientras que en los colegios públicos no llegan ni a un 7%.
- El 13,6% de los estudiantes indican que no han recibido ninguna formación en el área audiovisual y digital.

Como uno de los cimientos más importantes de la investigación sobre la "Competencia mediática en jóvenes de instituciones educativas públicas, privadas y fiscomisionales del distrito sur de Cuenca" y la creación del “Manual de capacitación a jóvenes de bachillerato” se ha tomado como referencia las seis dimensiones propuestas por Ferrés y Piscitelli (2012) en las mismas que se analizaron los problemas existentes los cuales requieren capacitación.

Dimensión del lenguaje:

La dimensión del lenguaje se define como la “Capacidad de interpretar y de valorar los diversos códigos de representación y la función que cumplen en un mensaje” (Ferrés & Piscitelli, 2012).

Dentro de esta dimensión se puede observar que los resultados sobre análisis de imágenes muestran que el 83,6% de los estudiantes “no es capaz de construir una secuencia visual para producir nuevos significados” (pág. 75), este resultado se obtuvo luego de mostrar a los encuestados 7 imágenes y solicitar que formen una secuencia que tenga sentido utilizando 5 de dichas imágenes.

Este tipo de falencia, puede ser superada si se aplican estrategias visuales para mejorar la alfabetización digital, para que puedan entender y criticar las imágenes que a diario le llegan, de tal forma que estas actividades tienen la finalidad específica y concreta de enseñar a pensar, opinar y crear una crítica a través de la observación de fotos o imágenes. Por ejemplo, tenemos los siguientes programas para mejorar los estándares visuales más comunes:

CCSS.ELA-Literacy.RH.6-8.7: " Integrar la información visual (por ejemplo, en tablas, gráficos, fotografías, vídeos o mapas) con otra información en textos impresos y digitales".

CCSS.ELA-Literacy.CCRA.R.7: "Integrar y evaluar los contenidos presentados en diversos medios y formatos, incluyendo visual y cuantitativamente, así como en palabras".

CCSS.ELA-Literacy.CCRA.R.6: "Evaluar cómo el punto de vista o propósito da forma al contenido y el estilo de un texto".

CCSS.ELA-Literacy.CCRA.SL.1: "Preparar y participar efectivamente en una serie de conversaciones y colaboraciones con diversos socios, basándose en las ideas de otros y expresar su propia manera clara y persuasiva".

Dimensión tecnológica:

A esta dimensión la describe como “La Comprensión del papel que desempeñan en la sociedad las tecnologías de la información y de la comunicación y de sus posibles efectos” (Ferrés & Piscitelli, 2012, pág. 12).

En esta dimensión nos enfocamos en los siguientes puntos los cuales serán claves para la creación del Manual:

- **Manejo de nuevas herramientas Tecnológicas**

Se han obtenido los siguientes resultados:

- El 56,4% conocen medianamente cómo se manejan las nuevas herramientas tecnológicas por ejemplo, creación de contenidos: Wikipedia, Subir videos: Youtube, mantener un blog, publicar fotos: Flickr, Picassa, Instagram o acceder a un servicio RSS (la mayoría de los estudiantes no conocen su acceso).
- El 83,3% de los estudiantes no maneja las nuevas herramientas tecnológicas, ni realiza actividades en la red.
- Mientras que menos del 1% de los estudiantes encuestados maneja estas herramientas con frecuencia.

Como un resumen general implica un bajo grado en los indicadores **Capacidad de manejo de las innovaciones tecnológicas**, aunque el conocimiento es mediano no es lo suficiente ya que la mayoría de jóvenes solo las utiliza para colgar fotos en la red, siendo la red social más utilizada Instagram. Por esta razón es necesario reforzar estos puntos en cada uno de los estudiantes mediante el manual de capacitación.

Dimensión de recepción e interacción:

La dimensión de recepción e interacción es la “Capacidad de selección de revisión y de autoevaluación de la propia dieta mediática en función de unos criterios conscientes y razonables” (Ferrés & Piscitelli, 2012:75-82)..

En esta dimensión podremos ser capaces de determinar cómo los alumnos reciben los mensajes, además se puede observar el análisis de interacción de los mismos (González & Ugalde , 2015). Hay que tener en cuenta que el 83,2% de los evaluados no participa en la sociedad a través de los medios; nuestra misión en la capacitación será impulsar a los alumnos a tener una participación más activa dentro sociedad. Para esto se plantearon una serie de estrategias y actividades que sirven de guía para los estudiantes. Por otro lado están el 66% de los estudiantes que no tienen responsabilidad social, es decir, que no denuncia y no se queja sobre el contenido de la web. Según los resultados el 58% de los estudiantes no reconoce un mensaje emotivo que recurre a un argumento, para saber esto se preguntó a los estudiantes cómo reaccionan frente a diferentes publicidades en los medios.

Dentro de esta dimensión se puede sugerir la aplicación de actividades que reflejen la capacidad de reconocerse como audiencia activa y de valorar críticamente los elementos emotivos, racionales y contextuales que intervienen en la recepción de los mensajes audiovisuales, analizando las sensaciones que les despiertan programas o anuncios publicitarios. Por ejemplo solicitar al estudiante que haga una secuenciación de fotogramas sobre anuncios y programas que reciben a través de las redes sociales y que describa qué emoción les genera, desde la sensación de bienestar hasta la de malestar, sea que se lea el mensaje o solo con la observación de la imagen.

Dimensión de producción y difusión

“Conocimiento de las funciones asignadas a los principales agentes de producción y las fases, y la capacidad para elaborar mensajes audiovisuales” (Ferrés & Piscitelli, 2012:75-82).

Esta dimensión permitirá analizar el conocimiento de los estudiantes sobre el papel de los profesionales en cuanto a la producción mediática. (González & Ugalde , 2015)

En el informe realizado por González & Ugalde (2015), dentro de la Dimensión de producción y difusión se detallan los siguientes resultados:

- **Conocimiento del papel de los profesionales de la producción mediática**

El 47,9% de los alumnos no tiene conocimiento suficiente sobre el papel de los distintos profesionales de la producción mediática, con esto se puede decir que tiene un grado de conocimiento medio. Los colegios privados son aquellos con mayor conocimiento a comparación de los públicos y fiscomisionales.

- **Historia visualmente bien contada**

Con esto se evalúa a los estudiantes la capacidad que tienen para construir una narración visual. El 83,6% lo cual es un grupo elevado de estudiantes “no discierne mensajes significativos” (González & Ugalde , 2015). Podemos entonces llegar a la conclusión que los alumnos evaluados tienen un bajo nivel al momento de seleccionar mensajes significativos.

- **Hacer un video**

El 65,5% de los estudiantes no conoce el proceso de producción de video, esto muestra que el indicador de conocimiento es bastante bajo, es por esto que el manual de capacitación se enfocará en estos grupos.

Se sugiere que dentro de esta dimensión la realización de actividades tales como la creación de documento multimedia, elaboración de blogs o wikis, incluso la realización de pequeños sketches de propaganda o de situaciones divertidas de su vida diaria utilizando para ello herramientas como es el vídeo. Previo a la realización de estas actividades es recomendable que se les brinde información clara y específica sobre lo que son las fases de programación, para que a la vez de la realización del trabajo multimedia también presenten un informe sobre la secuenciación de las actividades previas hasta la finalización del trabajo.

Dimensión de ideología y valores

“Capacidad de descubrir la manera en la que las representaciones mediáticas estructuran nuestra percepción de la realidad, a menudo mediante comunicaciones inadvertidas” (Ferrés & Piscitelli, 2012). **(pag 75).**

Dentro de los resultados de esta dimensión se han tomado los siguientes puntos que servirán como base para la creación del manual para capacitación a los estudiantes de bachillerato.

- **Eficacia para la búsqueda en internet**

Dentro de esta categoría el 65% de los estudiantes indican que los buscadores no son eficaces, podemos decir que el nivel de habilidad de búsqueda está en un grado medio.

- **Capacidad Crítica para ver un programa o película**

En esta categoría el 54% de los estudiantes no tienen capacidad crítica frente a las producciones cinematográficas lo que muestra un bajo nivel en el indicador de capacidad de detectar las intenciones o intereses que subyacen en las diferentes producciones.

Se puede observar que los resultados sobre análisis de imágenes muestran que el 83,6% de los estudiantes “no es capaz de construir una secuencia visual para producir nuevos significados” (González & Ugalde , 2015) (pág. 75), no están en capacidad de percibir lo real o irreal del mensaje, sino que simplemente lo observan, lo asimilan y es posible que incluso lo lleguen a asociar con experiencias que han vivido y por lo tanto fomenten una idea distorsionada de una realidad vivida.

Complementario a la realización de la actividad anteriormente nombrada se podría recomendar que su realización esté enfocada en brindar el mensaje de un valor de cualquier tipo.

Dimensión Estética

“Capacidad de extraer placer de los aspectos formales, es decir, no solo lo que se comunica sino la manera cómo se comunica” (Ferrés & Piscitelli, 2012: 75-85).

Dentro de los resultados se puede observar que el 80% no conoce las características básicas para definir la calidad de una imagen, es decir, su claridad, sus colores, etc. Para esto se analizó la capacidad de los estudiantes para guardar o desechar una fotografía.

En esta dimensión, al estar relacionada con la presentación agradable a los sentidos (vista y oído), las actividades a proponerse dependen del diseño de pantalla, el tipo de letras, gráficos, sonidos y su distribución a lo largo del desarrollo de lo que se propone que vean y escuchen. Por ejemplo, del trabajo que realicen en la dimensión de producción y difusión, se les puede pedir que hagan la valoración de las condiciones estéticas de cada trabajo, para que en forma anónima presenten su criterio sobre: el tipo de letra, el tamaño y la disposición de los textos; la calidad y colorido de los gráficos; la eufonía de voces y sonidos, así con la densidad de información y la integración de todos estos elementos en el diseño de los trabajos presentados.

- **Las competencias mediáticas.**

En la investigación sobre competencias mediáticas los autores señalan la opinión de Aguded y Pérez (2012), para quienes "la ciudadanía está experimentando la evolución hacia el digitalismo, pero carece de los conocimientos necesarios para dicha evolución" (p. 26), concretamente porque esta evolución en el uso de las tecnologías actuales se ha producido de forma intuitiva, sin esfuerzo, como algo normal, producto a su vez de que los adolescentes han nacido bajo este entorno de las TIC, por lo que su aprendizaje ya estaba predispuesto.

Ese conocimiento sobre el uso de las TIC no es, sin embargo, una garantía real de que el adolescente ha logrado desarrollar su pensamiento crítico y responsable ante ese mundo digital cambiante, así como tampoco de que está en capacidad de comprender y valorar la información que recibe a través de los mismos para ser usada en sus entornos familiares, educativos, sociales, etc.

Si se toman las palabras de Gómez (2011) sobre el contexto educativo de las TIC, estos son considerados al mismo nivel de formación que las demás asignaturas del currículo, ya que su esencia es la de precisamente capacitar en nuevos elementos que se aplican en la vida cotidiana actual, que forman parte de la sociedad; pero también dándole la importancia del contexto necesario en la formación del adolescente para determinar la competitividad del saber entender, saber comprender, saber actuar con responsabilidad, para transformar los contextos a favor de lo que se considera como el bienestar del ser humano.

Es en el contexto del saber entender, comprender y actuar en el que se busca que los adolescentes tomen conciencia del uso que dan a las TIC, en forma responsable, asumiendo que no solo es diversión sino también implican oportunidades y riesgos, de tal forma que el

adolescente interprete la información que recibe a través de los medios digitales con total reflexividad y crítica.

2.4.- Propuesta del Material

2.4.1.- Tema

“Manual de Capacitación para mejorar el nivel de Competencia Mediática en adolescentes”.

2.4.2.- Justificación

Es necesario, en la actualidad, fomentar una sociedad de la información en donde no solo se piense en las TIC y las herramientas o dispositivos que se utilizan para su integración sino que además debe suponer una revolución en el pensamiento, una tercera revolución, surgida tras una primera puesta en vigor con la máquina de vapor y una segunda guiada por la utilización masiva de la electricidad, que se sustenta en la información y la capacidad para gestionarla a través de las TIC (Castells, 2000).

En la sociedad del conocimiento, la educación es el eje fundamental en el desarrollo de procesos que vinculen las TIC; Moreira (2008) propone que este proceso innovador debe tener como eje de referencia el desarrollo de las competencias informacionales y digitales destinadas a preparar al alumnado como ciudadano autónomo, inteligente y crítico ante la cultura del siglo XXI, de la misma forma la Asociación de la Universidad y de Investigación Bibliotecas, ACRL (2004), presenta como referente fundamental del proceso al estudiante quien debe involucrarse en ambientes de aprendizaje en donde la investigación es una norma, la resolución de problemas se convierte en el foco, y pensar críticamente quees parte de un proceso el cual debe ser pensado desde cualquier ámbito educativo.

Gómez (2011) considera que en el mundo actual los medios de comunicación “han adquirido un inusitado poder gracias al desarrollo de las tecnologías digitales” (p. 17) y recuerda cómo las recientes revoluciones populares en el Norte de África tuvieron una fuerte presencia en Internet, tanto en los noticieros digitales como de las redes sociales. El mismo autor se refiere a la de hoy como una “sociedad tecno-mediática” en la que las TIC han permitido la convergencia de todos los medios de comunicación, lo que a su vez ha hecho posible un flujo permanente de información accesible a toda la humanidad. Se trata, como señala Gómez, de “un medio de medios” del que depende la sociedad del siglo XXI.

En la dimensión educativa es indudable el interés por articular las TIC en procesos formativos en todas las etapas de la vida, como lo señala también Gómez (2011): “Es por ello que los contextos educativos, sean de la naturaleza que sean (y que están siendo transformados en su esencia por estos medios, que también tienen capacidad formativa), deben contemplarlos no sólo como instrumentos al servicio de nuevas capacidades, sino ante todo como elementos de nuestra sociedad que resultan fundamentales para la vida cotidiana, que son, hoy ya, la propia sociedad” (p. 19).

Es importante hacer, entonces, un tránsito por el uso y apropiación de las TIC en escenarios como los medios de comunicación, la educación, el entretenimiento, las relaciones sociales y en general, la cotidianidad del ser humano en relación con lo que son las tecnologías digitales y su uso en la actualidad.

En cuanto al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la competencia que se busca desarrollar es el uso responsable de los medios y tecnologías de la información y la comunicación por parte de los estudiantes y que comprendan las oportunidades, implicaciones y riesgos de la información que reciben.

2.4.3.- Objetivos de la propuesta

Objetivo general: Crear un manual que contenga pautas e información sobre el uso responsable de las redes sociales, buscadores y los medios en general, para mejorar el nivel de competencia mediática de los estudiantes de décimo a tercero de bachillerato.

Objetivos específicos:

- Identificar las falencias y necesidades de los estudiantes en alfabetización mediática y digital tomado del estudio González-Ugalde 2015.
- Determinar las experiencias positivas de diversos planes de alfabetización digital para poder adaptarlos en la propuesta del manual.
- Validar la propuesta de un manual para mejorar la competencia mediática de estudiantes de décimo a tercero de bachillerato.

2.4.4.- Fundamentos

a) Estrategias Educativas

Debido al incremento del uso de las TIC por parte de los y las menores, la comunidad educativa no puede delimitar únicamente el empoderamiento de los menores a unas sesiones programadas. Al contrario, se deben diseñar estrategias educativas globales para afianzar las competencias relacionadas con la alfabetización mediática Tejedor-Calvo y Pulido-Rodríguez (2012) e informacional, entre las cuáles se pueden mencionar:

- Focalizar los contenidos de prevención en las interacciones y no únicamente en la publicación de datos, mensajes o fotos. A menudo, los contenidos diseñados para prevenir situaciones de violencia, ya sea de acoso cibernético de «grooming», se centran en alertar del peligro que supone facilitar según qué datos, fotos, etc., en la Red, sin profundizar con ellos el por qué. Los equipos de investigación advierten que utilizar un lenguaje de prohibición, y más con menores y adolescentes, no lleva a ningún resultado. Por ello, lo más importante es focalizar los contenidos de prevención en las interacciones que tienen los y las adolescentes (Tejedor-Calvo y Pulido-Rodríguez, 2012).

- Diseñar modelos comunitarios de prevención, incluyendo a toda la comunidad, especialmente a los familiares. Como se ha comprobado en los anteriores apartados, tanto el profesorado como las familias necesitan formarse en estos riesgos, pero también participar conjuntamente en el diseño de modelos comunitarios de prevención de la violencia (Tejedor-Calvo y Pulido-Rodríguez, 2012).

- Promover el protagonismo de los menores en la aplicación de los programas de prevención frente a los riesgos de las interacciones on-line. Otro de los factores de éxito identificados es la promoción del protagonismo de los menores en los programas, acciones, actividades educativas. La mayoría de la documentación analizada indica cómo la prevención debe focalizarse también en el grupo de iguales. Al empoderar a los menores como agentes de promoción de usos creativos de Internet y de superación de los riesgos on-line, formando a otros menores o incluso a su propia comunidad, se consigue una mayor efectividad en los programas (Tejedor-Calvo y Pulido-Rodríguez, 2012).

- Diseñar estrategias educativas que incluyan la alfabetización mediática e informacional desde una perspectiva humanista y crítica. La alfabetización mediática no tiene sentido si no está vinculada a una finalidad mayor que es la creación de una sociedad basada en la cultura

de la paz, y en definitiva, como afirma (Tejedor-Calvo y Pulido-Rodríguez, 2012) contribuya a la construcción de un mundo que sea un buen lugar para vivir.

También es necesario que los menores se empoderen para ser protagonistas activos de este cambio, de la construcción de una sociedad basada en la cultura de la paz, y en la promoción de su creatividad para conseguir esta finalidad. Por tanto, las estrategias educativas también deben incluir esta perspectiva para avanzar en una sociedad más humana y menos destructiva; y por ello, los y las menores deben ser autónomamente críticos con el uso de los medios y autocríticos con su impacto.

* Diseñar estrategias transversales y específicas de implementación del aprendizaje de las competencias mediáticas, sobre todo entendidas como base para un mayor desarrollo del pensamiento crítico. Para ello, tal y como se recogen en las recomendaciones científicas comentadas, sería necesario implicar al propio alumnado en el diseño de las actividades educativas para fomentar una comprensión crítica de las interacciones abusivas, violentas (ya sea cyberbullying o el grooming), además de promover proyectos colectivos a partir de su creatividad, e inteligencia colectiva que contribuyan a superar dichas interacciones.

El profesorado tiene la responsabilidad de que tanto el diseño, como la implementación de la actividad se lleven a cabo con éxito. La evaluación continua de las actividades e iniciativas es esencial para evaluar los resultados y el impacto de las mismas, por ello es necesario establecer mecanismos de evaluación continua (Tejedor-Calvo y Pulido-Rodríguez, 2012).

