



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

ÁREA SOCIOHUMANÍSTICA

TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

**Competencias mediáticas en niños y niñas de segundo y tercer grado
de Educación General Básica en el Centro Educativo Antonio
Neumane de la ciudad de Santo Domingo, año lectivo 2018-2019.**

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTORA: Paredes Teran, Stefani Patricia

DIRECTOR: Sarmiento Zumba, Jorge Rolando, Mgtr

CENTRO UNIVERSITARIO SANTO DOMINGO

2019



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

2019

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Mgtr.

Jorge Rolando Sarmiento Zumba

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo titulación: Competencias mediáticas en niños y niñas de segundo y tercer grado de Educación General Básica en el Centro Educativo Antonio Neumane de la ciudad de Santo Domingo, año lectivo 2018-2019, realizado por Stefani Patricia Paredes Terán de CI.: 1709907131, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, septiembre, 2019.

f)

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo, Paredes Terán, Stefani Patricia, declaro ser autora del presente trabajo de titulación: Competencias mediáticas en niños y niñas de segundo y tercer grado de Educación General Básica en el Centro Educativo Antonio Neumann de la ciudad de Santo Domingo, año lectivo 2018-2019, de la Titulación de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Educación Infantil, siendo el Mgtr. Jorge Rolando Sarmiento Zumba, director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

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

f.

Autor: Paredes Terán Stefani Patricia

Cédula: 1709907131

DEDICATORIA

A mis padres: César y Blanca, quienes con la combinación perfecta de amor, paciencia, esfuerzo y buenos consejos me han orientado para cumplir con este, mi sueño, de ser una gran profesional.

A mi esposo, Rodrigo, quien con su apoyo moral está siempre conmigo para transmitirme la fortaleza necesaria y así no desistir en todo momento, en especial durante mi etapa de estudio.

A mis hijos: Rodrigo y Gabriel, quienes son la inspiración para mi vida, porque quiero que ellos vean en mí, el fiel ejemplo de la autodeterminación y dedicación que una persona puede demostrar para alcanzar sus metas.

A mi abuelo, Antonio, quien, desde la ausencia física de su ser, se ha convertido en mi ángel protector. Por ello, estoy totalmente convencida de que él, donde quiera que se encuentre está orgulloso de mí; de Stefani, su nieta, a quien un día soñó viéndola toda una profesional, y hoy, aquel sueño se cumple. ¡Lo amo!

A toda mi familia, porque su apoyo, también fue, es y será siempre significativo en todo lo que me proponga.

Con cariño, Stefani.

AGRADECIMIENTO

A Dios, quien, con su protección, siempre cuida mi vida y la de toda mi familia.

A mis padres, quienes son el pilar fundamental en mi vida, porque ellos han sido de gran ejemplo para mí, para mi esposo y para mis hijos.

A la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), quien, siendo ente de la educación en el país, crea diferentes espacios para que las personas puedan culminar sus estudios profesionales, a través de diferentes modalidades, especialmente en la enseñanza a distancia.

Con cariño, Stefani.

ÍNDICE DE CONTENIDO

UNIVERSIDAD	i
APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	vi
ÍNDICE DE TABLA	ix
ÍNDICE DE FIGURA.....	x
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO I.....	5
MARCO TEÓRICO.....	5
1.1. Las TIC'S en la educación.....	6
1.1.1. Generalidades.....	6
1.1.2. Alfabetización digital	7
1.1.3. Antecedentes de la alfabetización digital	8
1.1.4. Nativos digitales	10
1.1.5. Inmigrantes digitales	11
1.1.6. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).....	12
1.1.7. Web 2.0.....	13
1.1.8. Educación y web 2.0.....	15
1.1.9. Internet	16
1.1.10. Internet en el aula.....	17
1.2. Competencias mediáticas	18
1.2.1. Educación mediática en los medios de comunicación.....	18
1.2.2. Historia de las competencias mediáticas	20
1.2.3. Educación mediática alumnos.....	21
1.2.4. Educación mediática docentes.....	22
1.2.5. Inclusión de las competencias mediáticas en el currículo general 2016.....	23
1.2.6. Dimensiones de la competencia mediática	24
1.2.6.1. Dimensión lenguaje.....	24
1.2.6.2. Dimensión Tecnología	26
1.2.6.3. Dimensión Interacción.....	27

1.2.6.4.	Dimensión Producción y Difusión	28
1.2.6.5.	Dimensión Ideología y Valores	29
1.2.6.6.	Dimensión Estética.....	30
CAPÍTULO II.....		32
METODOLOGÍA.....		32
2.1.	Contexto	33
2.2.	Diseño de investigación	33
2.3.	Preguntas de investigación	33
2.4.	Objetivos.....	34
2.4.1.	Objetivo general	34
2.4.2.	Objetivos específicos	34
2.5.	Participantes.....	34
2.6.	Métodos, técnicas e instrumentos de investigación	34
2.6.1.	Métodos.....	34
2.6.2.	Técnicas	35
2.6.2.1.	Técnicas de investigación bibliográfica	35
2.6.2.2.	Técnicas de investigación de campo.....	36
2.6.3.	Instrumentos.....	36
2.7.	Recursos.....	36
2.7.1.	Talento humano.....	36
2.7.2.	Materiales y recursos bibliográficos	36
2.7.3.	Recursos económicos	37
2.8.	Procedimiento.....	37
CAPÍTULO III.....		38
ANÁLISIS DE RESULTADO		38
3.1.	Análisis e interpretación de resultados	39
3.1.1.	Identificación de juguetes de acuerdo al sexo	39
3.1.2.	Identificación de emociones.....	40
3.1.3.	Relación íconos – acciones	41
3.1.3.	Asociar fotografía a la frase "El niño está triste".....	42
3.1.4.	Criterio de selección de fotografía	43
3.1.5.	Uso de equipos tecnológicos	44
3.1.6.	Criterios de aceptación de video "Pony malta"	45
3.1.7.	En qué piensas cuando vez el anuncio de Pony malta	46
3.1.8.	Conocimiento de juegos educativos	47
3.1.8.	Selección de programas de televisión (Producción y difusión)	48