Los jóvenes en la actualidad hacen uso sin control, desarrollan habilidades y sistematizan información que reciben a través de los medios digitales sin el nivel de competencia

mediática que les permita buscar, procesar, relacionar, pensar y criticarla de forma responsable (Pérez-Rodríguez & Delgado-Ponce, 2012).

b) Riesgos en las redes sociales

Las categorías de riesgos a los que los adolescentes se enfrentan en las redes sociales son básicamente las mismas a las que hacen frente en general en Internet, resumidos por De Moor y colaboradores (2008). Hay tres categorías diferentes de riesgos.

- a) **La primera describe los riesgos de contenido.** Un ejemplo típico de contenido provocador que pueden encontrar los adolescentes en las redes sociales son los mensajes de odio. Estos mensajes pueden ser bastante directos, como actualizaciones de estado o publicaciones de carácter agresivo en el muro de alguien, pero también pueden ser indirectos, por ejemplo, uniéndose a grupos de odio.

Los adolescentes necesitan igualmente desarrollar habilidades críticas para juzgar la fiabilidad de la información. La información errónea que podría aparecer en las redes puede ser intencionada, por ejemplo, un cotilleo publicado por otros usuarios o involuntaria. Esta última puede darse cuando alguien publica una broma que puede ser mal interpretada como información veraz. Entre los ejemplos típicos encontramos artículos de revistas satíricas publicadas en el muro de una red social.

- b) **La segunda categoría de riesgos incluye los riesgos de contacto.** Son aquellos que tienen su origen en el hecho de que las redes sociales puedan utilizarse como herramienta para comunicarse y establecer contacto con otros (Lange, 2007). Junto a la mensajería instantánea, las redes son los medios más populares utilizados para el ciberacoso (Livingstone, Haddon, Görzig & Olafsson, 2011), ya sea a través de chat, mediante la publicación de mensajes ofensivos o creando páginas de grupos de odio. Además, también se pueden utilizar para solicitar servicios sexuales, como se observa

en el proceso de captación de menores, donde un adulto con intenciones sexuales logra establecer una relación con un menor a través de Internet (Choo, 2009).

Por otra parte, los usuarios se enfrentan a los riesgos de privacidad dada la gran cantidad de información personal que publican en línea (Almansa, Fonseca & Castillo, 2013; Livingstone & al., 2011). Asimismo, el 29% de los adolescentes mantiene un perfil público o ignora la configuración de su privacidad, y el 28% opta por una configuración parcialmente privada para que los amigos de sus amigos pueden ver su perfil (Livingstone & al., 2011).

- c) **La tercera categoría de riesgos contiene los riesgos comerciales.** Estos incluyen el uso indebido de datos personales. La información se puede compartir con terceras empresas mediante aplicaciones, del mismo modo que se puede realizar un seguimiento al comportamiento del usuario para ofrecerle anuncios publicitarios y publicidad social orientados a su perfil (Debatin, Lovejoy, Horn & Hughes, 2009).

Todos estos riesgos constituyen una amenaza, ya que hay estudios que indican que la exposición a los riesgos en línea provoca daños y experiencias negativas en un número importante de casos (Livingstone & al., 2011; Mcgovern & Noret, 2011).

El acoso en Internet es visto como un importante problema de salud pública, con los agresores haciendo frente a múltiples problemas, entre ellos una mediocre relación padre-hijo, consumo de drogas y delincuencia (Ybarra & Mitchell, 2004). Además, algunas teorías predicen que los adolescentes son menos propensos a reconocer los riesgos y las futuras consecuencias de sus decisiones (Lewis, 1981).

Igualmente, se constató que tienen más dificultad para controlar sus impulsos y poseen niveles más altos de búsqueda de emociones y desinhibición que los adultos (Cauffman & Steinberg, 2000). Esto podría aumentar el riesgo que asumen los adolescentes (Gruber,

2001), sobre todo porque publicar fotos e intereses ayuda a crear y revelar la identidad del individuo (Hum & al., 2011; Lange, 2007; Liu, 2007).

2.4.5.- Planificación de Actividades

Al tener en cuenta el análisis de la información realizada en este trabajo investigativo, es evidente que existe la necesidad imperiosa de capacitar en el uso responsable de las TIC, enfocando el trabajo en mejorar los niveles de competencias mediáticas, sobre todo en los adolescentes, ya que las exigencias de la actualidad se basan en el conocimiento que sobre lo que son los recursos digitales se posean.

El uso de los medios digitales exige a su vez que este se desarrolle con actitud crítica, asimilando la información que se recibe, de tal forma que se haga un uso adecuado al transmitirla a otro usuario. Existen riesgos que son efectos directos del mal uso de las redes sociales y del internet, sobre todo cuando no se ha capacitado adecuadamente para elevar su nivel de competencia mediática.

2.4.6.- Formas de Evaluación

Se realizará una evaluación inicial en cuanto a cómo, cuándo y por qué utilizan las redes sociales y cuáles son sus costumbres a la hora de aceptar nuevos contactos, de tomar medidas para proteger sus datos personales y sobre la autorización que dieron al administrador de la red social para que haga uso de sus datos personales para fines comerciales.

Una segunda evaluación se realizará al finalizar el curso de prevención de riesgos en el uso de las redes sociales, a través de un cuestionario de preguntas sobre las medidas, los riesgos y la protección que deben adoptar en situaciones específicas al utilizar las redes sociales.

2.4.7.- Presentación de resultados de la aplicación de la propuesta

Se hará a través de un informe en el que conste la observación de la asimilación del tema tratado, así como la evaluación inicial y la evaluación final, haciendo un esquema comparativo de los conocimientos iniciales y finales, sobre la adquisición de medidas preventivas ante los riesgos que podrían representar el uso indiscriminado de las redes sociales sin protección de datos personales del adolescente.

2.5.- Resultados y análisis de las encuestas de los estudiantes de colegios

2.5.1.- Datos Demográficos y de Pertenencia

Tras encuestar a 140 estudiantes, de los colegios “César Dávila Andrade”, “Herlinda Toral” y “CEBCI”, veremos cómo estuvo distribuida la muestra en cuanto a edad, género.

Tabla 1: Edad y Género de los estudiantes

Edad de los Adolescentes	Género		Total
	Masculino	Femenino	
17 años	44	30	74
18 años	46	20	66
Total	90	50	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

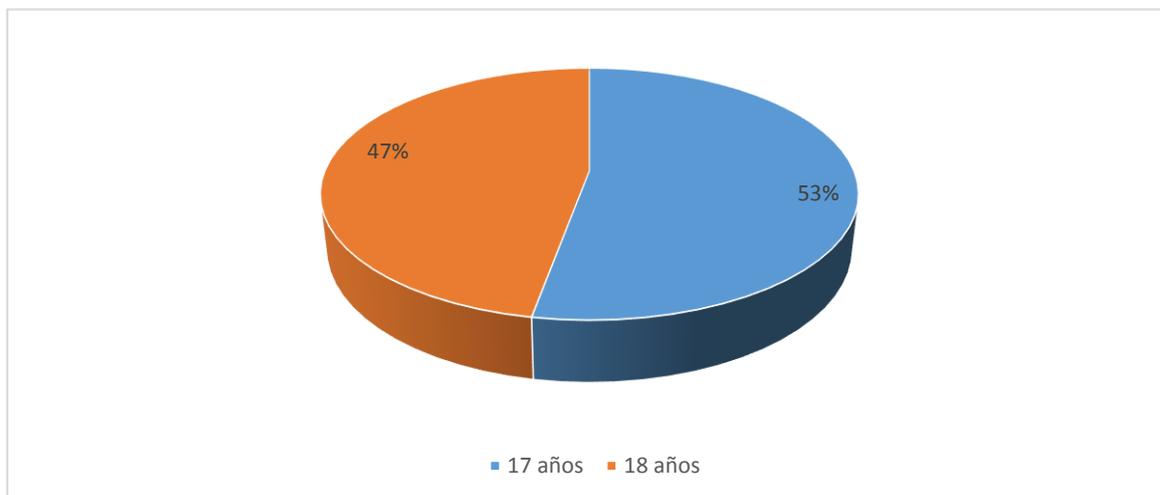


Gráfico 1: Edad de los estudiantes

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como se observa en la gráfica presentada, de los 140 estudiantes que participaron, el 53% tienen 17 años y el 47% 18 años de edad.

En cuanto a género, se contó con una mayoría del 64% de estudiantes del género masculino, frente al 36% de estudiantes del género femenino.

Vale tener en cuenta que esta evaluación es simplemente referencial, por lo tanto no representa al público objetivo total del estudio original, sino más bien toma al segmento mayor del mismo en vista de que eran quienes tenían resultados ligeramente superiores en cuanto a su competencia mediática.

En cuanto al grado de formación recibida por los estudiantes en comunicación audiovisual y digital los resultados fueron los siguientes:

Tabla 2: Grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital

Tipo de Centro Educativo	¿Cuál es el grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital?			Total
	Ninguna	Alguna	Bastante	
Público	45	36	12	93
Privado	9	33	5	47
Total	54	69	17	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

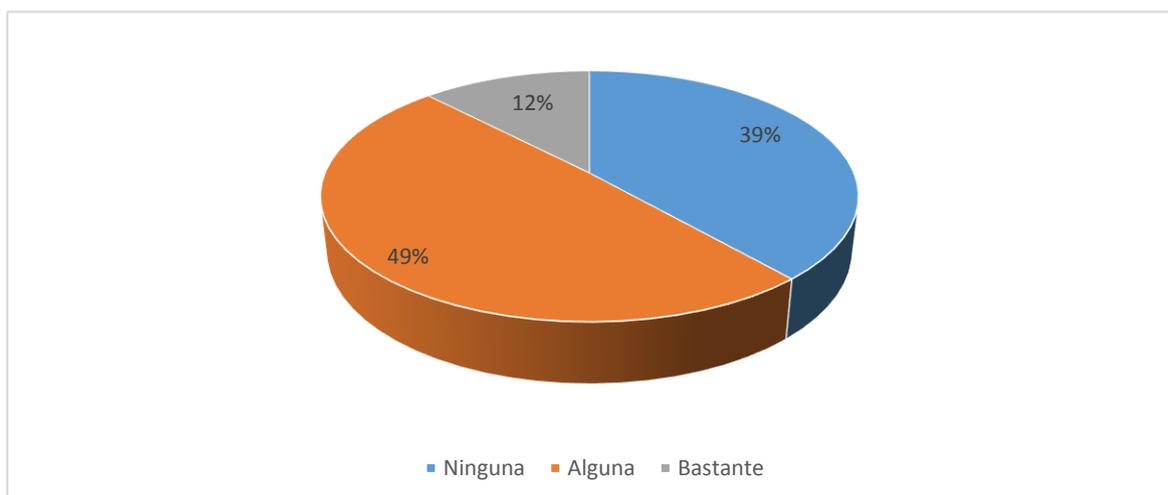


Gráfico 2: Grado de formación recibida en comunicación audiovisual y digital.

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Alrededor del 49% de los estudiantes encuestados creen tener alguna formación en comunicación audiovisual y digital, frente al 39% que dice no haber recibido ningún grado de formación audiovisual y digital.

Sobre la forma en que han adquirido este conocimiento se dieron los siguientes resultados:

Tabla 3: Forma en que se han adquirido estos conocimientos

Tipo de centro educativo	¿Cómo la has adquirido?						Total
	Autodidacta (He aprendido por mí mismo)	Ayuda de compañeros y amigos	Conferencias	Talleres	Cursos específicos	No la he adquirido	
Público	24	18	23	10	7	11	93
Privado	19	11	13	2	0	2	47
Total	43	29	36	12	7	13	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

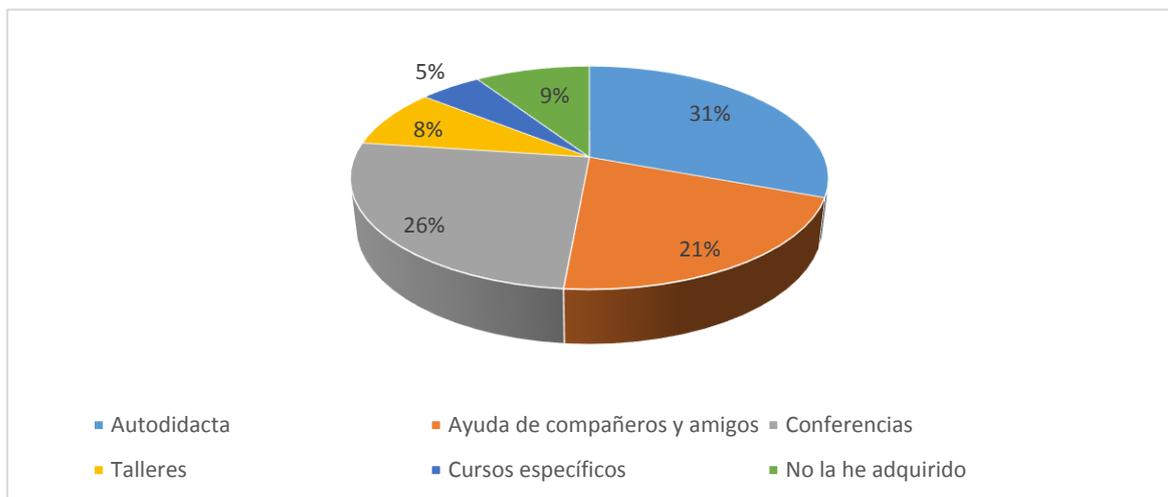


Gráfico 3: Forma en que se han adquirido estos conocimientos.

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Alrededor del 31% de los estudiantes encuestados han adquirido estos conocimientos como autodidactas, aprendiendo por ellos mismos conceptos de comunicación audiovisual y digital, frente al 26% que dice haber asistido a conferencias sobre el tema para aprender.

2.5.2.- Resultados del análisis de las seis dimensiones de la competencia mediática

A continuación presentamos los resultados obtenidos alrededor de las seis dimensiones propuestas por (Ferrés & Piscitelli, 2012), luego de haber realizado las capacitaciones en cada uno de los colegios participantes. Con los datos obtenidos a través de la encuesta aplicada a 140 estudiantes, se logró realizar una comparación con el Informe de González y Ugalde (2015), del cual nace esta investigación.

2.5.2.1.- Dimensión Lenguaje

Esta dimensión mide la capacidad de los docentes para interpretar los diversos códigos de un mensaje, de valorar el significado y el sentido de los contenidos mediáticos; su habilidad de expresión a través de diferentes sistemas de representación, su capacidad de elegir entre distintos códigos y estilos, dependiendo de la situación y el tipo de contenido que hay que transmitir y por último mide su capacidad para modificar productos existentes, dándoles un nuevo sentido y valor (Ferrés & Piscitelli, 2012).

Las preguntas 15, 16, 23, 23.1 de la encuesta aplicada, tienen como objetivo medir el grado de comprensión de los estudiantes frente los diferentes códigos del lenguaje audiovisual.

Pregunta 15.- ¿Comprendes la información que transmiten las imágenes, palabras, música y sonidos que encuentras en los medios?

Tabla 4: Comprensión de información transmitida por los medios

Tipo de centro educativo	15. ¿Comprendes la información que transmiten las imágenes, palabras, música y sonidos que encuentras en los medios?		Total
	Comprende mínimamente los códigos	Comprende bien los códigos	
Público	43	50	93
Privado	23	24	47
Total	66	74	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

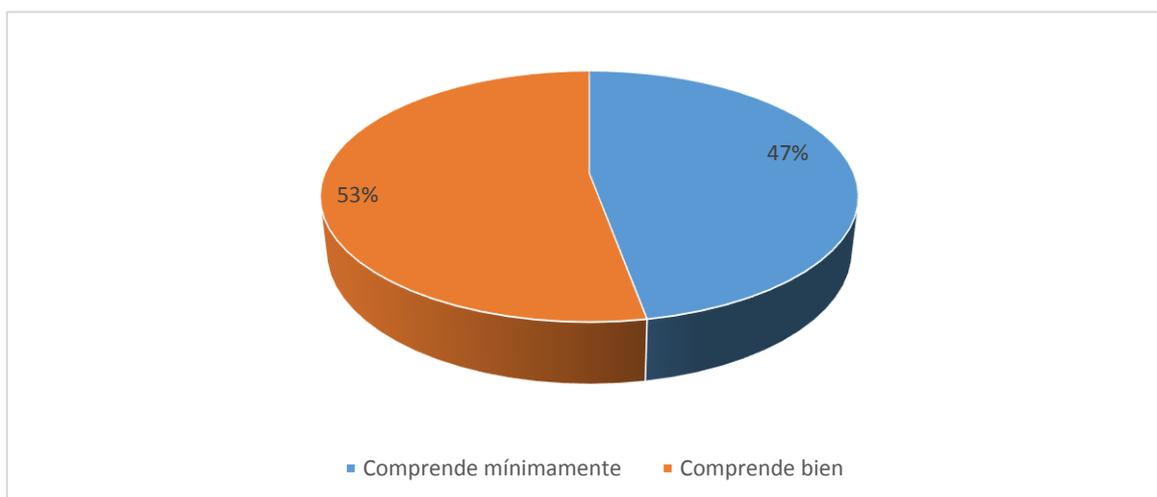


Gráfico 4: Comprensión de información transmitida por los medios.

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

En el gráfico, el 53% de los encuestados comprenden, interpretan y valoran perfectamente los códigos de los medios, sin embargo, el 47% de los estudiantes que participaron del taller comprenden los códigos mínimamente.