CAPÍTULO IV	50
PROPUESTA DE ESTRATEGIA METODOLÓGICA	50
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES	55
BIBLIOGRAFÍA.....	56
ANEXOS.....	59
Anexo 1: Fotografía	60

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1. Ventajas y desventajas de las TIC'S en la educación	6
Tabla 2. Destrezas claves para una efectiva alfabetización digital	8
Tabla 3. Predecesores del concepto de alfabetización digital	9
Tabla 4. Características de las TIC'S	12
Tabla 5. Glosario Web 2.0	14
Tabla 6. Cuatro tipologías del aprendizaje Web 2.0	15
Tabla 7. Características de Internet	16
Tabla 8. Ventajas y desventajas de Internet	17
Tabla 9. 5 leyes de la alfabetización mediática	19
Tabla 10. Habilidades para el desarrollo de las competencias tecnológicas	21
Tabla 11. Dimensión del lenguaje	25
Tabla 12. Dimensión Tecnología	26
Tabla 13. Dimensión Interacción	27
Tabla 14. Dimensión producción y difusión	28
Tabla 15. Dimensión Ideología y valores	29
Tabla 16. Dimensión Estética	30
Tabla 17 Recursos económicos	37

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1: Intercambio de información Web 2.0	13
Figura 2: Identificación de juguetes de acuerdo al sexo.....	39
Figura 3: Identificación de emociones.....	40
Figura 4: Relación íconos – acciones	41
Figura 5: Asociación de fotografía a la frase "El niño está triste"	42
Figura 6: Criterio de selección de fotografía	43
Figura 7: Uso de equipos tecnológicos	44
Figura 8: Criterios de aceptación de video "Pony Malta"	45
Figura 9: ¿En qué piensas cuando vez el anuncio de Pony malta?.....	46
Figura 10. Conocimiento de juegos educativos.....	47
Figura 11: Seleccionar de programas de televisión.....	48

RESUMEN

El presente proyecto de investigación denominado Competencias mediáticas en niños y niñas de segundo y tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Neumane, ubicado en la ciudad de Santo Domingo, tiene como objetivo diagnosticar el nivel de competencias mediáticas de los estudiantes de segundo y tercer grado de EGB que estudian en el plantel educativo. Por lo tanto, para alcanzar el objetivo general se aplicaron métodos de investigación como: el hermenéutico, el analítico, el sintético, el inductivo y el deductivo. La técnica utilizada fue la encuesta, la misma que fue aplicada a 150 alumnos, donde se formularon preguntas que permitieron conocer a través del análisis e interpretación de datos, el nivel de las competencias que tienen los estudiantes, ante el desarrollo de las seis dimensiones. Así, el resultado obtenido deduce que las y los estudiantes tienen una competencia mediana, con un dominio en las dimensiones tecnológica y lingüística y con nivel bajo de producción y difusión.

PALABRAS CLAVES: competencias, enseñanza -aprendizaje, tecnología, internet, alfabetización.

ABSTRACT

This investigation Project called Media Competences in boys and girls of second and third level of Basic General Education in “Unidad Educativa Antonio Neumane”, located in Santo Domingo city, has as objective to diagnosticate the level of the media competences of the second and third level students of Basic General Education, who study in this Educational campus. Therefore, to reach the general objective, some investigation methods were applied, such as: Hermeneutic, analytical, synthetic, inductive and deductive ones. The technique used was the survey, which was applied to 150 students. This survey had questions that permitted to realize the level of competences that students have, according to the development of the six dimensions. All this, through the analysis and interpretation of the data. So, the obtained result deduces that the students have a medium competence, with a dominion in the technological and linguistic dimensions; with a low level of production and diffusion.

KEY WORDS: Competences, teaching-learning, technology, internet, literacy.

INTRODUCCIÓN

El problema de investigación del presente proyecto denominado “Competencias mediáticas en niños y niñas de segundo y tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Neumane de la ciudad de Santo Domingo” radica en conocer si los docentes en conjunto con los alumnos están desarrollando el proceso de enseñanza- aprendizaje en la formación de las tecnologías de la información (TIC).

Por lo tanto, este trabajo tuvo como objetivo general diagnosticar el nivel de las competencias mediáticas que tienen los niños y niñas de la institución, mientras que los objetivos específicos del proyecto consisten en identificar el nivel de las competencias en los niños con el fin de generar estrategias tecnológicas que permitan aplicar las competencias. De tal manera que, todo esto se estableció considerando que la adquisición de los aparatos tecnológicos no garantiza que el alumno pueda interpretar los contenidos que hay en la web. Además, es necesario resaltar

Así, para discurrir la calidad de este proyecto es necesario sustentar el contenido en proyecto de investigación similares, tal como lo es el proyecto “Reinterpretando la salud en las redes: Desarrollo de la competencia mediática y digital en educación secundaria”, en el cual Cervigon (2017) deduce que, para enseñar el uso de la TIC’S, se necesitan conocimientos prácticos que permitan al estudiante relacionar el contenido con su entorno. Por eso, este proyecto es de gran beneficio para la comunidad educativa porque a través de la recopilación de información sobre el desarrollo de las competencias mediáticas se pueden crear nuevas estrategias pedagógicas que beneficiaran tanto al docente como al estudiante.

De esta manera, para conocer la realidad del dominio de las competencias mediáticas en los estudiantes, se realizó una encuesta, que para su aplicación se pidió el permiso al rector de la Unidad Educativa, esto con el fin de efectuar el cuestionario a los 150 niños, quienes respondieron las preguntas relacionadas con las dimensiones de la competencia mediática.

El proyecto está estructurado en cuatro capítulos: En el primer capítulo del marco teórico contiene dos temáticas: “Las TIC’S y la educación”, donde se desarrollaron temas referentes a: Importancia de la alfabetización digital, los nativos e inmigrantes digitales y qué son las tecnologías de la comunicación e información, este último abarca los subtemas: la Web 2.0 y el uso de internet en el aula. El segundo tema general se tituló:

“Las competencias mediáticas” aquí se describen temas referentes a: La educación mediática en los medios de comunicación, en los alumnos y los docentes; además se toma en cuenta la inclusión mediática en el currículo general 2016 y finalmente se considera los tipos de dimensiones de las competencias mediáticas (lenguaje, tecnología, interacción, producción y difusión, ideología y valores, estética).