Pregunta 16.- Capacidad de interpretar y de valorar los diversos códigos de representación y la función que cumplen en un mensaje

Tabla 5: Capacidad de interpretar y valorar código de representación en un mensaje

Tipo de centro educativo	16. Capacidad de interpretar y de valorar los diversos códigos de representación y la función que cumplen en un mensaje		Total
	El alumno no es capaz de identificar los lenguajes de la comunicación mediática	El alumno es capaz de identificar el significado de los diferentes lenguajes involucrados en la comunicación mediática	
Público	44	49	93
Privado	19	28	47
Total	63	77	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

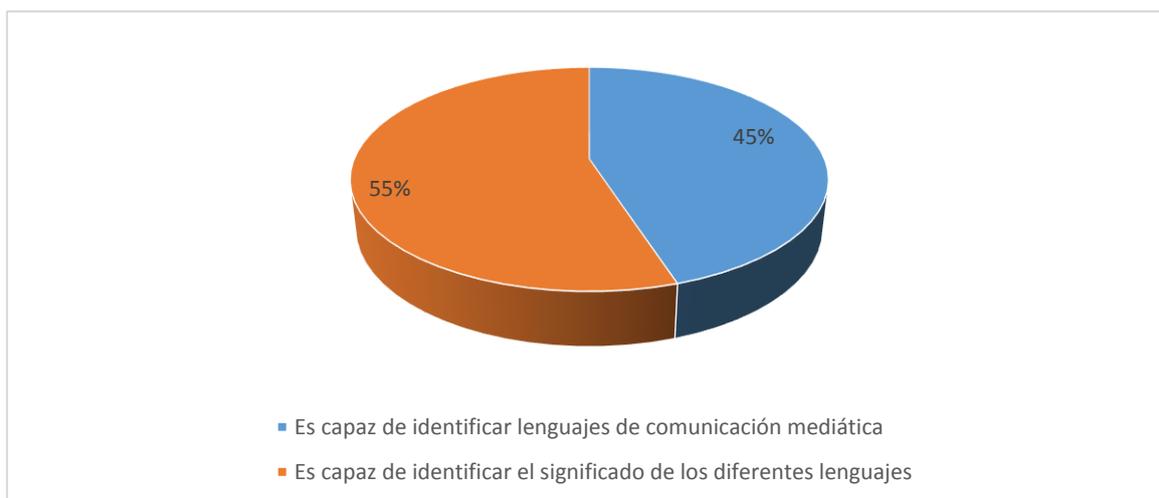


Gráfico 5: Capacidad de interpretar y valorar código de representación en un mensaje.

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como podemos observar en el gráfico, el 55% de los encuestados identifican los lenguajes de comunicación mediática, estando el 45% de los estudiantes que participaron del taller en capacidad de identificar, interpretar y valorar el significado y la función de los diferentes lenguajes involucrados en la comunicación mediática.

Pregunta 23.- ¿Has editado o trabajado con programas de computador imágenes, vídeos o audios?

Tabla 6: Editado o trabajado con programas de computador imágenes, vídeos o audios

Tipo de centro educativo	23. ¿Has editado o trabajado con programas de computador imágenes, vídeos o audios?		Total
	El alumno no trabaja en la edición de los distintos lenguajes o de alguno de ellos	El alumno trabaja en la edición de los distintos lenguajes o de alguno de ellos	
Público	38	55	93
Privado	18	29	47
Total	56	84	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

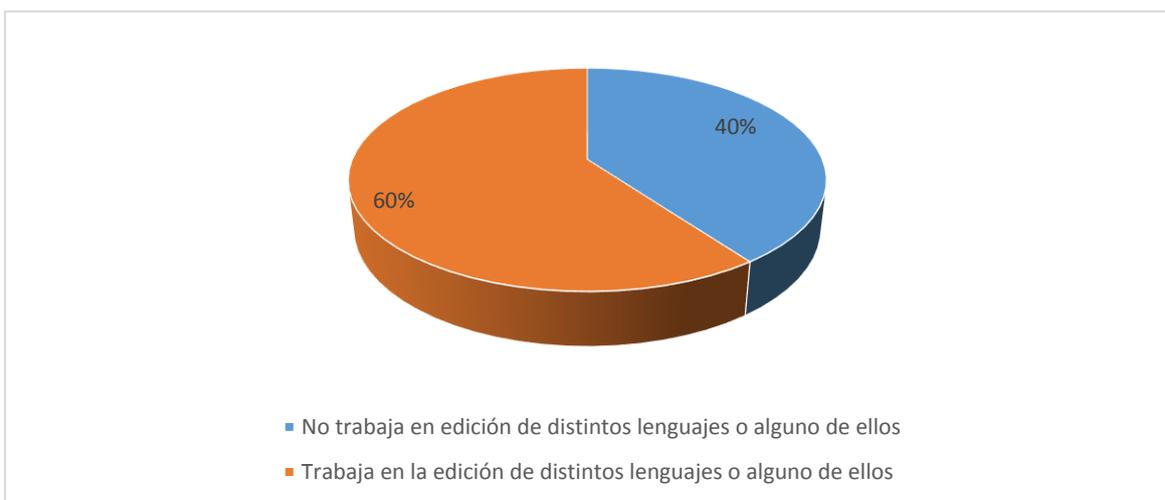


Gráfico 6: Editado o trabajado con programas de computador imágenes, vídeos o audios.

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

En el gráfico, el 60% de los encuestados ha editado o realizado trabajos de edición de imágenes, vídeos o audios utilizando distintos lenguajes o algunos de ellos, sin embargo, el 40% de los estudiantes que participaron del taller no han realizado este tipo de ediciones ya que no conoce los uno o distintos lenguajes.

Pregunta 23.1: Herramientas de edición utilizadas

Tabla 7: Herramientas de edición utilizadas

Tipo de centro educativo	23.1 Herramientas de edición utilizadas			Total
	El alumno no conoce ninguna herramienta para cada lenguaje	El alumno solo conoce una herramienta o solo una para cada lenguaje	El alumno conoce diferentes herramientas con diferentes especificidades	
Público	34	20	39	93
Privado	15	13	19	47
Total	49	33	58	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

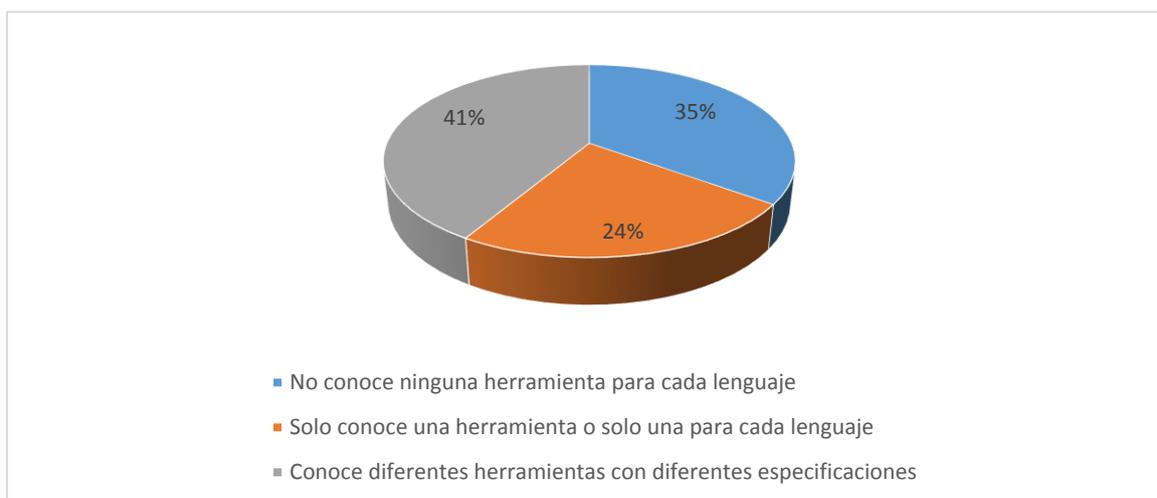


Gráfico 7: Herramientas de edición utilizadas.

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Si observamos, en el gráfico, el 41% de los encuestados conoce y utiliza herramientas de edición con diferentes especificaciones, sin embargo el 35% de los estudiantes que participaron del taller no conocen ninguna herramienta para cada lenguaje de edición y apenas el 24% dice que conoce una sola herramienta o lenguaje de edición.

Resumen Dimensión - Lenguaje

A continuación, se presenta una tabla a modo de resumen, en la cual se analizan cada una de las preguntas que conforman esta dimensión, haciendo una comparación de los resultados presentados en el informe de Gonzáles y Ugalde (González & Ugalde, 2015), y el actual estudio:

Tabla 9: Resumen Dimensión Lenguaje

Lenguaje estudiantes							
Antes					Después		
Pregunta	Competencia	Público	Privado	Fiscomisional	Competencia	Público	Privado
15	Mediana	135,9	142,2	115,5	Mediana	125	60
16	Alto = 15	187,9	179,4	189,1	Alto = 15	122,5	70
23	Mediana	126,2	133,8	114,6	Alta	137,5	72,5
23.1	Mediana = 23	94,4	94	73,2	Mediana = 23	97,5	47,5
Total puntos		570,6	598	507	Total puntos	702,5	362,5
Porcentaje en categoría		57,06	59,8	50,7	Porcentaje	70,25	36,25

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como se observa, en general los estudiantes presentan una competencia alta, dentro de las capacitaciones se tomaron en cuenta las preguntas 15, 16, 23 y 23.1 ya que eran las competencias con mediano puntaje en el informe de Gonzáles y Ugalde (2015).

El manual aplicado se enfocó en brindar a los estudiantes participantes capacitación en cuanto a la comprensión de información, interpretación de códigos, conocer y trabajar con programas de edición, de tal forma que los resultados comparativos permitieron determinar que: En la pregunta 23 la competencia de mediana pasó a ser alta en las instituciones públicas pero baja en la privada. En la pregunta 23.1 de mediana se mantiene en igual interpretación en las instituciones públicas aunque en la privada hay una disminución muy alarmante en la institución privada que puede ser atribuida a las distracciones de los estudiantes al momento de realizar las actividades del manual.

Se ha conseguido por lo tanto determinar que el Manual aplicado alcanzó medianamente el objetivo de aumentar las competencias en cuanto a la dimensión de lenguaje, ya que el alumno, aunque sabe trabajar en la edición de los distintos lenguajes o alguno de ellos, aún falta por recibir más capacitación.

2.5.2.2.- Dimensión Tecnológica

Esta dimensión se refiere a la capacidad de los estudiantes para usar los instrumentos de comunicación y cómo interactúan con los mismos, su habilidad en el uso de las innovaciones tecnológicas para una comunicación multimodal y multimedia, mide además su capacidad para adecuar las herramientas tecnológicas a los objetivos de comunicación que persiguen,

y por último su habilidad para elaborar y manipular imágenes y sonidos, etc. (Ferrés & Piscitelli, 2012).

A través de las preguntas 6, 6.1, 7, 11, 14 del cuestionario, logramos analizar el grado de competencia que los estudiantes tienen en cuanto al manejo de herramientas tecnológicas sencillas utilizadas en la comunicación audiovisual dentro y fuera del aula.

Pregunta 6.- ¿Cuál es el navegador que más utilizas?

Tabla 9: ¿Cuál es el navegador que más utilizas?

Tipo de centro educativo	6.Cuál es el navegador que más utilizas?			Total
	Safari	Firefox	Google Chrome	
Público	3	15	75	93
Privado	1	11	35	47
Total	4	26	110	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

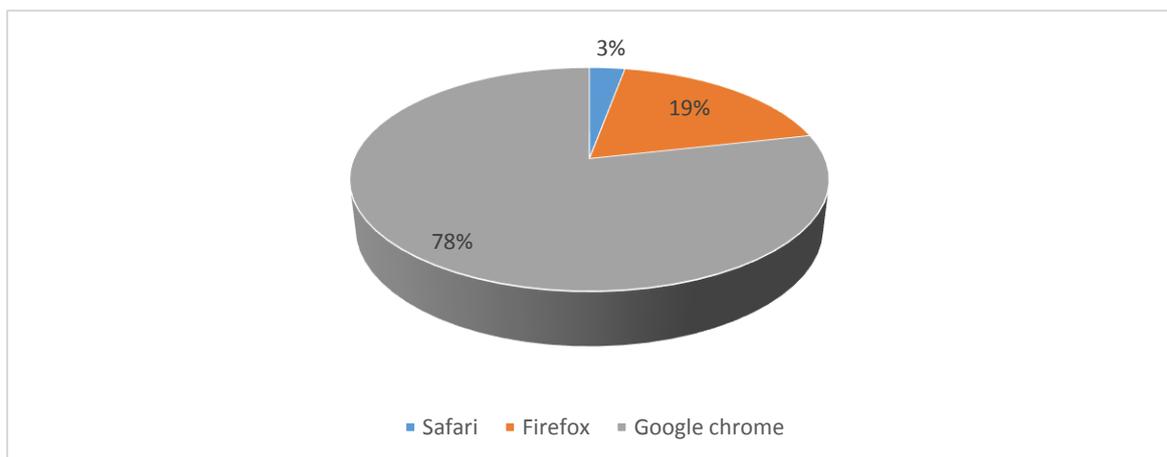


Gráfico 9: ¿Cuál es el navegador que más utilizas?

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como podemos observar en el gráfico, el 78% de los encuestados utiliza como navegador Google Chrome para sus búsquedas en internet y tan sólo el 4% de los estudiantes que participaron del taller usan Safari como buscador.

Pregunta 6.1.- Señala la razón principal por la que lo utilizas

Tabla 10: Razón principal del uso del navegador

Tipo de centro educativo	6.1 Señala la razón principal por la que lo utilizas		Total
	El alumno conoce la herramienta que usa en sus búsquedas y sus características	El alumno domina las características y herramientas del motor de búsqueda	
Público	14	79	93
Privado	7	40	47
Total	21	119	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

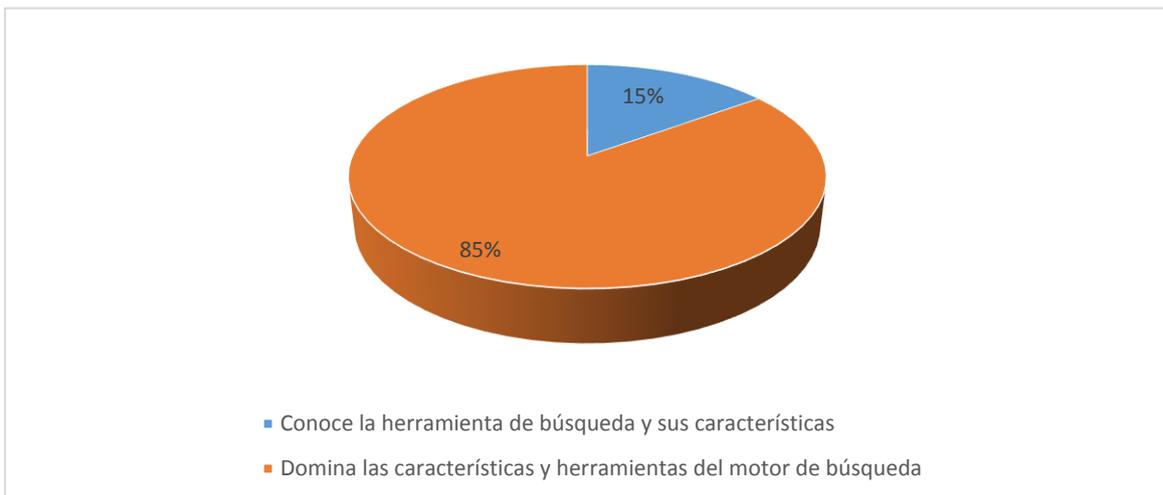


Gráfico 10: Razón principal del uso del navegador

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

En el gráfico, el 85% de los encuestados domina las características y herramientas del motor de búsqueda que ha señalado más utilizan en la pregunta anterior, mientras que el 15%

de los estudiantes que participaron del taller conocen la herramienta y sus características sin llegar a dominar todas sus opciones y ventajas.

Pregunta 7.- Habilidad para buscar, organizar, contrastar, priorizar y sintetizar informaciones procedentes de distintos sistemas y de diferentes entornos.

Tabla 11: Habilidades para manejar información de distintos sistemas y entornos

Tipo de centro educativo	7. Habilidad para buscar, organizar, contrastar, priorizar y sintetizar informaciones procedentes de distintos sistemas y de diferentes entornos		Total
	El alumno es capaz de realizar una búsqueda de manera adecuada aunque carece de una planificación previa	El alumno es capaz de realizar una búsqueda eficazmente	
Público	53	40	93
Privado	26	21	47
Total	79	61	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

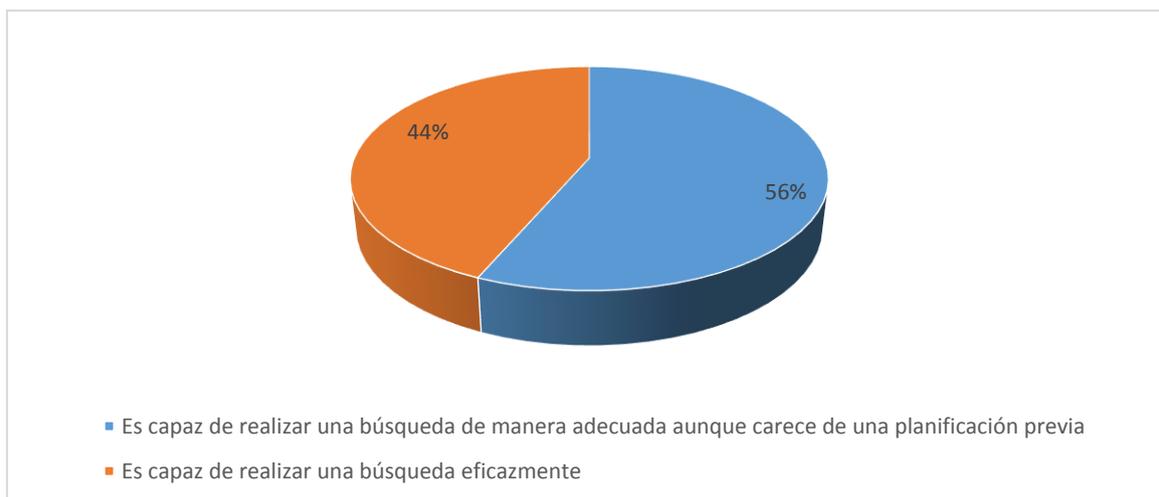


Gráfico 11: Habilidades para manejar información de distintos sistemas y entornos

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

El 56% de los alumnos encuestados son capaces de realizar una búsqueda de manera adecuada aunque carece de una planificación previa y tienen habilidad para buscar,

organizar, contrastar, priorizar y sintetizar informaciones procedentes de distintos sistemas y de diferentes entornos, mientras que el 44% de los estudiantes que participaron del taller están en capacidad de realizar una búsqueda eficazmente.

Pregunta 11: Capacidad de manejo de las innovaciones tecnológicas que hacen posible una comunicación multimodal y multimedial.

Tabla 13: Manejo de las innovaciones tecnológicas multimodal y multimedial.

Tipo de centro educativo	11. Capacidad de manejo de las innovaciones tecnológicas que hacen posible una comunicación multimodal y multimedial		Total
	El alumno no conoce / no maneja las herramientas tecnológicas	El alumno conoce las herramientas tecnológicas pero no las maneja con frecuencia	
Público	71	22	93
Privado	37	10	47
Total	108	32	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

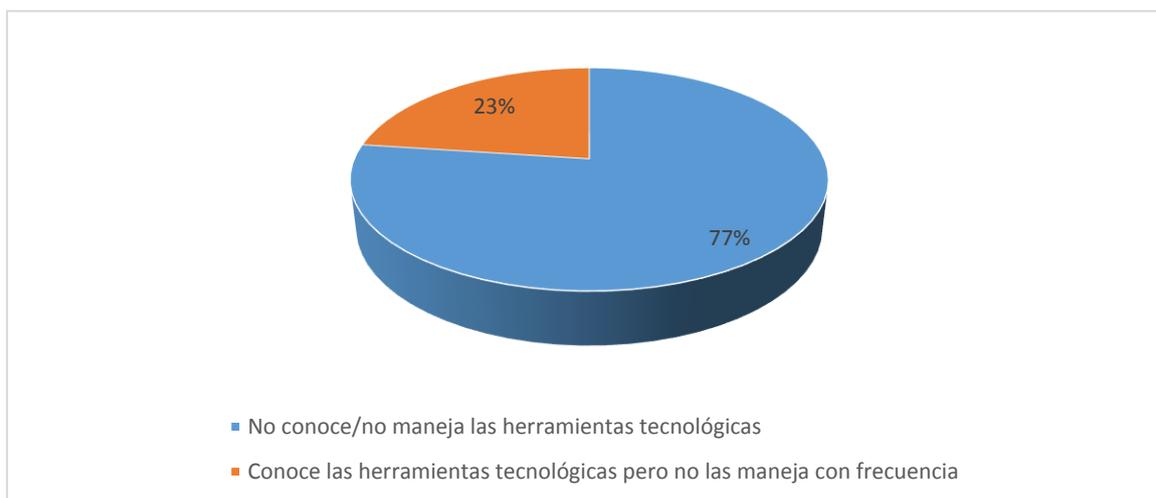


Gráfico 13: Manejo de las innovaciones tecnológicas multimodal y multimedial.

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

En el gráfico, el 77% de los alumnos encuestados no están en capacidad de manejo de las innovaciones tecnológicas que hacen posible una comunicación multimodal y multimedial

y por lo tanto, el alumno no conoce o no maneja las herramientas tecnológicas, frente al 23% de los que conocen las herramientas tecnológicas pero no las manejan con frecuencia.

Pregunta 14: Identifica los conocimientos que tiene sobre diferentes tecnologías

Tabla 16: Identifica conocimientos que tiene sobre diferentes tecnologías

Tipo de centro educativo	14. Identifica los conocimientos que tiene sobre diferentes tecnologías			Total
	No conoce las diferentes herramientas tecnológicas	Conoce suficientemente	Conoce bien las diferentes herramientas tecnológicas	
Público	47	17	29	93
Privado	25	9	13	47
Total	72	26	42	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

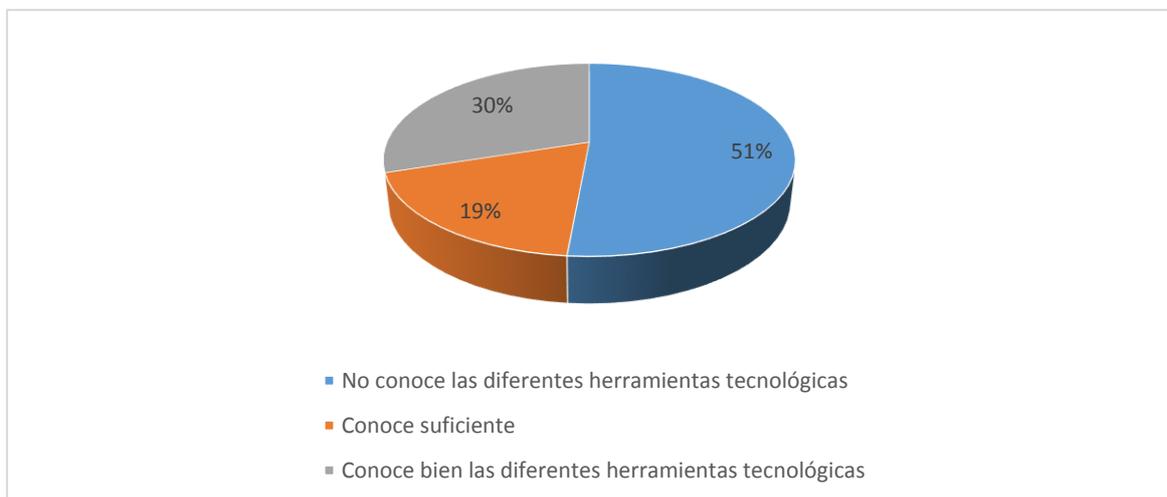


Gráfico 16: Identifica conocimientos que tiene sobre diferentes tecnologías

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como podemos observar en el gráfico, el 51% de los alumnos encuestados no conocen las diferentes herramientas tecnológicas, frente al 19% de los que dicen que conocen suficiente sobre el manejo de las diferentes herramientas tecnológicas y su uso.

Resumen Dimensión Tecnológica

A continuación se presenta una tabla a modo de resumen, en la cual se analizan cada una de las preguntas que conforman esta dimensión, haciendo una comparación de los resultados presentados en el informe de Gonzáles y Ugalde (González & Ugalde, 2015), y el actual estudio:

Tabla 9: Resumen Dimensión Tecnológica

Tecnológica							
Antes					Después		
Pregunta	Competencia	Público	Privado	Fiscomisional	Competencia	Público	Privado
6.1	Alta	173,6	175,4	170,7	Alta	195,5	100
7	Mediana	93	70,2	104,8	Alta	132,5	65
11	Baja = 10	17,4	17,5	17,1	Alta	177,5	92,5
14	Mediana	101	119,8	85,4	Alta	117,5	62,5
Total puntos		1046,1	1073,4	976,8	Total puntos	1430,5	752,5
Porcentaje en categoría		58,12	59,63	54,27	Porcentaje	79,39	41,76

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Se observa que en general los estudiantes presentan una competencia variada, por lo que dentro de las capacitaciones se tomaron en cuenta las preguntas 6, 6.1, 7, 11, 14, ya que eran las competencias cuyo enfoque es considerado más importante de acuerdo al informe de Gonzáles y Ugalde (2015).

Las competencias que se aplicaron en el Manual dentro de esta dimensión estuvieron enfocadas en capacitar al estudiante en cuanto a los navegadores de internet, forma de su uso, mejorar las habilidades de búsqueda a través de presentar recursos adecuados y al manejo tecnológico multimedial y multimodal, por lo que se obtuvieron como resultados: En la pregunta 6.1 se pasó de un resultado alto en las tres instituciones a ser alta y mediana en las instituciones públicas y privadas, con respecto a la pregunta 7 pasó de mediana a ser alta en las instituciones públicas y mediana en la privada. En la pregunta 11 de baja pasó a ser baja a ser alta en instituciones públicas y privada. En la pregunta 14 de mediana subió a alta en las instituciones públicas, pero baja en la privada. Cabe mencionar como en la dimensión anterior, la poca atención que brindaron los alumnos de la institución privada al desarrollo del manual.

De tal forma que se puede determinar que el Manual aplicado logró aumentar las competencias en la dimensión tecnológica en estudiantes de instituciones privadas siendo lamentable el resultado obtenido en la institución privada participante.

2.5.2.3.- Dimensión Recepción e Interacción

La presente dimensión mide la capacidad de revisión y autoevaluación de la propia dieta mediática, pero siguiendo criterios conscientes y razonables por parte del profesorado; mide también su capacidad de reconocer y valorar los aspectos emocionales de los mensajes; su aptitud para reconocer las ideas y valores vinculados con los contenidos mediáticos; además mide su capacidad para gestionar el entretenimiento mediático aprovechándolo para la enseñanza y su propio aprendizaje; y por último su capacidad de interacción colaborativa desde las plataformas que facilitan las redes sociales (Ferrés & Piscitelli, 2012).

Para medir el grado de competencias mediáticas de los profesores en esta dimensión se mide a través de la pregunta 26.

Pregunta 26: ¿Utilizas en los trabajos recursos creative commons?

Tabla 20: Uso de creative commons en los trabajos

Tipo de centro educativo	26. ¿Utilizas en los trabajos recursos creative commons?		Total
	El alumno no respeta ni utiliza las licencias creative commons	El estudiante conoce y respeta los derechos de autor y utiliza de manera adecuada la licencia creative commons	
Público	85	8	93
Privado	42	5	47
Total	127	13	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

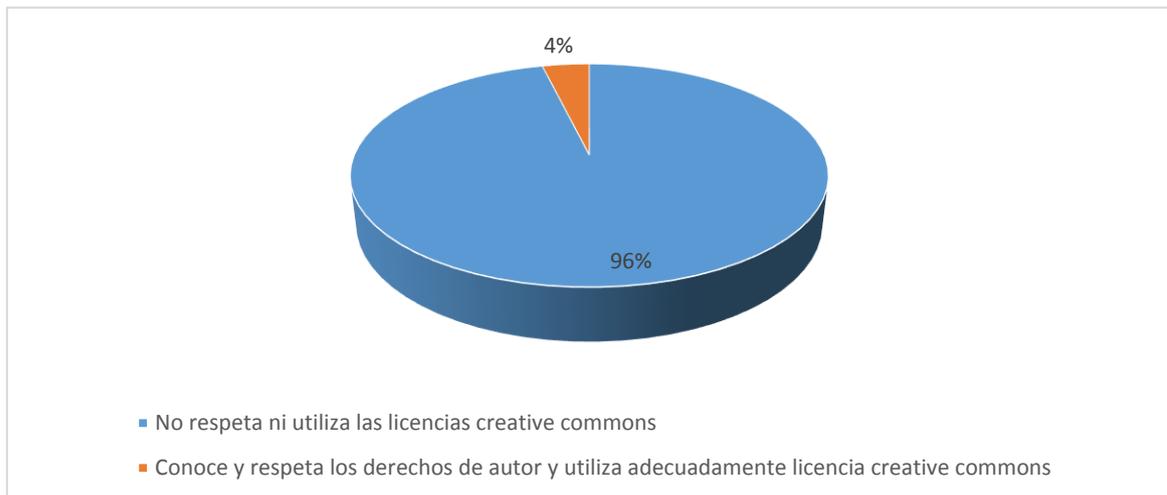


Gráfico 20: Uso de Creative Commons en los trabajos.

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como podemos observar en el gráfico, el 96% de los alumnos encuestados no respeta ni utiliza las licencias Creative Commons, frente a solo el 4% de los que dicen que conocen

y respetan los derechos de autor y utilizan adecuadamente licencia Creative Commons cuando realizan trabajos.

Resumen Dimensión Recepción e Interacción

A continuación, se presenta una tabla a modo de resumen, en la cual se analiza la pregunta sobre la cual fue organizado el Manual y que conforma esta dimensión, haciendo una comparación de los resultados presentados en el informe de Gonzáles y Ugalde (González & Ugalde, 2015), y el actual estudio:

Tabla: Resumen Dimensión Recepción e Interacción

Recepción e Interacción estudiantes							
Antes					Después		
Pregunta	Competencia	Público	Privado	Fiscomisional	Competencia	Público	Privado
26	Baja = 18	36,4	10,4	9,8	Baja	28,56	17,85
Total puntos		36,4	10,4	9,8	Total puntos	28,56	17,85
Porcentaje en categoría		41,62	44,30	40,08	P. categoría	54,19	29,72

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como se observa, en general los estudiantes presentan una competencia alta, pero para poder realizar las capacitaciones se tomó en cuenta la pregunta 26 ya que era la competencia con bajo puntaje en el informe de Gonzáles y Ugalde con enfoque en cuanto al conocimiento de las licencias (2015).

Mediante la aplicación del manual con respecto a la capacitación en cuanto a las licencias creative commons y respeto de los derechos de autor a la que se refiere la pregunta 26 persistió el mismo resultado bajo en el nivel de competencias tanto en los participantes de instituciones públicas como privada.

De tal forma que intervención, logrando determinar que con la aplicación del Manual el objetivo de aumentar las competencias en cuanto a la dimensión de Recepción e Interacción, en los estudiantes participantes no fue la esperada sino que fue negativa.

2.5.2.4.- Dimensión Producción y Difusión

Con esta dimensión se pretende conocer la aptitud de los estudiantes para diferenciar entre las producciones individuales y las colectivas, entre las populares y las corporativas; sus conocimientos básicos sobre los sistemas de producción y programación, y sobre los mecanismos de difusión de contenidos; también es posible conocer su capacidad para hacer valer la legislación que protege al usuario de los medios; su habilidad para colaborar en la confección de productos multimedia o multimodales; sus conocimiento sobre los derechos de autoría, individual o colectiva, y su actitud ante los derechos de propiedad intelectual (Ferrés & Piscitelli, 2012).

La pregunta que ayuda a medir esta dimensión es la 25 del cuestionario aplicado.

Pregunta 25: Conocimiento de las fases de los procesos de producción y de la infraestructura necesaria para producciones de carácter personal

Tabla 29: Conocimiento sobre fases de procesos de producción e infraestructura

Tipo de centro educativo	25. Conocimiento de las fases de los procesos de producción y de la infraestructura necesaria para producciones de carácter personal	Total
--------------------------	--	-------

	El alumno no conoce el proceso de producción en su mayor parte	El alumno conoce la mayoría de los pasos a seguir en el proceso de producción	El alumno conoce todos los pasos a seguir en el proceso de producción	
Público	59	22	12	93
Privado	31	12	4	47
Total	90	34	16	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

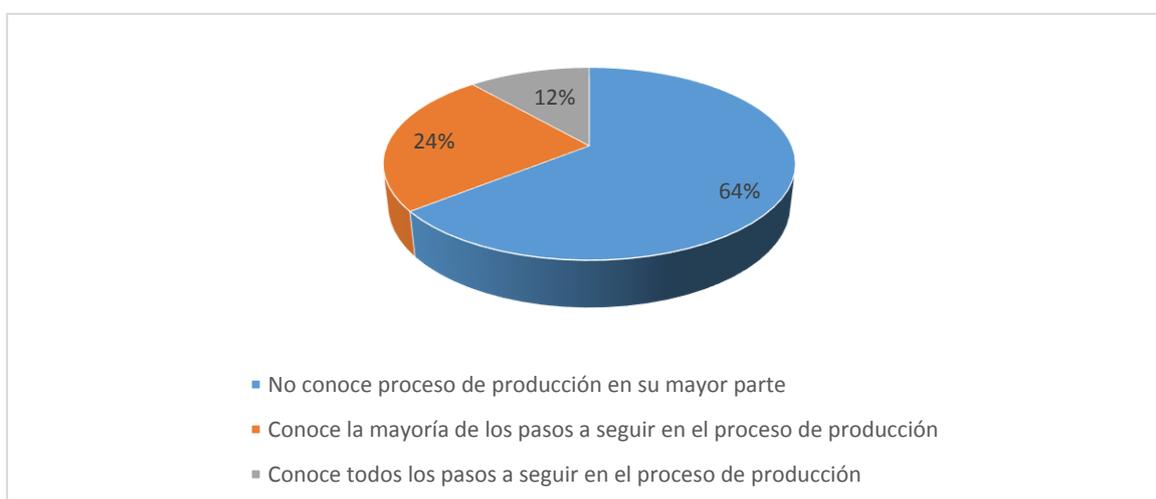


Gráfico 29: Conocimiento sobre fases de procesos de producción e infraestructura.

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como podemos observar en el gráfico, el 64% de los alumnos no conoce el proceso de producción y no puede determinar con exactitud la secuencia de las fases, frente al 12% de quienes conocen todos los pasos a seguir en este proceso y realizan la secuencia de fases correctamente.

Resumen de Dimensión Producción y Difusión

A continuación, se presenta una tabla a modo de resumen, en la cual se analiza la pregunta sobre la cual se organizó la actividad del Manual y que forma parte de esta dimensión, haciendo una comparación de los resultados presentados en el informe de Gonzáles y Ugalde (González & Ugalde, 2015), y el actual estudio:

Tabla: Resumen Dimensión Producción y Difusión

Producción y Difusión							
Antes					Después		
Pregunta	Competencia	Público	Privado	Fiscomisional	Competencia	Público	Privado
25	Baja	43,8	64,5	36,6	Alta	199,92	66,64
Total puntos		43,8	64,5	36,6	Total puntos	199,92	66,64
Porcentaje en categoría		25,97	35,72	19,93	P. categoría	86,05	38,17

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como se observa, en general, los estudiantes presentan una competencia baja por lo que dentro de las capacitaciones se tomó en cuenta la pregunta 25 ya que era la competencia con un resultado muy malo en el informe de Gonzáles y Ugalde (2015).

Las fases del proceso de producción fue una de las actividades que se incluyeron en el manual de capacitación, detallando con ejemplos e imágenes cada una de ellas, así como de forma clara y específica el proceso. De tal forma que el resultado obtenido en la pregunta 25 fue de baja a alta y mediana en las instituciones en donde se realizó la intervención, logrando confirmar que el Manual aplicado logró el objetivo de aumentar las competencias en cuanto a la dimensión de Producción y Difusión.

2.5.2.5.- Dimensión Ideología y Valores

A través de esta dimensión es posible conocer la interacción que tiene el educando con los medios, usados como oportunidad para construir una ciudadanía más plena, integral y autónoma. Su capacidad para descubrir los valores inscritos en los contenidos de los medios, su aptitud para detectar las fuentes de información valorando críticamente su fiabilidad, también permite conocer su habilidad para interpretar las informaciones procedentes de los medios desde una perspectiva ética y democrática; su capacidad para usar

las nuevas tecnologías de acuerdo con valores cívicos y democráticos favoreciendo así el entorno social y natural; y por último conocer su capacidad para interpretar y producir mensajes rompiendo estereotipos sociales cuestionable (Ferrés & Piscitelli, 2012).

La pregunta para medir este indicador fue la número 8 del cuestionario.

Pregunta 8: Habilidad para buscar informaciones procedentes de distintos sistemas y de diferentes entornos

Tabla 30: Habilidad para buscar informaciones procedentes de distintos sistemas y de diferentes entornos

Tipo de centro educativo	8. Habilidad para buscar informaciones procedentes de distintos sistemas y de diferentes entornos			Total
	El alumno no identifica los conceptos más relevantes de la búsqueda o utiliza elementos irrelevantes en la búsqueda	El alumno identifica los conceptos relacionados con la búsqueda.	El alumno identifica los conceptos más relevantes para la búsqueda incluyendo operadores booleanos	
Público	57	12	24	93
Privado	29	6	12	47
Total	86	18	36	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia



Elaboración: Propia

Como podemos observar en el gráfico, el 61% de los alumnos no tiene la habilidad para buscar informaciones identificando los conceptos más relevantes de la búsqueda, frente al 13% de quienes si tienen la habilidad para identificar los conceptos relacionados con la búsqueda.