En el segundo capítulo de la metodología se explica todo el proceso de investigación en el cual se considera el tipo de investigación, métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos. Posteriormente, se encuentra el tercer capítulo sobre “Análisis e interpretación de resultados” donde se evidencia la tabulación de los datos a través de la representación gráfica. En el último capítulo esta la propuesta de intervención, la que tiene como propósito mejorar el nivel de competencias mediáticas en los niños y niñas de la Unidad Educativa Antonio Neumane.

De esta manera, para obtener los resultados de este proyecto desde un principio se coordinó con la rectora de la Unidad Educativa, Mg. Jessica Padilla, quien autorizó el permiso para la aplicación de la encuesta, la cual fue elaborada por la Universidad Técnica Particular de Loja. Por esta razón, la encuesta permitió recopilar la información sobre competencias mediáticas de 150 niños y niñas de segundo y tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Neumane. Así, se obtuvo como resultado general que el nivel de competencias mediáticas de los estudiantes encuestados está en un nivel medio. Por ello, aunque las limitaciones del presente proyecto no abarquen las fases de implementación y evaluación de las estrategias planteadas en la propuesta de intervención, se sugiere, que la alfabetización digital sea colectiva, es decir padres, profesores y alumnos, esto facilitara el aprendizaje de las nuevas tecnologías.

**CAPÍTULO I.
MARCO TEÓRICO**

1.1. Las TIC'S en la educación

1.1.1. Generalidades

El conocimiento es la facultad que tiene el ser humano para relacionar el aprendizaje adquirido con el entorno que lo rodea. Por esta razón, para que el mismo sea consolidado se necesita de un proceso educativo eficiente que se adapte a las transformaciones metodológicas, las cuales se vinculan con el uso y la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC'S).

Hoy en día, las posibilidades que ofrece internet han impactado notablemente a la educación, debido a que antes el acceso a la información y al conocimiento les pertenecían a pequeños estratos de la sociedad. Para Belloch (2016) las TIC'S son el conjunto de tecnologías que permiten la dirección, producción y tratamiento de la información para fortalecer la comprensión colectiva. Por esta razón, si el docente en la aplicación del proceso metodológico hace uso de las TIC'S, el aprendizaje por parte del estudiante será más atractivo, interactivo y dinámico, debido a que el aprendizaje para el estudiante debe enfocarse en una enseñanza visual y práctica que le permita interpretar los contenidos.

Antes la realidad que se vive actualmente es necesario mencionar que las metodologías utilizadas en siglos anteriores han tenido que transformarse para que los contenidos que se imparten en las aulas de clase sigan siendo vigentes. Para Cladellas y Castello (2012) el uso de las TIC'S en el contexto educativo tiene que ser equilibrado, caso contrario, así como tiene sus ventajas también presentan sus desventajas, tal como se lo expone a continuación:

Tabla 1. *Ventajas y desventajas de las TIC'S en la educación*

Ventajas y desventajas de las TIC'S en la educación		
N°	Ventajas	Desventajas
1	Aprovechamiento de recursos: Con la tecnología se pueden estudiar fenómenos sin necesidad reproducirlos en el aula, ni acudir a su entorno natural.	Distracciones: El empleo que los estudiantes hacen de las TIC no siempre está enfocado al aprendizaje, desplazándose hacia actividades lúdicas desvinculadas del objeto de aprendizaje programado.
2	Interés, motivación: Los alumnos acostumbran a asociar las tecnologías de la información con actividades agradables, lo que activa estados emocionales positivos ante la mera presencia del aparataje tecnológico.	Información no fiable: En Internet hay mucha información que no es fiable: parcial, obsoleta o equivocada.
3	Aprendizaje autónomo. Con programas informáticos	Aprendizajes incompletos y superficiales: La libre interacción de los alumnos con estos

adecuadamente diseñados, los estudiantes pueden conocer sus errores para ensayar nuevas respuestas.	los materiales, no siempre de calidad y con frecuencia descontextualizados, puede proporcionar aprendizajes incompletos con visiones de la realidad simplistas y poco profundas.
---	--

Fuente: Cladellas y Castello (2012)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Por lo tanto, para que el uso y la aplicación de las TIC'S sean eficientes es indispensable que tanto el padre de familia como los maestros creen un hábito adecuado sobre el manejo de las mismas. Álvarez (2013) menciona que psicopedagógicamente es importante la integración positiva de las TIC'S, debido a que estas pueden crear un mayor desenvolvimiento en los niños y los adolescentes con el fin de ampliar sus horizontes y desarrollar sus habilidades motoras. Ante esto, es indispensable considerar que un niño o un joven bien educado sobre el uso de las tecnologías, es un ser humano que sabe cómo expandir su conocimiento para aportar en la sociedad.

En efecto, se destaca que el uso correcto de las TIC'S permite destacar la comunicación entre los estudiantes y los maestros, debido a que de esta manera ellos también pueden aportar en la construcción y la consolidación del conocimiento. Además, de facilitar el desarrollo de habilidades interpersonales como la sociabilidad y la empatía.

1.1.2. Alfabetización digital

Uno de los acontecimientos que marco la historia fue la Revolución Industrial, debido a que este hecho permitió una gran transformación en los diferentes ámbitos de la sociedad. Por ello, el ser humano no debe ser ajeno a realidad cambiante que lo rodea, porque si para el siglo XVIII, las máquinas fueron herramientas innovadoras que permitieron avanzar a una parte de colectividad; actualmente el internet, las computadoras y otros medios más son las herramientas que permiten progresar la humanidad, entonces es aquí donde es necesario mencionar la importancia que tiene la alfabetización digital.