Resumen Dimensión Ideología y Valores

A continuación, se presenta una tabla a modo de resumen, en la cual se analiza la sobre la cual se fundamentó la actividad planteada dentro del manual y que conforma esta dimensión, haciendo una comparación de los resultados presentados en el informe de Gonzáles y Ugalde (González & Ugalde, 2015), y el actual estudio:

Tabla: Resumen Dimensión Ideología y Valores

Ideología y Valores							
Antes					Después		
Pregunta	Competencia	Público	Privado	Fiscomisional	Competencia	Público	Privado
8	Mediana	105,5	101,6	95,1	Mediana	99,6	49,8
Total puntos		105,5	101,6	95,1	Total puntos	99,6	49,8
Porcentaje en categoría		44,68	42,39	41,25	P. categoría	52,03	27,35

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como se observa, en general los estudiantes presentan una competencia mediana, razón por la cual dentro de las capacitaciones se tomó en cuenta la pregunta 8 ya que ella se enfoca en las competencias detalladas en el informe de Gonzáles y Ugalde (2015).

En el Manual se capacita a los estudiantes en cuanto a los recursos de búsqueda simplificada para que logren actualizar información utilizando navegadores seguros en internet, presentando imágenes y ejemplos; de tal forma que el resultado se mantuvo en una competencia mediana en instituciones públicas pero baja en las privadas.

El Manual aplicado logró mantener en una mediana competencia los conocimientos en cuanto a la dimensión de Ideología y Valores en los estudiantes participantes en esta investigación.

2.5.2.6.- Dimensión Estética

Esta última dimensión mide la sensibilidad para reconocer unos mínimos de calidad estética en las producciones mediáticas por parte del estudiantado; su capacidad comprensibles, creativos y originales; y por último, su capacidad para transformar los mensajes de acuerdo con una mínima sensibilidad estética etc. (Ferrés & Piscitelli, 2012).

Para medir la capacidad de los estudiantes en esta dimensión revisaremos las preguntas 22 y 28.1, de la encuesta aplicada.

Pregunta 22: Sensibilidad para reconocer una producción mediática que no se adecúe a unas exigencias mínimas de calidad estética.

Tabla 36: Sensibilidad para reconocer una producción mediática

Tipo de centro educativo	22. Sensibilidad para reconocer una producción mediática que no se adecúe a unas exigencias mínimas de calidad estética	Total
--------------------------	---	-------

	El alumno no conoce las características básicas para definir una imagen de calidad	El alumno conoce medianamente las características para definir la calidad de una imagen	El alumno conoce las características básicas para definir la calidad de una imagen	
Público	28	59	6	93
Privado	14	31	2	47
Total	42	90	8	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

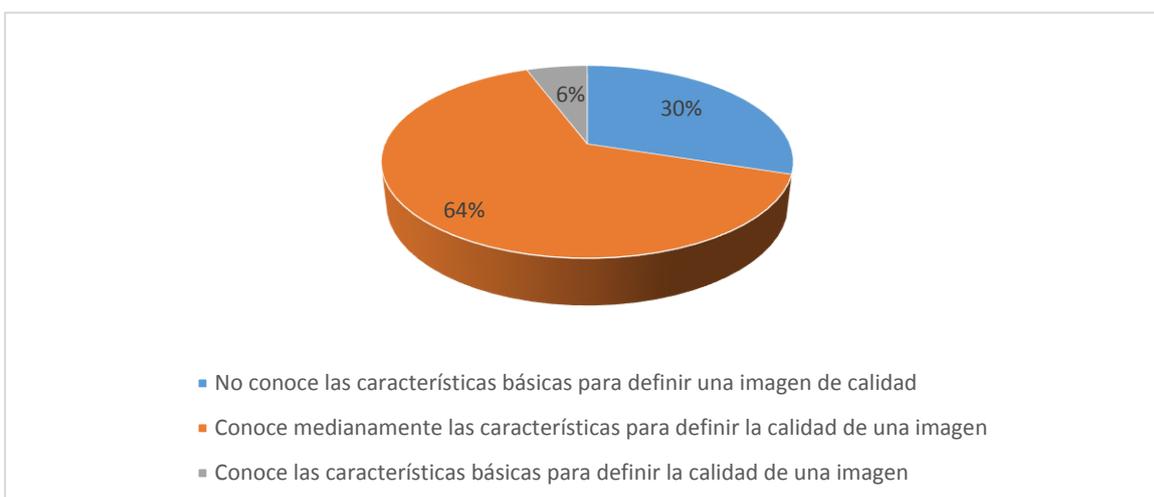


Gráfico 36: Sensibilidad para reconocer una producción mediática

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como podemos observar en el gráfico, el 64% de los alumnos conocen medianamente las características para definir la calidad de una imagen por lo que tienen sensibilidad para reconocer una producción mediática, frente al 6% de los que están totalmente en capacidad de conocer las características básicas para definir la calidad de una imagen.

Pregunta 28.1: ¿Por qué has escogido esa página?

Tabla 38: ¿Por qué has escogido esa página?

	28.1 ¿Por qué has escogido esa página?	Total

Tipo de centro educativo	El alumno es capaz de reconocer alguna de las características estéticas que destacan en la página	El alumno es capaz de reconocer las características estéticas que destacan en la página	
Público	26	67	93
Privado	12	35	47
Total	38	102	140

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

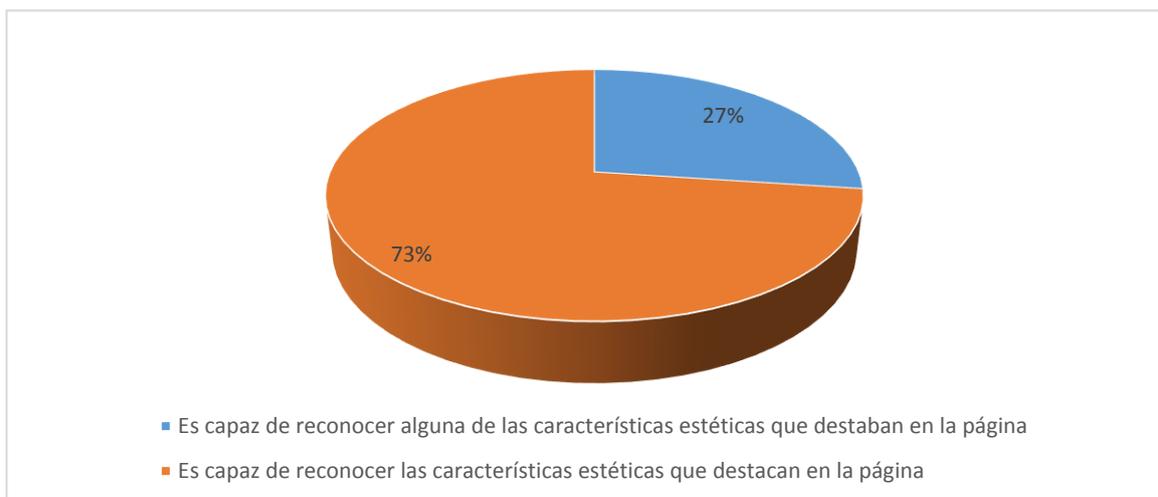


Gráfico 38: ¿Por qué has escogido esa página?

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

Como podemos observar en el gráfico, el 73% de los alumnos en la imagen seleccionada han demostrado capacidad para reconocer las características estéticas que destacan en la página, frente al 27% de los que solo han reconocido algunas de las características.

Resumen Dimensión Estética

A continuación se presenta una tabla a modo de resumen, en la cual se analizan cada una de las preguntas que conforman esta dimensión, haciendo una comparación de los resultados presentados en el informe de Gonzáles y Ugalde (González & Ugalde, 2015), y el actual estudio:

Tabla: Resumen Dimensión Estética

Estética							
Antes					Después		
Pregunta	Competencia	Público	Privado	Fiscomisional	Competencia	Público	Privado
22	Baja	19,8	25,9	24,4	Alta	99,96	33,32
28.1	Alta	153,5	149	157,2	Mediana	139,02	72,62
Total puntos		173,3	174,9	370,7	Total puntos	238,98	105,94
Porcentaje en categoría		60,20	59,05	61,78	P. categoría	60,22	29,31

Fuente: Estudiantes de colegios de la ciudad de Cuenca.

Elaboración: Propia

En general, los estudiantes presentan una competencia alta y baja, razón por la cual dentro de las capacitaciones se tomaron en cuenta la pregunta 22 y 28.1 ya que representan la importancia de esta competencia en el informe de Gonzáles y Ugalde (2015).

Dentro del Manual de Capacitación se hizo la inclusión de actividades con formatos e imágenes que dieron relevancia a la estética en cuanto a la búsqueda, comprensión de información y códigos, así como al manejo tecnológico. De tal forma que la competencia en la pregunta 22 pasó de baja a alta; contrario del resultado obtenido en la pregunta 28.1 en donde las competencias altas fueron medianas en las instituciones públicas y privada en donde se realizó la intervención.

Se ha determinado que el Manual aplicado logró mantener medianamente las competencias en cuanto a la dimensión de Estética.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Al haber cumplido y finalizado el trabajo investigativo, se plantean las siguientes conclusiones:

- Las TIC en la actualidad han transformado todos los ámbitos de desempeño del ser humano, desde el familiar hasta el laboral, por lo que se considera que toda persona debe alcanzar niveles de conocimientos para manejar, organizar y transformar información utilizando medios multimedia.

- Entre los ámbitos en los cuales se hayan los avances tecnológicos, las TIC se han convertido en una herramienta básica, fundamental e importante dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que permite al estudiante poder adquirir nuevos conocimientos, a la vez que afianza los ya adquiridos a través del uso de nuevos materiales didácticos, que por su innovación captan el interés del estudiante, fomentando de esa forma la atención entro del aula.

- En un mundo tan globalizado y tecnificado, es necesario garantizar la educación digital, a pesar de que pueden encontrarse en el camino múltiples tropiezos como son la dificultad económica para solventar la implementación de laboratorios de informática en las instituciones educativas públicas o privadas, es necesario que el alumno aprenda a usar y sacar ventajas de la actual educación virtual.

- Para lograr una buena relación entre la educación y el uso de las TIC, es imprescindible y necesario que se cuente con el apoyo de la institución y de las principales entidades encargadas de la dirección educativa.

- El docente debe orientar su trabajo en el aula con la ayuda de los recursos digitales o informáticos, como una herramienta que beneficiará en el desarrollo de su

labor, haciéndola atractiva e interesante, para mantener el interés del estudiante y motivarlo a prestar atención.

- Con respecto a la capacitación en las competencias mediáticas obtenidas con la aplicación del Manual redactado en esta investigación, se ha logrado confirmar que se han obtenido resultados positivos en cuanto a las dimensiones Tecnológicas, de Producción y Difusión, y Estética, ya que los estudiantes han logrado comprender el uso correcto de los navegadores, mejorar sus habilidades de búsqueda y en el manejo de medios tecnológicos multimodales y multimediales. Además, han obtenido capacitación en cuanto al proceso correcto para lograr producción de vídeos o textos. Dentro de lo que se refiere a la dimensión de Estética, los estudiantes han logrado diferenciar la calidad estética y de fondo de la presentación de los elementos de una producción.

En las demás dimensiones los resultados obtenidos luego de la capacitación fueron de competencias medianas en Lenguaje e Ideología y Valores, sin que hayan logrado mejorar los resultados de los antecedentes de acuerdo al informe de González y Ugalde (2015), aunque no han sido negativos como es el caso de la dimensión de Recepción e Interacción, en el cual la capacitación arrojó resultados de que sigue siendo la competencia con más bajo nivel de conocimientos en los estudiantes.

Recomendaciones

Se proponen las siguientes recomendaciones:

- Las instituciones educativas deben enfocarse en adoptar sistemas de capacitación para preparar a los estudiantes sobre lo que es el ecosistema informacional, teniendo en cuenta sobre todo que, en la actualidad, quien no esté preparado en estas competencias, no formará parte de la sociedad precisamente por su analfabetismo digital.
- Es importante que se fomente el desarrollo de la competencia mediática, ya que de esta forma se abriría el camino a una alfabetización digital fundamentada en el pensamiento crítico, la cooperación y el diálogo, la gestión y producción de nuevos saberes, la funcionalidad de los aprendizajes, la tolerancia y la diversidad.
- El uso de las tecnologías debe estar enfocado en disminuir la brecha en el uso de las tecnologías, facilitando a los ciudadanos el acceso a la tecnología actual. Este acceso tiene que estar encaminado a que los ciudadanos gocen efectivamente de las ventajas del uso de las tecnologías.
- Las adopciones de nuevas estrategias de alfabetización deben incluir el desarrollo de habilidades sociales no solo en base al sistema tradicional dentro de las aulas de clase, sino también con el trabajo en redes, herramientas de hardware y software que potencialicen a su vez los ambientes de aprendizaje fomentando la creatividad y habilidades cognitivas.
- Para que las adopciones de las nuevas estrategias de alfabetización tengan resultados efectivos, es recomendable que los docentes reciban previamente capacitación en el manejo de los medios multimedios, para de esta forma canalizar de forma correcta hacia los estudiantes esos conocimientos.

Bibliografía

Alcántara, M. (2009). Importancia de las TIC para la educación. *Revista Digital Educativa Innovación y Experiencias*(15), 1-20.

Area, M. (2003:33). De los WEBS Educativos al Material Didáctico WEB. *Revista Comunicación y Pedagogía*, 32-38.

Argote, J., Palomo, R., Sánchez, J., & Ruiz, J. (2015:2). *WebQuest: Un recurso educativo para su uso en el aula*. Obtenido de www.tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1_WQ_Definicion.pdf

Badía, A., Barberá, E., Coll, C., & Rochera, M. (03 de marzo de 2005:32). La utilización de un material didáctico autosuficiente en un proceso de aprendizaje autodirigido. *Educación a distancia RED*. Recuperado el 23 de mayo de 2015, de Revista de Educación a Distancia RED: <http://www.um.es/ead/red/M3/>

Cabero, J. (2003). Nuevo espacio para el encuentro de los pueblos iberoamericanos. *Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 159-167.

Campoverde, F. (2012:27). El Manejo de las TICS en el aprendizaje significativo en la Matemática, en los niños de séptimo año de educación básica de la Escuela "Gregorio Bobadilla", Caserío Casadel, Cantón Nabón, Provincia del Azuay. *Tesis*, 1-121. (U. T. Ambato, Ed.) Obtenido de repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4281/1/tebs_2012_449.pdf

Caravajal, A., Jimenes, W., & Romero, L. (2012). *Aplicación de las Tic en la educación*. Quito.

Cascales, A. (2012). *Metodología y Tecnologías de la Información y Comunicación: Webquest*. Obtenido de Dgde: www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/19399.pdf

Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Laurus*, 13(23), 213-234.

Cobo, J. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento . *Revista ZER*, 295-318.

Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009: 59). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Revista OMNIA*, 15(3), 58-77. Obtenido de www.redalyc.org/articulo.oa?id=73712297005.

Educacion, M. d. (Agosto de 2014). *Educacion.gob.ec*. Obtenido de Ministerio de Educación: <http://educacion.gob.ec/malla-curricular-bachillerato-general-unificado/>

Fandos, M. (octubre de 2003: 31). *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza - aprendizaje*. Obtenido de TDX: www.tdx.cat/bitstream/10803/8909/5/Etesis_1.pdf

Fernández, P. (27 de Mayo de 2002). *Investigación Cuantitativa Vs. Cualitativa* . Obtenido de https://www.fisterra.com/mbe/investiga/cuanti_cuali/cuanti_cuali2.pdf

Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: Propuesta articulada de dimensiones e indicadores. Barcelona-España y Buenos Aires Argentina.

Flores, J. (2009). Nuevos modelos de comunicación, perfiles y tendencias en las redes sociales. *Revista Comunicar*, 73-81.

García-Valcárcel, A. (2015). *La actitud de los futuros maestros hacia las Nuevas Tecnologías*. Obtenido de http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_11/nr_183/a_2321/2321.htm

Gómez-López, J., & Cano, J. (2011: 68). El Pensamiento Docente y su Influencia en la Implantación de las Tecnologías de la Información y la comunicación en el aula: desafíos y oportunidades. (U. d. Zaragoza, Ed.) *Revista Contextos Educativos*, 67-83.

González, C., & Ugalde, C. (2015). *Informe del Proyecto de Investigación "Competencias mediáticas en jóvenes, profesores y padres de familia de instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Cuenca"*. Cuenca.

González, M. (2008:41). Guía de aprendizaje de ética informática: una experiencia aplicable a la gestión empresarial. *EUMED: NET*.

Gorospe, J. M. (2004). *ANÁLISIS DE LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA BASADA EN INTERNET*. Obtenido de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n24/n24art/art2402.htm>

Ibáñez, J. (2004:). *Educación Transformadora-Acción Social-Ciencias Sociales-TIC*. (U. d. Valladolid, Ed.) Valladolid. Obtenido de www.jei.pangea.org/edu/f/tic-uso-edu.htm

Ibáñez, J. E. (27 de Mayo de 2011). *Tictoner*. Obtenido de El Usi de las Tic: http://tictoner.com/proyectos/valora/docs/materiales_estudio/u1_l2/El_uso_educativo_de_las_tic.pdf

INEC. (2010). *Resultados del Censo de Población y vivienda en el Ecuador*. Obtenido de www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu.../azuay.pdf

INEC. (2013). *Ecuador en cifras*. Recuperado el Marzo de 2015, de Tecnología de Información y Comunicación TICS 2013: http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/Resultados_principales_140515.Tic.pdf

Lavado, M. (26 de septiembre de 2013). *TIC en Educación Infantil*. Obtenido de <http://estherlis.blogspot.com/2013/09/definiciones-tic.html>

Manobanda, M. (2010). *La evaluación y el desempeño de los docentes del Colegio Universitario Juan Montalvo de la ciudad de Ambato, durante el año lectivo 2009 - 2010*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/476/1/EB-60.pdf>

Montana, R., & Jimenes, I. (2015). *La alfabetización digital; Tesis de maestría en informática Educativa*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10818/20178>

Muñoz, G. (2004). *Los jóvenes del siglo XXI: lectores de nuevos lenguajes*. Bogotá: FundaLectura .

Pérez- Rodríguez, M., & Delgado-Ponce, A. (2012). De la competencia digital y audiovisual a la competencia mediática: Dimesiones e indicadores. *Revista Comunicar* .

Pérez, S., Salas, A., Varguez, R., & Morales, E. (2011:56). *Las WebQuest, una propuesta de formación docente para propiciar el desarrollo de competencias en los alumnos de ingeniería*. Recuperado el 13 de mayo de 2015, de Revista de Formación Universitaria: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062011000300003>

Quintana, J., & Higuera, E. (2009). *Las WebQuests, una metodología de aprendizaje cooperativo, basada en el acceso, el manejo y el uso de información de la red*. Obtenido de <http://www.ub.edu/ice/sites/default/files/docs/qdu/11cuaderno.pdf>.

Rial, A. (Mayo de 2014). *Actitudes, percepciones y uso de Internet y las redes sociales entre adolescentes de la comunicación gallega*. Obtenido de <http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-97282014000200028&lng=es&nrm=iso>.

Ríos, M. (2013). *Incidencia del uso de la plataforma moodle en la calidad del proceso enseñanza - aprendizaje para el módulo de teorías y modelos pedagógicos en el primer semestre de la carrera de educación básica, modalidad presencial, de la Facultad de Ciencias Humanas*. (U. T. Ambato, Ed.) Obtenido de www.repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/.../FCHE-MTIME-772.pdf

Riveros, V., & Mendoza, M. (2008). Consideraciones teóricas del uso de la internet en educación. *Revista OMNIA*, 27-46. Obtenido de revistaomnia@gmail.com

Rodríguez, V. (octubre de 2009:31). *Manual de instrucción del Centro de Aprendizaje de Informática*. Slideshare. Recuperado el 13 de mayo de 2015, de Universidad de Puerto Rico en Aguadilla: <http://es.slideshare.net/andreariano/slideshare-2880078>

Rodríguez-Ardura, I., & Ryan, G. (Enero-Abril de 2001). Integración de material didácticos hipermedia en entornos virtuales de aprendizaje: retos y oportunidades. *Revista Ibero Americana* . Recuperado el 21 de mayo de 2015, de Revista Ibero Americana: www.rieoei.org/rie25a07.htm

Sánchez, A., Boix, J., & Jurado, P. (2009). La Sociedad del conocimiento y las TICs: Una inmejorable oportunidad para el cambio docente. *Revista de Medios y Educación*, 179-204.

Sánchez, F. (2013). *Programa de superación docente sobre el uso y aplicación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), así como de las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento*. Loja.

Sánchez, J. (2003). Integración curricular de TICs. *Enfoques Educativos* , 51-65. Obtenido de http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/enfoques/07/Sanchez_IntegracionCurricularTICs.pdf.

Scagnoli, N. (2000). *El aula virtual: usos y elementos que la componen*. Recuperado el 12 de mayo de 2015, de scagnoli@uiuc.edu

Soriano, M. (2012). *Las TICS como instrumento pedagógico para potencializar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa mixta Particular Evangélica Almirante Alfredo Poveda Burbano del cantón Salinas, prov.* (U. P. Elena, Ed.) Obtenido de repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/1034

Sosa, M. J. (2008:1-10). *La WebQuest: Ventajas e inconvenientes como recurso educativo*. Obtenido de www.web.upsa.es/spdece08/.../146_poster_WEBQUESTdefinitiva.pdf

Suárez, J., Gargallo, B., Torrecilla, M., Marín, J., Morant, F., & Díaz, I. (2010: 4). *La integración de las TIC en la educación. Reflexiones en torno a un tema central a la luz de la experiencia en Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad Valenciana*. Obtenido de repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/.../02_19.pdf

Tedesco, J. C. (2008). *UNICEF ARGENTINA*. Obtenido de http://www.unicef.org/argentina/spanish/IIPE_Tic_06.pdf.

Tejedor-Calvo, S., & Rodireguez, P. (2012). Retos y riesgos del uso del Internet por parte de los menores. . *Revista Comunicar* .

Telefónica, F. (2015). *Alfabetización digital y competencias informacionales* . España: Grupo Planeta .

UNICEF. (Abril de 2008). Las TIC: del aula a la agenda política. *Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia* . Buenos Aires , Argentina.

Vanderhoven, E., & Schellens, T. (2014). Enseñar a los Adolescentes los riesgos de redes sociales: una propuesta de intervención en secundaria. *Revista Comunicar Vol. XXII*.

Vázquez-Reina, M. (22 de noviembre de 2011: 31). *Herramientas TIC para el aprendizaje*. Recuperado el 12 de abril de 2015, de Eroski: <http://www.consumer.es/web/es/educacion/escolar/2011/04/22/200219.php>

Vidal, M., & Gómez, F. (2010). *Software educativos*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000100012

Vidal, M., & Gómez, F. (2010:1). *Software educativos*. *Revista Educaciòn Médica Superior*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000100012

ANEXO



MANUAL DE COMPETENCIAS MEDIÁTICAS PARA ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

AUTOR:
BETTSY ENCALADA



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1: SOBRE EL MANUAL

PRESENTACIÓN

¿De qué se trata este Manual?

OBJETIVOS DE LOS ALUMNOS

ENFOQUE

MÓDULO 2: ACLAREMOS CONCEPTOS

¿Qué es la competencia Mediática?

¿Qué son las TIC?

MÓDULO 3: TALLER PARA ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

¿De qué se trata la comunicación multimodal?

¿Para qué sirve?

Comunicación Audiovisual

¿De qué trata la comunicación audiovisual?

Producción Audiovisual

Tipos de producción audiovisual

Fases para la producción audiovisual

Fase 1: Preproducción:

La idea

El Guión

Storyboard

Locación

Personajes y Vestuario

Fase 2: Producción

Fase 3: Post-Producción

Fotografía

Conozcamos algo de fotografía

Elementos de la fotografía

Parámetros básicos de una cámara

Planos en fotografía

Ángulos Fotografía

¿Qué es una Secuencia Visual?

Pasos para la Secuencia Visual de una historia

Actividades

Búsqueda en Internet

¿QUÉ ES UN BUSCADOR?

BÚSQUEDA

Claves para realizar una búsqueda efectiva

Uso de extensiones por páginas (PDF O PPT)

Uso del signo más (+)

Uso del signo menos (-)

Uso de comillas (“)

Uso de Guion (~)

Herramientas Tecnológicas

¿Cómo subir videos en esta red?

Herramientas de edición

Herramientas de edición de Imágenes

Herramientas de edición de audio y video

Herramientas didácticas

¿QUÉ ES UNA WEBQUEST?

CARACTERÍSTICAS DE LA WEBQUEST

4 REGLAS PARA DISEÑAR UNA BUENA WEBQUEST

REALLY SIMPLE SYNDICATION (RSS)

¿PARA QUÉ SIRVEN LOS RSS?

Tipos de lectores RSS

LECTORES QUE SE INSTALAN DIRECTAMENTE EN EL ORDENADOR

LECTORES RSS ONLINE

LECTORES RSS EN PÁGINAS WEB O CORREO ELECTRÓNICO

CREATIVE COMMONS (CC)

Para que sirve esta licencia

Las tres “capas” de licencia

CONOZCAMOS LAS LICENCIAS

Enlaces que te pueden interesar

INTRODUCCIÓN

El presente manual está dirigido a las y los jóvenes de bachillerato y tiene como objetivo concreto afianzar los conocimientos sobre los que son las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), su buen uso y recomendar actividades que hagan posible ese afianzamiento.

El Manual consta de conceptos claros los mismos que reforzarán los puntos en los que los estudiantes tienen falencias. Además incluye ejercicios prácticos y preguntas investigativas dirigidas a los estudiantes para mejorar el nivel de competencia mediática. Lo que se busca es interacción por parte de las

personas involucradas quienes podrán generar conceptos y desarrollar un sentido crítico frente a una investigación.

No está por demás saber que las TIC ayudan a optimizar tanto el manejo como el desarrollo de la información, generando mayor conocimiento a nivel educativo. Por esta razón, ha sido necesario crear una guía o manual para ayudar a entender su verdadero uso y fomentar la Alfabetización Mediática en los diferentes establecimientos educativos.

Módulo 1: SOBRE EL MANUAL

PRESENTACIÓN

¿De qué se trata este Manual?

La creación de este Manual nace de la necesidad de mejorar el nivel de competencia mediática de los estudiantes. Tiene como principal objetivo generar contenido que aclare un sinnúmero de conceptos que van estrechamente ligados con la Alfabetización Mediática; además, este manual servirá de guía para entender de mejor manera a las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación).

Es importante tener en cuenta el papel que están asumiendo las TIC o Tecnologías de Información y Comunicación dentro de una sociedad globalizada, ya que la era digital es una realidad latente que facilita la oportunidad de obtener y transmitir información con mayor rapidez, eficacia y economía (Domínguez, 2012).

Toda la información para la creación del Manual fue tomada del informe realizado por las

docentes de la Universidad del Azuay Master Cecilia Ugalde y Master Catalina González denominado “Competencia mediática en jóvenes profesores y padres de familia de instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Cuenca” (González & Ugalde, 2015).

Objetivos de los Alumnos

1. Conocer más de las TIC.
2. Desarrollar un sentido crítico frente a la investigación
3. Estimular la creatividad e imaginación.
4. Dar pautas e informar sobre un uso responsable de las redes sociales y los medios en general, a su vez los lugares o espacios a los cuales acudir para sugerir, denunciar o presentar una queja.

Enfoque

Promover el uso razonado de los medios tecnológicos.

Módulo 2:

ACLAREMOS CONCEPTOS

¿Qué es la competencia Mediática?

Se entiende por competencia a la combinación de "conocimientos, destrezas y actitudes que se consideran necesarios para un determinado contexto"; cuando este contexto se haya relacionado con lo mediático se afirma que comporta "el dominio de conocimientos, destrezas y actitudes relacionados con seis dimensiones básicas, de las que se ofrecen los indicadores principales" (Ferrés y Piscitelli, 2011, pág. 1, 5).

Los jóvenes en la actualidad hacen uso sin control, desarrollan habilidades y sistematizan información que reciben a través de los medios digitales sin el nivel de competencia mediática que les permita buscar, procesar, relacionar, pensar y criticarla de forma responsable (Pérez-Rodríguez & Delgado-Ponce, 2012).

Es importante que se fomente el desarrollo de la competencia mediática, ya que de esta for-

ma se abrirá el camino a una alfabetización digital fundamentada en el pensamiento crítico, la cooperación y el diálogo, la gestión y producción de nuevos saberes, la funcionalidad de los aprendizajes, la tolerancia y la diversidad.

¿Qué son las TIC?

Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) son aquellas que se utilizan para transformar información, siendo los ordenadores y programas o software los que permiten crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar información, a su vez que su característica multimedia, permite su uso dentro de diversos ámbitos, entre los que se encuentra el educativo (Cobo, 2009).

De acuerdo con González (1999), citado por Gómez-López & Cano, (2011), las nuevas tecnologías de la información y comunicación son "el conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la infor-

mación que generan nuevos modos de expresión, nuevas formas de acceso y nuevos modelos de participación y recreación cultural" (p. 68).

Las TIC han transformado el "cómo" las personas pueden acceder a la información; hace algunos años la única forma de obtenerla eran las grandes bibliotecas o por medios tradicionales como radio, prensa o televisión ahora esto ha revolucionado ya que mediante la aparición de las TIC el escenario cambio totalmente; hoy tenemos un sinnúmero de espacios donde podemos tener información acertada y validera por los diferentes canales como: dispositivos móviles, computadoras, tabletas y como no nombrar a las plataformas web, que pueden desarrollar un sistema que te permita crear y administrar un sitio en línea.

Módulo 3:

TALLER PARA ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

¿De qué se trata la comunicación multimodal?

Según Alejandro Terenzani (2011), la comunicación multimodal es la aplicación contemporánea tecnológica de las múltiples formas de comunicación que han sido utilizadas separadamente por el ser humano, estamos hablando de la voz, la vista, el tacto, el oído. A la combinación de estas capacidades sensoriales especiales “hombre y maquina” se denomina “Multimodal”.

Sin lugar a duda, la comunicación Multimodal se ha convertido en una frontera para las comunicaciones que de alguna tratan maquina imite y sea capaz de replicar los diferentes modos de expresión y comunicación de los hombres y mujeres (Terenzani, 2011).

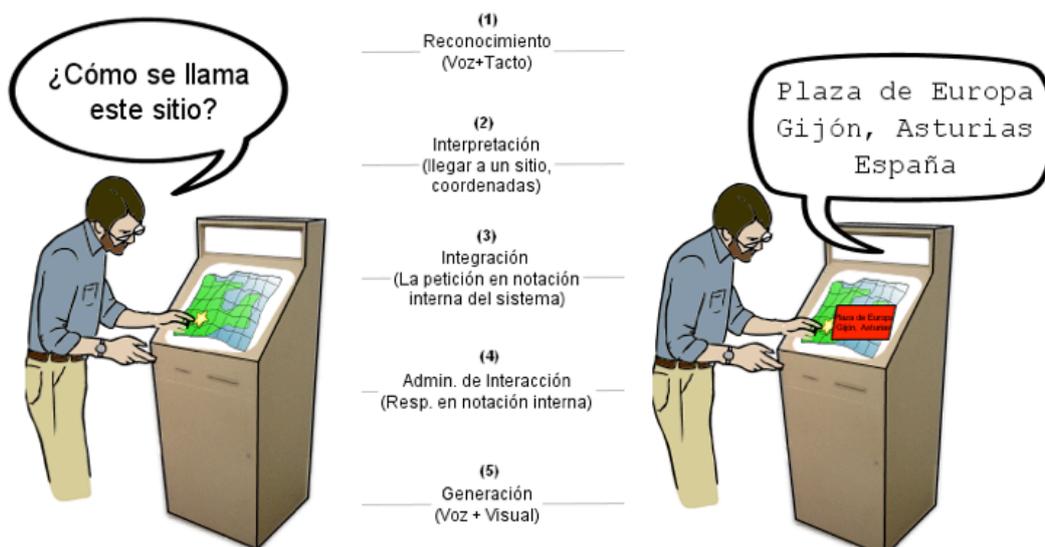
¿Para qué sirve?

Mediante la comunicación Multimodal se podrá ver la forma de interacción que se quiere utilizar.

NOTA: ¿Te interesa conocer más sobre la comunicación multimodal? Te recomendamos revisar la información en el siguiente link: <http://www.w3c.es/Divulgacion/Guias-Breves/Multimodalidad>.

A continuación, veremos algunos temas y herramientas que permiten una mejor comunicación multimodal

Ejemplo:





Tipos de producción audiovisual

Existen tres tipos de producción audiovisual:

- **Producción de video creación** (se centra en el arte, los fundamentos y la investigación de los procesos de una obra).
- **Producción de documental, reportajes o noticias** ((grabación de hechos reales para dar a conocer a un público).
- **Producción de ficción** (recrean y transforman la realidad con el fin de narrar hechos, que han ocurrido o no).

Comunicación Audiovisual

¿DE QUÉ TRATA LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL?

Se define como un adjetivo que hace referencia al oído y a la vista, es por eso que el lenguaje audiovisual emplea los dos sentidos a la vez.

Producción Audiovisual

La producción audiovisual se define como el resultado de la combinación de varias necesidades como entretenimiento, industriales, comerciales, culturales, etc.

Fases para la producción audiovisual

PREPRODUCCIÓN



PRODUCCIÓN



POST - PRODUCCIÓN

FASE 1: PREPRODUCCIÓN:

La idea

Tener una idea es lo primero para comenzar con una producción, qué quiero contar es importante querer compartir, una historia, una crítica, un sueño o una realidad. Estos serán los cimientos para arrancar una producción audiovisual. A través de la idea comenzaremos a trabajar sobre nuestro video.

El Guión

Un guion es un relato escrito de lo que va a suceder dentro de nuestra producción audiovisual. Está compuesto por diálogos, las escenas, las secuencias, una descripción minuciosa de lo que sucederá durante una grabación.

Storyboard

Es un conjunto de imágenes mostradas en secuencia con el fin de pre visualizar una animación de alguna historia.

Locación

Espacios donde se llevarán a cabo las escenas

Personajes y Vestuario

Aquí se realizará la búsqueda de los personajes quienes darán vida a nuestro guion. El vestuario, se elegirá dependiendo de la historia, la época y las características de los personajes.

Nº	PLANO	TIPO DE PLANO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	EFECTOS	SONIDO	MÚSICA (EJEMPLO)
1-06	Plano Entero	SEMI CONTAPICADO	TRAVELING		Vista Movimiento Travelling	Travelling, consiste en un desplazamiento de la cámara, tiene un gran valor expresivo, narrativo y perspectiva vertical.	Música con ritmo, sonidos ambiente.
1-07	Plano General	FRONTAL	TRAVELING CIRCULAR		Vista Movimiento Circular	Traveling circular, la cámara se mueve en círculo alrededor del personaje, creando un efecto de embudo.	Música con ritmo, sonidos ambiente.
1-08	Plano General	FRONTAL	TRUCKING		Vista Movimiento Trucking	Trucking, la cámara se mueve horizontalmente a lo largo del ambiente manteniendo el sujeto.	Música con ritmo, sonidos ambiente.
1-09	Plano General	SEMI PICADO	ZOOM IN / OUT		Vista Movimiento ZOOM	El movimiento de zoom permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen del espectador.	Música con ritmo, sonidos ambiente.
1-20	Plano Entero	FRONTAL	CAMARA Fija		Desenfoca	Se crea un efecto de desenfoca que hace que los objetos se alejen o se acerquen, con un efecto de desenfoque.	Música con ritmo, sonidos ambiente.

EJEMPLO:
Guión



EJEMPLO:
Story Board



EJEMPLO:
Locación



FASE 2: PRODUCCIÓN

Es el momento de poner en práctica todo lo que se realizó en la preproducción. No se puede tener una buena producción si la fase anterior no está bien estructurada. Es el momento de trabajar en forma coordinada con todos los equipos.

FASE 3: POST-PRODUCCIÓN

Aquí se realiza la edición y la selección de los mejores materiales grabados hasta tener el producto final.



Fotografía

CONOZCAMOS ALGO DE FOTOGRAFÍA

A la fotografía se le puede describir como un proceso para capturar imágenes y fijarlas en un medio natural sensible a la luz.

ELEMENTOS DE LA FOTOGRAFÍA

- Cámara
- Objeto
- Luz
- Fotógrafo

PARA REALIZAR UNAS BUENAS FOTOGRAFÍAS HAY QUE MANEJAR TRES PARÁMETROS

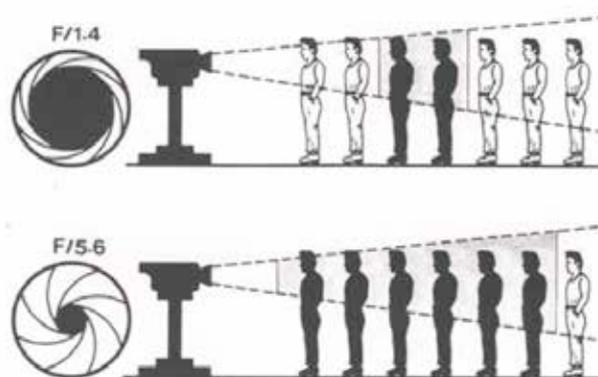
- Apertura (luminosidad)
- Velocidad (tiempo de exposición)
- ISO (sensibilidad)



PARÁMETROS BÁSICOS DE UNA CÁMARA

Diafragma:

Es un elemento que limita la entrada de luz a la cámara, se dice que funciona como el iris del ojo humano, abriéndose o cerrándose para permitir la entrada de más o menos luz, según sea necesario al momento de tomar una fotografía.