Cuando se habla de alfabetización digital hace referencia a la aplicación de una propuesta metodológica basada en el uso de tecnologías de la información y la comunicación. Según Gross y Contreras (2006), la alfabetización digital desarrolla las competencias necesarias para localizar, entender y analizar de forma adecuada la información a través de las tecnologías, tal como se lo expone a continuación:

Tabla 2. *Destrezas claves para una efectiva alfabetización digital*

Destrezas claves para una efectiva alfabetización digital	
1	Instrumental. Orientada a adquirir las habilidades necesarias para el uso de las TICs (Tecnologías de la Información y Comunicación).
2	Cognitiva-Intelectual. La capacidad para transformar la información en conocimiento. En este punto es fundamental contar con una capacidad crítica que permita discernir entre lo que es y no información veraz.
3	Socio-Comunicacional. No sólo leer y escribir de forma tradicional, sino tener la capacidad de crear documentos textuales, hipertextuales y audiovisuales es clave para evitar la exclusión digital.
4	Ética. La necesidad de trabajar en valores positivos y prácticas éticas en las interacciones digitales. Por ello, trabajar el 'civismo digital' es un gran reto para todos los profesionales del sector.

Fuente: Sánchez, M. (2017)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Por lo tanto, para que las destrezas mencionadas en el cuadro anterior sean óptimas en su aplicación es indispensable que la enseñanza de estas esté enfocada en competencias específicas que permitan desarrollar al ser humano. Por ello, Limia (2017) sugiere que la alfabetización digital tenga un aprendizaje de uso, el cual consiste en el manejo básico de los dispositivos tecnológicos; comprensión de uso, capacidad de entender el uso de la tecnología; y la creación de contenidos, que tiene como objeto traducir el aprendizaje para que este puede ser transmitido a los demás.

Así se puede determinar que la alfabetización tiene como fin la inserción de la sociedad en el manejo de las herramientas digitales, debido a que gracias a estas las personas pueden desarrollar un trabajo autónomo eficaz y eficiente, con el fin de adaptarse a los diversos cambios que exige la sociedad moderna.

1.1.3. Antecedentes de la alfabetización digital

Diversos expertos en educación mencionan que el nivel de enseñanza del siglo pasado era netamente conductista, es decir el estudiante repetía todo lo que el profesor mencionaba en la clase, no se usaba la tecnología, la educación era sólida. De esta manera, la alfabetización radicaba en que el individuo solo organizaba los conceptos adquiridos, no había retroalimentación de los mismos; pero esta situación se modifica a raíz de que las nuevas tecnologías intervienen en el proceso educativo, entonces es allí donde surge la importancia de conocer el origen de la alfabetización digital.

Es necesario considerar que los cambios tecnológicos afectan a la interacción entre las personas, lo exige una desconstrucción tecnológica la sociedad. Zapata (2017) desde

siempre las tecnologías de la Información permiten la comunicación. Por lo tanto, para que esto sea factible la infraestructura del contexto, limitaciones en educación y alfabetización informacional, debe modificar los paradigmas socioculturales.

Así, la tendencia ha llevado en primera instancia, a los expertos en el tema a agrupar el concepto de alfabetización digital por aparición cronológica. Según Marti, Agostino, Veiga y Sanz (2008) pueden considerarse como predecesores de la noción de alfabetización digital a los siguientes contenidos:

Tabla 3. *Predecesores del concepto de alfabetización digital*

Predecesores del concepto de alfabetización digital	
1	Alfabetización Bibliotecaria: Término surgido a principio de los años 80, cuyo objetivo era lograr que «el usuario que la posea pueda seguir un camino o estrategia de búsqueda sistemáticos para localizar un texto y evaluar la relevancia de la información»
2	Alfabetización de medios: Usuarios capaces de responder con una actitud crítica en la evaluación de la información obtenida a través de los medios de comunicación de masas.
3	Alfabetización informática o en Tecnologías de la información y el Conocimiento (TIC): Son aquellas destrezas necesarias para poner en marcha un paquete de aplicaciones informáticas. En resumen es la capacidad de poder utilizar un ordenador correctamente, como una herramienta eficaz.
4	Alfabetización informacional: Esta alfabetización en un plano más evolucionado que las anteriores pone el énfasis en la resolución de problemas haciendo uso eficaz de la información.
5.	Alfabetización digital: se comenzó a utilizar en los años 90 para designar al conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes que necesita una persona para poder desenvolverse funcionalmente dentro de la Sociedad de la Información

Fuente: Marti, Agostino, Veiga y Sanz (2008)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Por otro lado, es necesario destacar que indiferentemente de su origen, en América Latina y el Caribe, los países han diseñado una creciente campaña con el único objeto de lograr una educación masiva a través de las TIC, en principio se logró años atrás, por medio de la televisión educativa. Según Cano (2012) en los últimos años, las modalidades de educación se han ido acercando más a la comunicación por medio de entornos virtuales de aprendizaje con una amplia gama de cursos y programas virtuales que faciliten la educación continua, a todos los estratos de la sociedad.

De esta manera, se puede distinguir los procesos de la alfabetización digital, los cuales no han sido en vano porque desde sus perspectivas el objetivo ha sido desarrollar capacidades para la construcción e implementación de un programa para el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación. Ahora que el conocimiento está a la mano, depende de la intención colectiva para cultivar su bagaje cultural.

1.1.4. Nativos digitales

Los diferentes ámbitos de la sociedad del mundo contemporáneo avanzan a través del uso y la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Esto es evidente porque en comparación con los siglos pasados, las nuevas generaciones desde que nacen se desenvuelven en un universo donde la era digital prospera por medio del acceso a nuevos medios de comunicación como la telefonía celular, los juegos de vídeos, la televisión, entre otros. Por esta razón, en el presente apartado se desarrolla el análisis del origen, las características de los denominados nativos digitales

Ser un nativo digital emerge al a tiempo, porque nació en un mundo donde el uso de la tecnología es evidente; y a la acción porque sabe cómo manejar la tecnología, pero desconocer cómo discernir el tipo de información que se encuentra en Internet. Para Prensky (2016) los niños y los jóvenes se dan cuenta que tienen poder en el conocimiento cuando manejan la tecnología. Ante esta realidad, es indispensable que los padres y los docentes como entes máximos de la educación en la sociedad, les enseñen a sus alumnos a manejar contenido que hay en la red, porque de esta manera se capacita al estudiante a crear proyectos innovadores que aporten a la sociedad.