Ejemplo:
Mucha profundidad de campo



Velocidad de Obturación

Es como una persiana que se abre y se cierra dejando pasar la luz por un periodo de tiempo, a este tiempo se le conoce como velocidad de obturación, cuando es más lenta nos permite capturar imágenes increíbles como fotografías nocturnas, cuando apenas hay luz, o lo que se conoce como "light painting" que consiste en dibujar con luces en la oscuridad.

Si al contrario tenemos mayor velocidad podemos capturar ese instante, congelando el movimiento, se utiliza mucho al momento de tomar fotografías a los deportistas



Sensibilidad Iso

La sensibilidad ISO marca la cantidad de luz que necesita nuestra cámara para hacer una fotografía. Este concepto, viene arrastrado de la fotografía convencional y se mantiene en la fotografía digital. Según Michael Freeman la base de una Buena fotografía es que

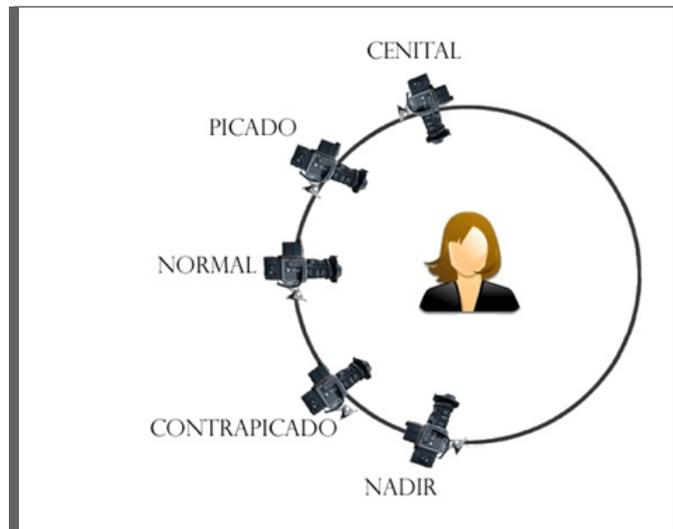
dediquemos nuestro tiempo a leer y no exclusivamente libros que se dediquen a estudiar las técnicas fotográficas, va más allá, el invita a leer libros que permitan profundizar el arte en sí mismo, esto ayudara a llevarla a otro nivel.



PLANOS EN FOTOGRAFÍA



ÁNGULOS



¿Qué es una Secuencia Visual?

La secuencia visual es un conjunto de elementos ordenados en una sucesión. Si nos atrevemos a cambiar la secuencia se modificará por completo el mensaje que queremos transmitir.

Toda historia tiene:

Introducción: En la Introducción se presentan los personajes y se sitúa la acción.

Nudo: En el nudo surgen y se

desarrollan los problemas de acción narrativa.

Desenlace: En el desenlace se resuelven ya los conflictos planteados.

Una secuencia no se puede formar por una sola imagen ya que “no encontraremos el significado de la acción, para esto necesitaremos de las anteriores y posteriores que conforman una secuencia”. (Pasolini, 2006)

EJEMPLO 1



EJEMPLO 2



EJEMPLO 3



Pasos para la secuencia visual de una historia

1. Establecimiento de la línea de tiempo en el cual consten los principales acontecimientos, hechos o escenas en el orden como serán contadas.
2. Identificación de las escenas que pudieran ser claves a través de la selección de las mismas, que permitan el desarrollo de la historia de inicio a fin, con todas las acciones o secuencias necesarias.
3. Detallar las ilustraciones o tomas necesarias, de tal forma que la historia se caracterice por su claridad visual y captar la atención del espectador por continuar con la visualización.

Después de tener claro de qué se trata la secuencia visual puedes atreverte a crear tu historia mediante un comic.



NOTA: Te has preguntado cómo puedes realizar un comic, ingresa en el siguiente link <http://es.wikihow.com/hacer-un-comic> y puedes comenzar a crear tu propia historia.

Actividades

1.- Selecciona solamente 4 imágenes que pienses que formen parte de una misma historia, coloca en el círculo los números del 1 al 4 según el orden que corresponda.



2.- Una vez ordenada la historia, describe que es lo que ha sucedido:

3.- Crea tu propia historia con imágenes
Toma en cuenta:

- ¿Quiénes son los personajes?
- ¿Qué sucede?
- ¿En qué lugar transcurren los hechos?
- Analiza las imágenes dibujadas en un boceto
- Cual da el comienzo a la acción
- Cuales ilustran el final



Búsqueda en Internet

¿QUÉ ES UN BUSCADOR?

Un buscador no es más que un grupo de programas instalados en un servidor, que tienen como principal objetivo organizar información que existe en la red.

BÚSQUEDA

Aparentemente la búsqueda o investigación en internet parece algo sencillo pero la mayoría de veces tenemos un resultado lleno de falencias con lo que a la calidad de investigación se refiere; para aclarar el cómo se puede hacer una búsqueda eficaz de información tenemos algunas estrategias:

- Identifica los conceptos importantes ligados a tu investigación.
- Elige bien las palabras: Identifica y realiza un listado de las palabras clave que identifican dichos conceptos.
- Revisa si existen sinónimos que estén relacionados con nuestra investigación.
- Una de las claves de búsqueda para encontrar mayor cantidad de información es ingre-

sar palabras en inglés.

- Ten mucho cuidado con el “copy-paste” copiar un párrafo e imprimirlo para un trabajo es un viejo truco de los que nos antecieron, ahora es muy fácil encontrar el mismo párrafo en un sinnúmero de páginas es muy importante investigar, leer, unir ideas principales y redactar el trabajo con tus palabras.

Claves para realizar una búsqueda efectiva

USO DE EXTENSIONES POR PÁGINAS (PDF O PPT)

Solo aparecerán páginas que contengan documentos específicos sobre el tema buscado.



presidentes del ecuador :ppt

presidentes del ecuador ppt

presidentes del ecuador powerpoint

presidentes constitucionales del ecuador ppt

presidentes de la republica del ecuador ppt

Buscar con Google

Voy a tener suerte

USO DEL SIGNO MÁS (+)

El uso de este signo permite incluir palabras clave dentro de la búsqueda con esto la investigación será mucho más concreta.



presidentes del ecuador + rafael correa delgado
 presidente del ecuador rafael correa delgado
 biografia del presidente del ecuador rafael correa delgado
 presidente de la republica del ecuador rafael correa delgado

Buscar con Google

Voy a tener suerte

USO DEL SIGNO MENOS (-)

Al hacer uso de este signo se excluyen palabras, especificando solamente aquellos que sirven.

Ejemplo buscar verbos gramaticales en tercera persona - primera persona.



USO DE COMILLAS (“)

Las comillas ayudan a indicar la frase exacta que se busca con esto tendremos solo las páginas que contienen exactamente el texto buscado.

Ejemplo: Buscar “Presidentes del Ecuador”



"presidentes del Ecuador" |
 presidentes del ecuador desde 1960
 presidentes del ecuador todos
 presidentes del ecuador desde 1905
 presidentes del ecuador desde 1979
 presidentes del ecuador pdf
 presidentes del ecuador desde 1978
 presidentes del ecuador desde 1830
 presidentes del ecuador wikipedia
 presidentes del ecuador historia
 presidentes del ecuador y sus obras

Buscar con Google

Voy a tener suerte

USO DE GUIÓN (~)

Su uso permitirá que parezcan solo aquellas páginas cuyo contenido son sinónimos vinculados a la búsqueda. Es importante saber que el guion siempre va delante de la palabra o frase utilizada para la investigación.



~presidentes del ecuador |
 presidentes del ecuador
 presidentes del ecuador desde 1960
 presidentes del ecuador desde 1905
 presidentes del ecuador desde 1979
 presidentes del ecuador pdf
 presidentes del ecuador desde 1978
 presidentes del ecuador desde 1830
 presidentes del ecuador wikipedia
 presidentes del ecuador historia
 presidentes del ecuador y sus obras

Buscar con Google

Voy a tener suerte

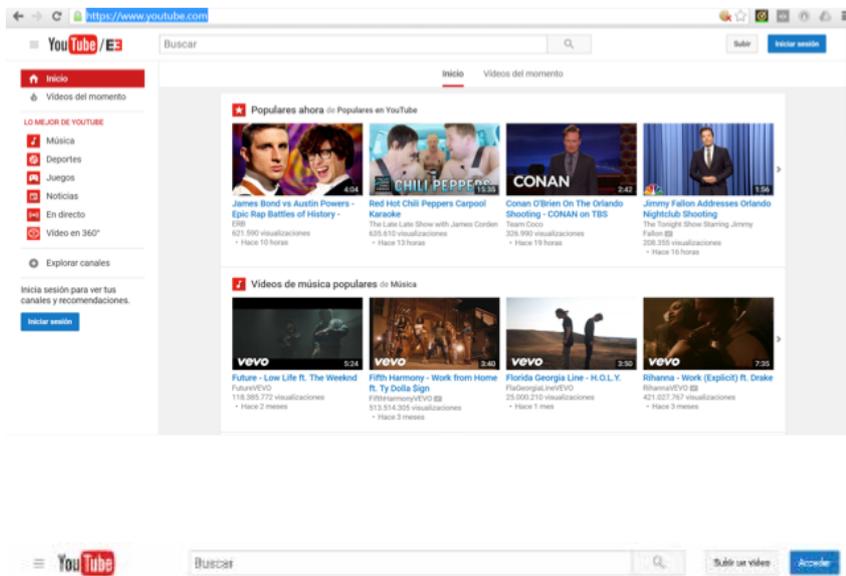
Herramientas tecnológicas

Youtube

Es un canal en el que los usuarios pueden subir y compartir videos. Este programa está compuesto por una diversidad de videos musicales, video-blogs, películas, cortos, etc.



¿Cómo subir videos en esta red?



Paso 1: Ingresa a la página web www.youtube.com

Paso 2: En la barra principal en la parte superior tenemos la opción "Subir un video" damos click.

Google
Una cuenta. Todo Google.

Inicia sesión para acceder a YouTube

Introduce tu correo electrónico

Siguiente

[¿Necesitas ayuda?](#)

Paso 3: Podremos ver una ventana en la que nos solicita que iniciemos sesión con nuestra cuenta google:

Paso 4: En caso que no tengamos dicha cuenta, vamos a crear una nueva dando Click en “Crear cuenta”

Paso 5: Tenemos que llenar los campos solicitados

Paso 6: Una vez creada la cuenta nos enviará a la página de bienvenida. Lo que tenemos que hacer para ingresar a la página deseada es dar clic en “Ir a Youtube” (Icono resaltado con azul)



Paso 7: Ahora solo tienes que crear un canal. Dale clic en “Crear canal”



O arrastra y suelta archivos de video.



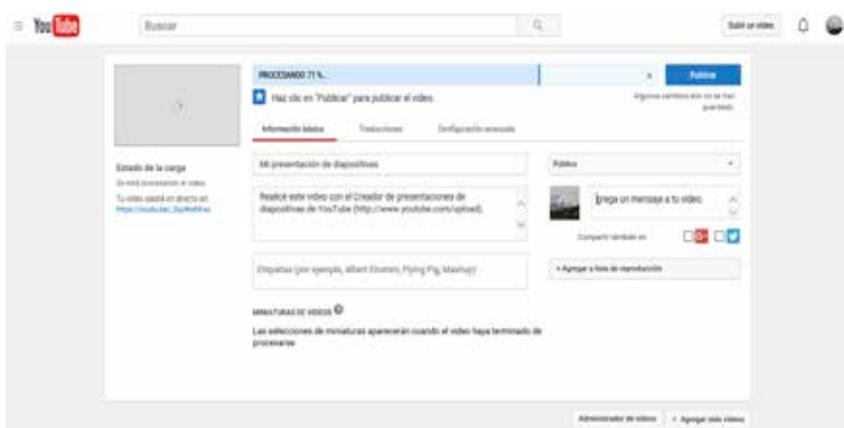
Selecciona archivos para subir

O arrastra y suelta archivos de video.



Paso 8: Antes de empezar a subir el video, selecciona la configuración de privacidad del video.

Paso 9: El siguiente paso será seleccionar el video que deseas subir



Paso 10: Mientras esperas que se suba el video, puedes editar la información básica y la configuración avanzada y decidir si se notifica a los suscriptores.



Paso 11: Clic en Publicar para terminar de subir un video público a YouTube.

Una vez publicado el video te llegará una confirmación a tu cuenta Gmail y listo todos podrán disfrutar del video que has colgado en la red.

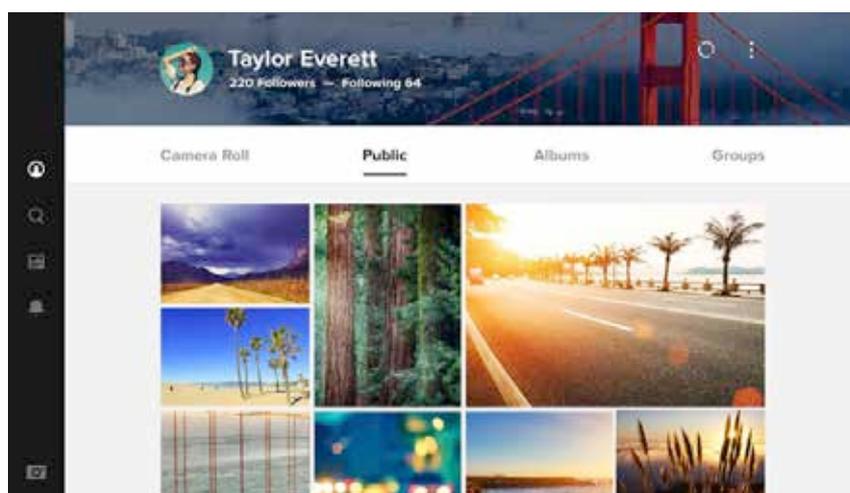
Flickr

Esta aplicación nos permite compartir, buscar, almacenar fotografías, visualizar las fotografías de otros miembros; además, se puede crear grupos con intereses comunes, entre otras opciones que nos pueden interesar.



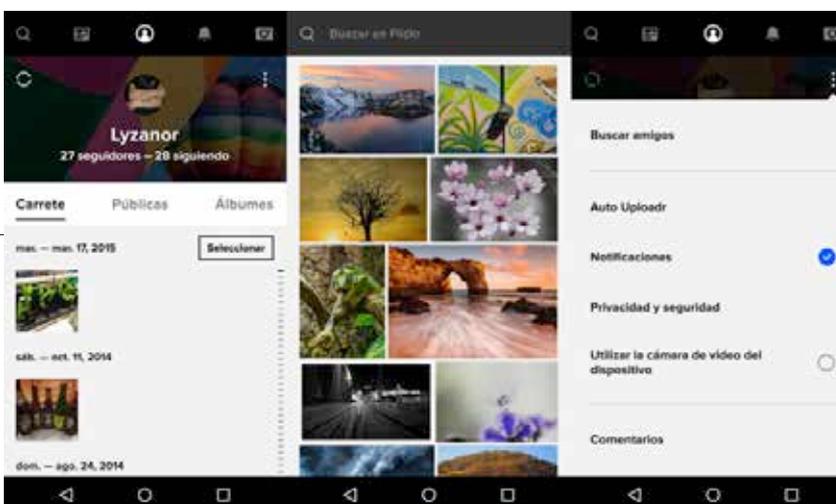
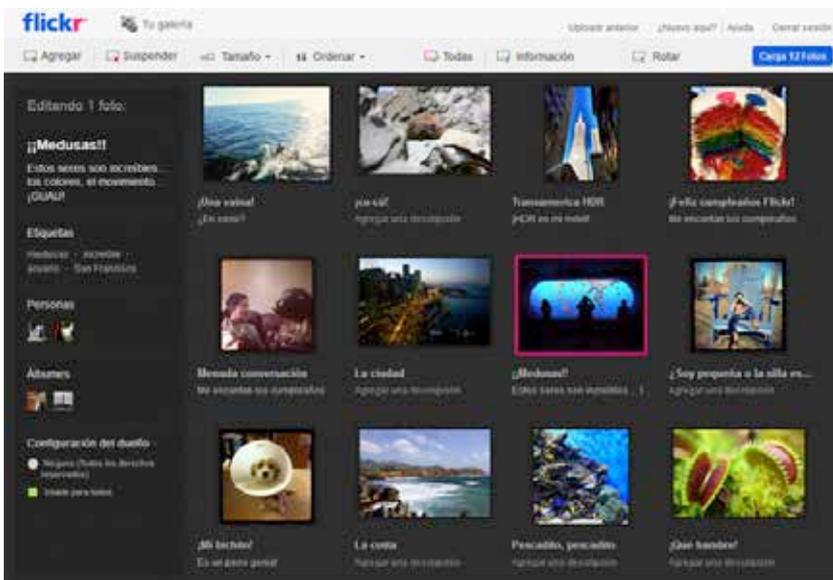
Funcionamiento

Permite hacer búsquedas de imágenes por etiquetas, por fecha o por licencias Creative Commons. Otras funcionalidades son los canales RSS los mismos que detallaremos más adelante.



Beneficios de Flickr

1. Subir fotos: carga desde tu escritorio, envía por correo electrónico o usa la cámara de tu celular.
2. Editar
3. Deshacer ojos rojos
4. Organizar: Utiliza colecciones, sets y etiquetas para organizar tus fotos y videos.
5. Compartir: Usa grupos y controles de privacidad para compartir tus fotos y videos
6. Mapas: Comparte donde fueron tomadas las fotografías.
7. Mantenerse en contacto



Google Docs:

Google Docs te permite crear documentos y editarlos simultáneamente con otros usuarios desde cualquier dispositivo.



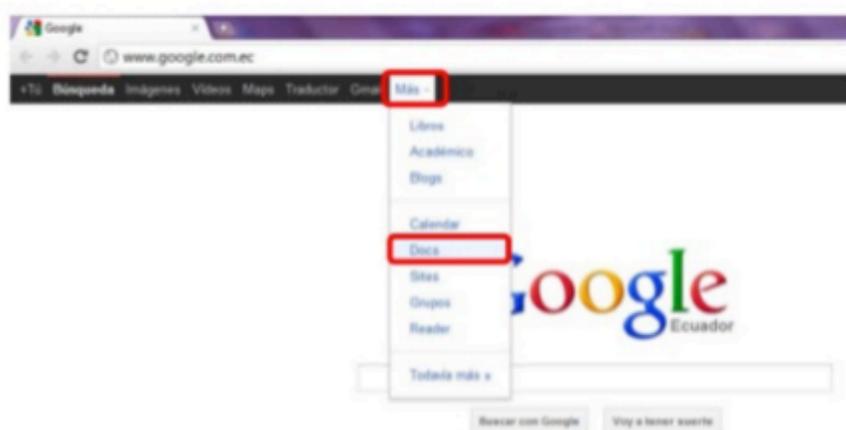
Características de Google Docs

- 1.- No es necesario realizar una Instalación. Para utilizar Google Docs no hay que instalar nada en el computador.
- 2.- Precio (Gratis). Google Docs, es completamente gratuito, y por ahora no incluye publicidad.
- 3.- Mejor Disponibilidad de la Información. Los documentos en Google Docs quedan almacenados en un servidor de Google por lo que estarán disponibles siempre que tengas a la mano una computadora o dispositivo móvil con acceso a Internet.
- 4.- Menor Uso de Recursos. Como todos los documentos se almacenan en los servidores de Google, no quedan los archivos almacenados en el disco duro del computador, ahorrando con esto una buena cantidad de espacio.
- 5.- Actualizaciones Frecuentes. Siempre podemos encontrar novedades en esta herramienta, ya que el equipo de desarrollo de Google Docs se encuentra de manera permanente haciendo mejoras y agregando nuevas funciones y opciones.
- 6.- Mayor Compatibilidad
- 7.- Trabajo colaborativo. Google Docs te permite compartir tus documentos con otros usuarios para que puedan trabajar en ellos de forma colaborativa.
- 8.- Organización de Archivos.
- 9.- Importación de Archivos.
- 10.- Notificación de cambios.

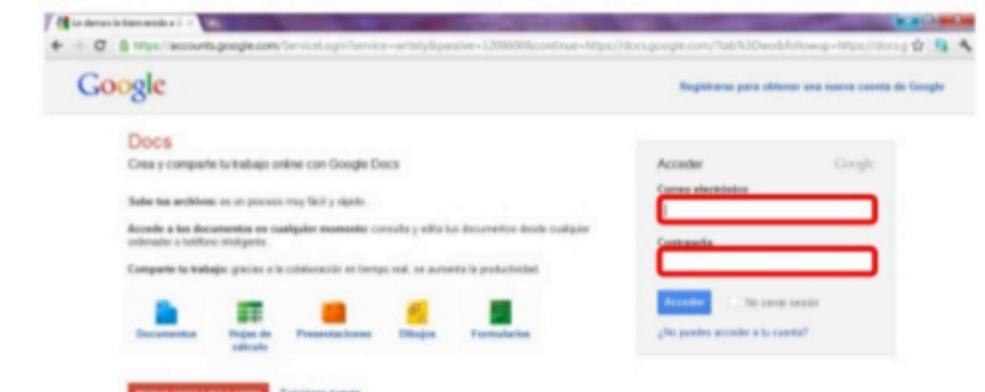


Pasos para acceder a Google Docs

Para poder acceder a Google Docs primero debemos acceder a www.google.com Seleccionamos Más / Docs como se ve en la figura.



Aparecerá la siguiente ventana, en donde deberá ingresar el correo electrónico de **gmail** con su respectiva contraseña, asegúrese de que en la parte inferior, este seleccionado Español, caso contrario selecciónelo, así obtendrá la interfaz en Español.



Herramientas de edición

Las herramientas de edición nos ayudan a retocar, repetir o restaurar texto, imágenes o secciones de ellas.

Para esto podemos hacer uso de múltiples programas de edición como los siguientes:

Herramientas de edición de Imágenes

Paint: Es un accesorio de Windows que nos permite realizar dibujos, no es comparable a los programas profesionales, ya que permite crear dibujos más vistosos y de gran calidad.

El cuadro de herramientas de Paint cuenta con las siguientes opciones:



Lápiz: Permite dibujar líneas o curvas finas de forma libre.



Pincel: Permite dibujar líneas con apariencia y textura diferentes. El uso de diferentes pinceles le permite dibujar líneas curvas y de forma libre con distintos efectos.



Aerógrafo: Permite crear un efecto de aerógrafo



Línea: Permite dibujar una línea recta eligiendo el grosor y la apariencia de la línea.



Curva: Permite dibujar una línea curva fluida.



Polígono: Permite crear una forma personalizada con un número arbitrario de lados.



Rectángulo redondeado



Rectángulo redondeado
Permite crear un rectángulo con las esquinas redondeadas



Elipse: Permite crear una elipse

 **Texto:** Permite escribir texto en la imagen.

 **Borrador/Borrar Color**
Permite borrar áreas de la imagen.

 **Selección Libre**

 **Seleccionar**

 **Lupa:** Permite acercar una parte de la imagen.

 **Cuentagotas:** Permite establecer el color de primer plano o de fondo actual. Permite asegurarse de usar el color deseado al dibujar en Paint, de forma que los colores coincidan.

 **Rellenar**
Permite establecer rellenar con color toda la imagen o una forma delimitada con color.

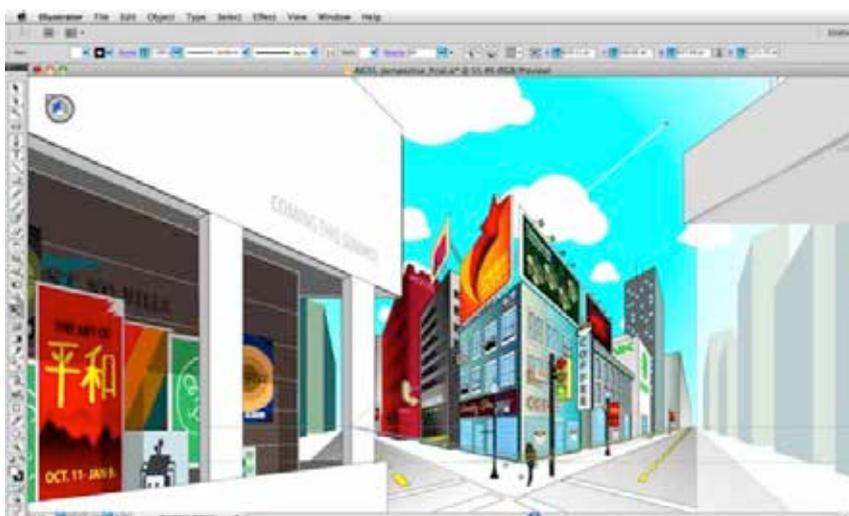
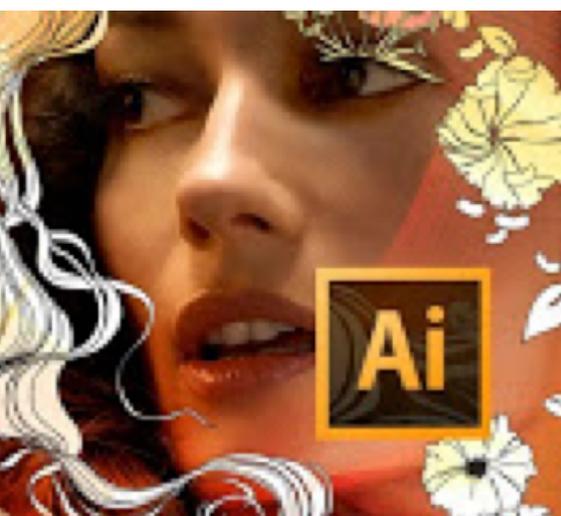


Adobe Illustrator: Es un editor de gráficos vectoriales que ofrece todas las herramientas que se necesitan en el diseño profesional.

Esta aplicación trabaja en forma de taller sobre un tablero que se le conoce como “mesa de trabajo” y está destinado a la creación artística de dibujo y

pintura para ilustración.

“Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (Maquetación-Publicación) impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles”



Adobe Photoshop: Se emplea de forma principal en la edición y retoque de imágenes, puedes cambiarlas y acoplarlas de acuerdo a lo que necesites. Es usado por los profesionales del diseño y la fotografía.



Hoy en día se conoce como una herramienta muy poderosa y amplia que se ha convertido en algo totalmente imprescindible para las personas que trabajan en el área de diseño gráfico, también para los diseñadores web, ilustradores, dibujantes fotógrafos, etc.

¿Qué se puede hacer con Photoshop?

Creación de imágenes y edición

Puedes editar los archivos de gráficos existentes en Photoshop, incluyendo fotografías y dibujos.

Ilustraciones 3D

Photoshop ha sido capaz de

editar las imágenes en tres dimensiones desde la versión CS3. La última versión de Photoshop CS5 Extended te ofrece un completo conjunto de herramientas para trabajar en 3D

Efectos de textura

Puedes crear muchos efectos de textura en Photoshop, desde fondos de color graduado de cromo, metal oxidado, papel, vidrio, madera, plástico, hormigón, tela, y muchas otras texturas.

Tipografía

Photoshop tiene una herramienta de texto que te permite añadir palabras a las imágenes. Photoshop usará las fuentes que se hayan cargado en el

equipo y te permitirá añadir subtítulos o cualquier otro texto en una orientación horizontal o vertical.

Luces y efectos especiales

Photoshop tiene una herramienta de texto que te permite añadir palabras a las imágenes. Photoshop usará las fuentes que se hayan cargado en el equipo y te permitirá añadir subtítulos o cualquier otro texto en una orientación horizontal o vertical.

Efectos de capas

Piensa en varias hojas de papel o acetato apiladas desde arriba de una a otra, cada una con una imagen diferente o parte de la misma imagen.



Herramientas de edición Audio y video

Adobe Audition.-Considerado como uno de los mejores programas de edición multimedia, cuenta con herramientas que permiten grabar sonido, editarlo y controlarlo digitalmente.

Nos permite mezclar varias pistas de audio para crear bandas sonoras en capas y elaborar composiciones musicales. Puede grabar y mezclar infinitas pistas y cada una de ellas puede incluir tantos clips como necesite, el único límite es el espacio del disco duro y la potencia de procesamiento”



Panel Editor en el Editor multipista

A. Controles de pista B. Navegador de zoom C. Barra de desplazamiento vertical D. Pista

Adobe Premier.- Este maravilloso programa de Adobe nos permite editar Videos, mejorar su calidad, sumarle efectos y un sinnúmero de herramientas que están al alcance de nuestras manos.



Nota: Para el manejo de la mayoría de estos programas de edición se requiere de tutorías o tutoriales que faciliten su uso adecuado, o en su defecto cursos o talleres de capacitación y práctica.

Movie Maker.- Es un programa de Windows en el que podemos convertir nuestros videos e imágenes en películas.



Herramientas didácticas :

La WebQuest como recurso didáctico para análisis y valoración a través de distintas fuentes de información y su repercusión en el aprendizaje.

¿Qué es una WebQuest?

A la WebQuest se le denomina como la “actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web”. El objetivo principal es rentabilizar el tiempo de los individuos que realizan la investigación; es importante “centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis síntesis y evaluación” (Meneses, 2008, pág. 6).

Características de la WebQuest

- Son actividades enfocadas al trabajo en pequeños y medianos grupos y aunque, menos enriquecedor, se puede enfocar como trabajo individual.
- Genera aprendizaje de TIC en contextos reales.
- Las WebQuest se pueden diseñar para una materia o pueden ser interdisciplinarias.

4 reglas para diseñar una buena WebQuest

1. Buscar buenos sitios Web
2. Organizar los recursos
3. Usa los medios
4. Refuerzo para el éxito

Nota: Puede interesarte algunos índices elaborados en diferentes páginas especializadas en WebQuest como por ejemplo: Aula de letras, Eduteka , Aula 21.

Really Simple Syndication (Rss)



Mira este Video: www.youtube.com/watch?v=t5m5IKx6rEo

Permite encontrar y recibir información actualizada sobre las páginas web que tengas marcadas como tus favoritas directamente en tu ordenador. Esta información se actualiza automáticamente y la puedes seguir todos los días. El RSS facilita tener nuestros blogs y páginas Web en un solo lugar.

¿Para qué sirven los RSS?



Los RSS nos facilitan la gestión de la información que tenemos en la red, Noticias, Webs, Blogs, etc. Es una forma de distribuir o segmentar la información de los lectores diferentes páginas. Esta información se distribuye a través de fuentes RSS que son las formas de distribución del contenido Web.

Tipos de lectores RSS

LECTORES QUE SE INSTALAN DIRECTAMENTE EN EL ORDENADOR

Están instalados directamente en tu ordenador. Se debe tener abierta esta aplicación ya que cada cierto tiempo tomara automáticamente información actualizada de las páginas web que hemos elegido como favoritas.



LECTORES RSS ONLINE

Estos cumplen la misma función que los que se instalan en los ordenadores, la diferencia es que todo se maneja a través de la red necesitaremos un usuario y una contraseña para poder acceder a nuestro lector web. Entre los más conocidos están Google Reader Y Netvibes.

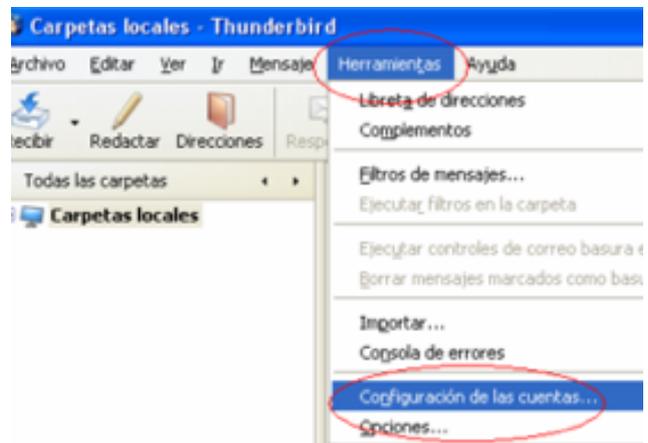


Lectores RSS en páginas web o correo electrónico

También se puede recibir información a través del navegador Web o del correo electrónico. Navegadores como Internet Explorer, Mozilla FireFox, Outlook Express.

PUEDES REVISAR ALGUNOS TUTORIALES EN LA WEB:

- Tutorial Netvibes – Lector RSS Web
- Tutorial Google Reader – Lector RSS Online
- Tutorial Internet Explorer – Lector RSS
- Tutorial – Correo Electrónico – Agregador RSS Thunderbird



CREATIVE COMMONS (CC)

Son licencias y herramientas de derecho de autor que generan un equilibrio dentro de lo que se puede llamar un espacio tradicional de "todos los derechos reservados" quienes son los encargados de crear las leyes de propiedad intelectual.

Se encarga de prestar permisos de derecho de autor para proteger las creaciones creativas de cada individuo, sean organizaciones, empresas o creadores individuales.

La combinación de herramientas y usuarios hacen un conjunto para crear una fuente de contenidos que pueden ser copiados, editados, distribuidos y usados como base para crear un sinnúmero de documentos pero todo dentro de los límites de derecho de autor.

Para que sirve esta licencia

Ayuda a los creadores a mantener sus derechos de autor pero al mismo tiempo se puede copiar, distribuir y hacer uso de lo que el autor ha creado, mientras él lo permita, esto ayuda también que las personas que tienen dicha licencia mantengan el crédito que sus creaciones merecen.

Las tres “capas” de licencia



Las tres “capas” de licencia

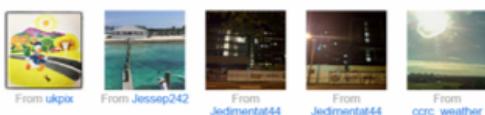
La primera es la que contiene todo el lenguaje legal tradicional muy conocido por los abogados. Pero no todos conocemos este lenguaje por eso dentro de las tres capas podemos encontrar un formato en el que todos las personas podamos entender sobre dicho

código. La tercera capa nos ayuda a identificar las obras disponibles bajo licencia CC.

Puedes buscar contenido con Creative Commons en Google si deseas buscar imágenes lo puedes hacer en Flickr.

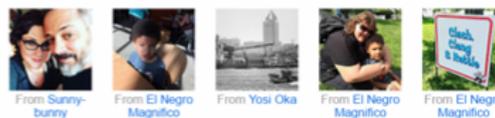


Licencia Atribución



» 69.987.412 fotos (Ver más)

Licencia Atribución-No comercial



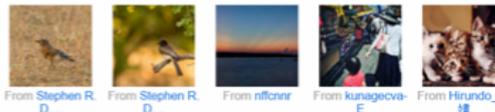
» 48.214.470 fotos (Ver más)

Licencia Atribución-Obras no derivadas



» 20.193.088 fotos (Ver más)

Licencia Atribución-No comercial-Compartir



» 104.148.919 fotos (Ver más)

Licencia Atribución-No comercial-Obras no derivadas



» 84.339.591 fotos (Ver más)

Licencia Atribución-Compartir



» 34.719.243 fotos (Ver más)

Conozcamos las licencias

ATRIBUCION CC BY



Esto permitirá que se pueda retocar, editar, redistribuir y crear a partir de tu obra. Puede ser para uso comercial o no comercial pero esto lo podrán hacer siempre y cuando te den el crédito por la creación. Esta licencia se recomienda para una gran difusión siendo la más flexible que se puede ofrecer.

ATRIBUCIÓN-COMPARTIR IGUAL CC BY-SA



Esta licencia suele ser comparada con licencias de código abierto ya que puedes crear, editar o redistribuir siempre y cuando tengas tu crédito de creación. Esta licencia es la que utiliza Wikipedia y páginas con contenidos similares.

ATRIBUCIÓN-SINDERIVADAS CC BY-ND



Con esta licencia la obra tendrá que recircular íntegra y sin ningún cambio dando el crédito de creación.

ATRIBUCIÓN-NOCOMERCIAL CC BY-NC



Esta licencia permite distribuir, editar, retocar y crear a partir de tu obra, pero su utilización no podrá tener fines comerciales.

ATRIBUCIÓN-NOCOMERCIAL-COMPARTIRIGUAL CC BY-NC-SA



Permite que otros individuos puedan crear a partir de tu obra, siempre y cuando te den crédito de creación y licencia a sus obras bajo las mismas condiciones.

ATRIBUCIÓN-NOCOMERCIAL-SINDERIVADAS CC BY-NC-ND



Esta es una licencia que tiene mayores restricciones, no se puede cambiarla ni usarla comercialmente, permitiendo a otros solo descargar tu obra y compartirla siempre y cuando te den el crédito de creación.



Enlaces que te pueden interesar:

COMUNICACIÓN MULTIMODAL:

<http://www.w3c.es/Divulgacion/GuiasBreves/Multimodalidad>

SECUENCIA VISUAL:

Crear un Comic: <http://es.wikihow.com/hacer-un-comic>

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS:

www.Youtube.com

www.flickr.com

www.microsoft.com/es-ec/

<http://www.adobe.com/es/>

REALLY SIMPLE SYNDICATION (RSS):

<http://www.rss.nom.es>

VIDEO: www.youtube.com/watch?v=t5m5IKx6rEo

CREATIVE COMMONS:

www.creativecommons.org