De esta manera, las personas nacen y se desarrollan dentro de un contexto que lo familiariza con la cultura de las tecnologías. CNN Español (2013) afirma que estos individuos tienen características positivas que los identifican como nativos digitales, entre las que están: son una generación de personas autodidactas, portan aparatos tecnológicos en los bolsillos e interactúan a través de las plataformas. Por otro lado, también se puede considerar que estas características son vigentes si el nativo digital tuvo una buena educación para usar correctamente las herramientas, de lo contrario estas cualidades se convierten en características no factibles.

Además, se pueden considerar que entre el nativo y el inmigrante digital se crea una desigualdad. Zapata (2018) considera que la desigualdad se crea porque los nativos sienten la necesidad de aprender, mientras que los inmigrantes se aíslan. Por los tanto, esto crean brechas complejas que desarticulan el acceso y uso de las TIC'S.

Por último, en el mundo moderno, la conexión que establecen los seres humanos por medios de las distintas plataformas de comunicación requiere de la habilidad para dominar la tecnología, situación que no excluye a ninguna persona porque la responsabilidad rige en que el individuo desee aprender sobre el uso y manejo de las

TIC'S a través de los diferentes programas de alfabetización digital que realiza el Gobierno del Ecuador.

1.1.5. Inmigrantes digitales

Desde el ámbito social, los inmigrantes son personas que residen en su país de origen, pero por motivos económicos se van a vivir a otra nación; entonces si se relaciona aquella definición con los inmigrantes digital, esta permite discernir que los inmigrantes digitales son el conjunto de personas que pasaron desde el uso de lo analógico hasta el uso de la tecnología.

A pesar del desconocimiento que los inmigrantes digitales tienen sobre el manejo de la tecnología es necesario considerar que ellos a diferencia de los nativos digitales si saben los peligros que hay en Internet. Por esta razón, esta situación desencadena la exclusión que ellos se provocan por desconocer los beneficios que brinda la era digital. Para Prensky (2008) "las personas que se aíslan para alfabetizarse digitalmente son los adultos" (p.4)., quienes lo hacen según la ubicación geográfica en la que se encuentren, debido a que este motivo marca una variable que diferencia entre sectores urbanos y rurales. Ante esta realidad se considera que los gobiernos de cada país deben plantear proyectos que incluyan a todos los sectores de la nación, caso contrario el aislamiento será latente.

Por otro lado, este grupo de personas también se diferencia de los nativos digitales porque su manera de aprender es tradicional. Pavez (2008) considera que la enseñanza para estas personas se basa en que la información debe ser específica, novedosa y necesaria, además ellos disciernen los conocimientos interactuando con la tecnología. Esta realidad permite evidenciar que el interés para que un inmigrante digital se alfabetice radica en que los contenidos que se les impartan deben ser relacionados con la vida diaria.

De esta manera, al igual que los nativos digitales, los inmigrantes digitales también tienen ciertas características, Caro (2016) plantea:

Por su parte, los inmigrantes digitales se caracterizan por actuaciones basadas en el análisis deductivo; estructuras mentales moldeadas por los procesos pasó a paso; y por resolver un problema a la vez, así como por un aprendizaje basado en conocimientos pre-adquiridos. En sus procesos de comunicación son más proclives a terminar conversaciones antes de iniciar otras. (p.18)

Para concluir, hay que tomar en cuenta que este mundo es diverso y cambiante. Por ello, las personas deben estar en continua preparación porque el conocimiento del ser humano no tiene ley que regule su aprendizaje, es más uno de los derechos universales es el derecho a la educación, el cual respalda que sin límite de edad las personas deben capacitarse, mientras el gobierno pone a disposición las oportunidades para expandir la enseñanza en todas sus formas.

1.1.6. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

Desde siempre el ser humano se ha mantenido activamente comunicado, en principio fueron los gestos, las mímicas, luego fueron los sonidos; hasta que la revolución industrial marcó un hito en la historia de la comunicación, debido a que este hecho dio paso al invento de los medios de comunicación tradicionales para posteriormente avanzar con el uso y el acceso de las nuevas tecnologías de información y comunicación, las cuales actualmente son indispensables para el desarrollo de las sociedades.

De esta manera, con respuesta a las diversas necesidades comunicacionales surgen las TIC'S. Andrada (2010) afirma que estas permiten tener el conocimiento de una realidad política y económica desde diversos puntos de vista. Así, gracias a esto la comunicación en la actualidad depende en cierta forma de las plataformas digitales, aunque para su buen uso sea indispensable aprender sobre el uso correcto y conocer las características que estas tienen, tal como se expone a continuación:

Tabla 4. *Características de las TIC'S*

Características de las TIC'S	
1	Inmaterialidad: Creación sin referentes reales.
2	Interactividad: Intercambio de información entre usuarios
3	Interconexión: Conexión entre dos o más tecnologías.
4	Instantaneidad: Comunicación y transmisión de información de forma rápida.
5	Digitalización: Informar a través de distintos medios: sonidos, textos, imágenes, animaciones.

Fuente: Belloch, C. (2014)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Por ello, así como las tecnologías de la información y la comunicación han sido inmiscuidas en el ámbito laboral, estas también se han ido implementando en el ámbito educativo. Para Castro (2012) las TIC, tienen el objeto de fomentar el debate sobre el uso de dichas tecnologías en el aula, en especial atendiendo a su papel dentro del modelo pedagógico. Así, se busca crear un espacio de adquisición en el desarrollo de las competencias básicas digitales.

De esta manera, las TIC'S han innovado y seguirán modificando las practicas humanas, por eso es indispensable que las personas estén a la vanguardia del uso y el acceso de la tecnología, porque la era digital evoluciona continuamente desde el uso de la Web 1.0 hasta la Web 3.0, que son cambios que van a la par del beneficio de internet para la sociedad. Estos temas serán analizados en el siguiente apartado.

1.1.7. Web 2.0

La historia refiere que la Edad Media fue una época donde el intercambio de opinión era limitado pero esto no duro mucho porque el tiempo trascurrió, las leyes se modificaron y el ciudadano empezó a intercambiar opiniones; pero esto cambió cuando llegó la tecnología, la cual se convirtió en una herramienta a disposición de los seres humanos con el fin de permitirle ampliar sus conocimientos, y como resultado de aquellos conocimientos surge la web 2.0, (World Wide Web) la cual es un sistema de información que se trasmite mediante Internet y que se diferencia de la web 1.0 porque permite intercambiar la información entre los usuarios, tal como se expone en la siguiente imagen:

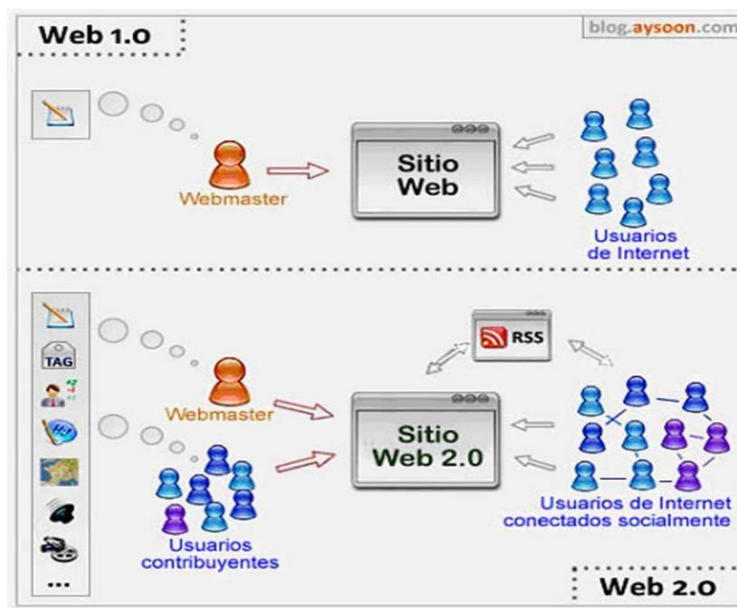


Figura 1: Intercambio de información Web 2.0
Fuente, elaborado por : Maldonado,N (2013)

Además, es necesario considerar que la Web 2.0 presenta tanto ventajas como inconvenientes, lo importante es complementar adecuadamente las ventajas y minimizar los inconvenientes. De acuerdo con Arenas (2014) se determinó que la Web 2.0 permite hacer que el aprendizaje sea más eficiente, ya que el alumnado se vuelve

más participativo. Por ello, esta web ayuda a mejorar la comunicación entre individuos, ya sea sincrónica o asincrónicamente.

Es que la web 2.0 también es el conjunto de aplicaciones que brinda la oportunidad de intercambiar información entre un colectivo de personas. Ruíz (2009) afirma:

Desde hace algunos años uno de los máximos exponentes de este nuevo formato son los blogs o weblogs, y más recientemente los wikis, sitios colaborativos en los que se va construyendo conocimiento con la aportación de miles de usuarios de todo el mundo. (p.1)

Es necesario mencionar estos formatos de las Web 2.0 también permiten fortalecer el pensamiento crítico de las personas, debido a que estas tienen el acceso a la información, aunque se debe considerar la veracidad de la misma. Además, como antes de un país en vías de desarrollo, se necesita individuos independientes en su forma de pensar con el fin de aportar a la construcción de ámbitos sociales, políticos, económicos y educativos estables.

Por otro lado, con el surgimiento de la Web 2.0, también surgen nuevos términos técnicos que son desconocidos por la sociedad, tal como se especifica en la siguiente tabla:

Tabla 5. *Glosario Web 2.0*

Glosario de términos Web 2.0	
1	AJAX. Es una nueva tecnología para crear páginas web.
2	BADGE. Se trata de un pequeño banner o recuadro que se incorpora a los blogs
3	BETA. Significa que el servicio está aún en fase de pruebas y que puede ser mejorado.
4	BLOG. También conocido como weblog o cuaderno de bitácora (listado de sucesos), es un sitio web
5	BLOGROLL. Lista de enlaces a otros blogs.
6	COMMUNITY. Comunidad. El uso de blogs ha propiciado la creación de comunidades de gente que debate sobre temas comunes.
7	PODCAST. Contracción de los términos "iPod" (el reproductor MP3 de Apple) y "broadcast" (emisión)

Fuente: Gil, E. (2010)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Cada uno de los términos expuestos son tecnicismos que se encuentran en las plataformas, estas permiten interpretar situaciones como las páginas están a prueba o que las mismas permiten la creación de una comunidad de amigos. Por motivos como estos, tanto los nativos digitales como los inmigrantes digitales, no solo deben centrar su aprendizaje en el manejo de la tecnología, sino que también deben relacionarse con los términos que estas tienen para así hacer un buen uso de las diferentes herramientas que ofrece la Web 2.0.

1.1.8. Educación y web 2.0

Transformar la educación tradicional hacia una educación basada en la aplicación de las TIC'S ha sido un logro innovador en el proceso enseñanza – aprendizaje, debido a que gracias esto las clases en el aula son más interactivas y dinámicas. Por lo tanto, se deduce que la Web 2.0 influyó y seguirá influyendo en la metodología educativa, todo esto con el objeto de aportar con individuos que lean e interpreten los contenidos que ofrecen las nuevas tecnologías, tal como se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 6. Cuatro tipologías del aprendizaje Web 2.0.

Cuatro tipologías del aprendizaje Web 2.0	
1	Aprender haciendo: Para este tipo de aprendizaje se utilizan herramientas que permitan al estudiante y/o docente la escritura y lectura en la web.
2	Aprender interactuando: Intercambio de conocimientos a través de herramientas on-line como chats, foros y correos electrónicos.
3	Aprender buscando: consiste en la búsqueda de fuentes que ofrezcan información sobre un tema determinado.
4	Aprender compartiendo: El proceso de intercambio de conocimientos y experiencias permite a los estudiantes participar activamente de un aprendizaje colaborativo.

Fuente: Traverso, H. y Prato, L. (2013)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

De esta manera se puede considerar que la Web 2.0 ‘proporciona entornos para el desarrollo de redes, donde las personas, especialmente los profesores y los estudiantes pueden reflexionar sobre los temas educativos, ayudarse y compartir recursos con el objetivo de facilita la realización de nuevas actividades de aprendizaje y de evaluación para la ampliación del conocimiento.

Además, otro aporte que la web 2.0 hace en la educación es la contribución de la enseñanza y aprendizaje a distancia. Para Maldonado (2013) “nos ofrece un abanico de posibilidades para integrar a la sociedad en el ámbito educativo” (p.8). Esta realidad es evidente, debido a que en la actualidad las personas pueden estudiar on-line tanto como cursos de capacitación, como carrera de pregrado y posgrado.

Desde hace varios años en el proceso formativo, la web 2.0 se ha implantado, de la manera más concretamente, esto a través del Escuela 2.0. De acuerdo con Arenas (2014) lo primero que se debe cambiar es la forma como el educador imparte la clase, de tal manera que los conocimientos deben ser respaldados con herramientas que giren en torno a la Web 2.0. Gracias a esto la clase, se vuelve más dinámica y el estudiante deja de ser solamente un receptor de conocimiento.

A fin una de las cualidades más destacables en la incorporación de estas aplicaciones en la sociedad, es la vinculación que estas han tenido en el entorno educativo, es que hacen posible el trabajo en equipo, facilitando la solución de problemas para la toma de decisiones de manera conjunta. Además, proporciona espacios en línea para el almacenamiento y difusión de contenidos textuales y audiovisuales, a las que todas las personas tienen el acceso.

1.1.9. Internet

Antes de definir la usabilidad de Internet como un medio de comunicación universal, es preciso considerar que esta no es una pequeña red de ordenadores, sino que es un conjunto de redes conectadas a escala mundial que se caracterizan por la independencia y la autonomía que establezca cada país. Por esta razón, Internet se emplea para compartir diversos contenidos, entre ellos los sociales como los educativos.

Ante lo expuesto, se debe destacar que no todas las personas tienen acceso a Internet. Por esta razón, los medios de comunicación tradicionales como la radio, la televisión y el periódico se mantienen vigentes en la sociedad. Para Crovi (2008) los medios de comunicación tradicionales e Internet se complementan porque la red da apertura para que la televisión y la radio expandan su información. Esta realidad es evidente porque actualmente se puede demostrar como las noticias se han trasladado a plataformas sociales como Facebook o Twitter.

De esta manera, el aporte de internet desde el punto de vista social y cultural ha permitido integrar a masas, tanto así que se ha expandido hasta el ámbito educativo. Es que las cualidades que componen a Internet convierten a esta red en un mecanismo funcional global, tal como se detalla a continuación:

Tabla 7. *Características de Internet*

Características de Internet	
1	Lenguaje multimedia porque abarca expresiones visuales, escrito-visuales, sonoras y audiovisuales.
2	Arquitectura informática reticular.
3	Tipos de comunicación: interpersonal, grupal y masiva.
4	Es hipertextual (permitiendo abrir ventanas simultáneas con textos diferentes)
5	Permite comunicación en tiempo real y diferido

Fuente: Echeverría, J. (2000)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Por lo tanto, las características indican que Internet abre nuevas posibilidades para el análisis de los conocimientos desde todos los ámbitos, incluso invitan a replantear la funcionalidad de la misma, debido a que esta red universal también tiene sus ventajas

y desventajas si no se la utiliza con la mayor responsabilidad posible, tal como se lo expone a continuación:

Tabla 8. *Ventajas y desventajas de Internet*

Ventajas y desventajas de Internet		
N°	Ventajas	Desventajas
1	Permite encontrar videos tutoriales para solucionar problemas del diario vivir.	Con la misma facilidad que se encuentra información buena, también es posible encontrar información desagradable.
2	Permite comprar en tiendas virtuales.	Los estudiantes se esfuerzan menos al momento de realizar sus tareas, debido a la mala práctica del copy/paste.
3	Facilita la búsqueda de información	Genera una gran dependencia del internet
4	Facilita la comunicación entre pares.	Hace que nazcan otros males tales como el spam, el malware, la proliferación de los virus que pueden dañar el ordenado.

Fuente: Echeverría, J. (2000)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Ante lo expuesto, es necesario resalta que sin duda internet es la red más extensa del mundo pero no es la única red WAN. De acuerdo Vallejo (2012) “hay muchos subscriptores de servicios de información tales como CompuServe, America OnLine, Prodigy, Genie, Delphi, etc. Estos servicios proveen de acceso a grupos de discusión, noticias de última hora, reservas de avión e información sobre viajes” (p.7). Estos proveedores al igual que Internet normalmente tienen sus bases de datos de manera que la búsqueda sobre un tema se haga mucho más eficiente para el entorno.

De este modo es indispensable resaltar que todo lo que está en el entorno del ser humano tiene sus pro y sus contras, en el caso del uso del Internet para que sus beneficios sean factibles, necesariamente se debe educar a la sociedad con una alfabetización digital basada en la enseñanza de que la información de la red permite ampliar el conocimiento del individuo, con el único fin de fomentar nuevos proyectos que permitan el crecimiento social.

1.1.10. Internet en el aula

Todas las teorías educativas, desde el experimentalismo hasta el constructivismo en todas sus formas, tuvieron como objeto realizar un análisis de los procesos de enseñanza, todo esto con el fin de aportar en el aprendizaje colectivo. Gracias aquello se puede conocer la transición que ha tenido la pedagogía, desde el uso del lápiz hasta el uso de mouse, ha generado nuevas maneras de aprender en las aulas de clases.

El acceso de internet en el aula aporta un mejoramiento en la didáctica, debido a que se dispone de un medio con tanta información a la distancia de un clic. Ante esto Zhao, Frank y Ellefson (2006) proponen para que los datos de Internet sean funcionales en el aula, el docente debe explicar ¿Para qué sirve? ¿Cómo funciona? ¿Cómo acceder al asesoramiento técnico y social? De esta manera, se está instruyendo al estudiante a usar correctamente las nuevas herramientas tecnológicas.

Es evidente que el uso de la tecnología tiene una demostrada dimensión comunicativa, más aún los medios derivados de las TIC'S que son aplicadas a la educación. Pero qué sucede si en esta transición todavía no hay Internet en el aula. En contraste, Sigalés y Mominó (2009) menciona que aún hay un porcentaje considerable que no utiliza las TIC e internet en las aulas, esto no debe ser un factor limitante para hacer conciencia social sobre las ventajas de las TIC'S. Es decir, el docente debe ser reflexivo para transmitir a los alumnos que la ausencia física de la tecnología, no significa que no se deba conocer sobre el aporte de las nuevas tecnologías.

Por lo tanto, la integración de las TIC en la enseñanza, se entiende como un proceso de innovación. Para Ramírez (2011) dicho proceso ha sido descrito en dos etapas la primera, en la que los centros establecen como eje la infraestructura que se necesita para llevar a cabo la innovación. Es decir, que la aplicación de Internet no solo consiste en tener la computadora en el aula, sino que también busca que todo debe estar equipado.

En este sentido, el Internet en el aula es indispensable porque las clases se vuelven dinámicas, pero hay que medir su uso porque al estudiante también hay hacerle notar la importancia física que tienen los libros, que la comunicación interpersonal también es importante y que la tecnología es necesaria para el medio, pero no hay que abusar de ella para aislarnos de la naturalidad que rodea al ser humano, eso también hay que concientizar en el aula de clases.

1.2. Competencias mediáticas

1.2.1. Educación mediática en los medios de comunicación

En la actualidad los medios de comunicación tienen mucha influencia en la sociedad, esto da paso a que los ciudadanos cambien su comportamiento de acuerdo a la información que reciban, de acuerdo a esto, las personas se vuelven pensadores activos

o pensadores pasivos. Por esta razón, surge la necesidad de que se busquen los recursos, propuestas y estrategias para desarrollar una alfabetización mediática, con el fin de garantizar una participación colectiva responsable que permita lograr una formación integral de los contenidos que se imparten en los medios de comunicación.

Así se deduce que la existencia de los medios de comunicación en la sociedad no garantiza que el individuo tenga un pensamiento crítico. Para Cabero (2013) “Las competencias necesarias para desarrollar la educación mediática, requieren de un punto de vista holístico (...) de manera que se fortalezca la capacidad de usar, disfrutar y aprender de los medios de comunicación.” (p.3). De ser así, el uso correcto de los medios de comunicación en las personas facilitara el aprendizaje para producir mensajes desde una mirada crítica, generando conocimiento por medio de los recursos tecnológicos.

Ante esta realidad, las instituciones educativas a través de las disposiciones del Ministerio de Educación están avanzando en la enseñanza del uso y el acceso de la tecnología, favoreciendo así que los consumidores de estos medios se conviertan en entes críticos y responsables de los contenidos que hay en la web. Para Marqués (2017) el aprendizaje de la educación mediática otorgar a los niños, jóvenes y adultos la capacidad hacer un buen uso de las herramientas tecnológicas. De esta manera, la educación mediática se convierte en una pieza clave para el desarrollo del pensamiento crítico de las personas, por ellos el individuo debe tener claro que el aprendizaje tiene sus parámetros, tal como se expone a continuación.

Tabla 9. 5 leyes de la alfabetización mediática

N°	Ley
1	La información no siempre es fiable. Por esta razón, la selección de los contenidos debe hacerse de forma comprensible.
2	Las personas crean, emiten y receptan los contenidos
3	Todos los medios por donde se transmite la información deben tener la misma validez.
4	Cada ciudadano debe comprender el uso y acceso de la tecnología.
5	El aprendizaje de la alfabetización mediática es un proceso que necesita tiempo.

Fuente: UNESCO (2011)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

En fin, se debe admitir que cada vez el mundo digital gana más terreno, las personas tienen más acceso a la información de Internet, ante esto, el individuo tiene el desafío de cuestionarse: ¿Sé distinguir la información veraz de la falsa?, independiente de su respuesta, es aquí donde el concepto y la práctica de la educación mediática ocupa una importancia, debido a que esta explica que no toda la información es fiable, por eso en pleno siglo XXI las personas deben saber discernir el contenido de la web.

1.2.2. Historia de las competencias mediáticas

El uso y el acceso a las nuevas tecnologías, ha traído consigo diversas formas y medios de comunicación entre las personas. Además de la creación de varios conceptos como la alfabetización digital, nativo digital o inmigrante digital, todo esto con un antecedente y un porqué de su definición; de tal manera que son esos mismos conceptos que dan origen a la necesidad de desarrollar competencias mediáticas en el individuo, las cuales le permiten conocer sobre los beneficios de las herramientas digitales.

Por lo tanto, la historia de las competencias en un principio surgió asociado con el mundo empresarial. Para Ferrés y Piscitelli (2011) afirma:

El concepto de competencia nació asociado al mundo laboral, al mundo de la empresa. Gradualmente se fue integrando en el mundo académico, hasta convertirse en el eje conceptual de las reformas educativas en la mayor parte de los países de la Unión Europea, incluido el estado español. (p.2).

Así, se entiende que la competencia mediática es la combinación de conocimientos y actitudes que son puestos en práctica de acuerdo al contexto. De tal manera, al relacionarlo el concepto empresarial con el concepto académico no se está pensando solamente en la eficacia profesional, sino que potencie la excelencia personal. Así, el desarrollo de la misma permite contribuir la autonomía personal, así como su compromiso social y cultural.

De esta forma, si de Ecuador se habla, este país también está inmerso en el desarrollo de las competencias mediáticas dentro del aspecto educativo. Para Marín, Rivera y Celly (2014) en un estudio que realizaron en el país sobre las competencias analizaron que la Ley de Comunicación hace énfasis que los medios de comunicación, de alguna u otra manera deben difundir contenidos educativos que fomenten la inclusión para una participación ciudadana efectiva. De tal manera, que de hoy en día las competencias están inmersas en la educación del país, beneficiando así al aprendizaje y enseñanza de los estudiantes.

Así, tomando en cuenta el desarrollo de las competencias en Ecuador. Cabero (2013) mencionan que la iniciativa de Ecuador cuyo fin era incorporar las TIC en el sistema comenzó en el 2002 cuando a los maestros se les facilitó computadoras para hacer de la educación un proceso más interactivo, ya en el 2006 se incorporó a través del libro blanco de la sociedad, el marco de la política sobre TIC; de esta manera el desarrollo de las competencias mediáticas se ha ido expandiendo en el entorno social.

En base a lo expuesto se puede deducir que Ecuador está proponiendo las herramientas para desarrollar las competencias. Ante esto es necesario que desde los planteles educativos se trabaje con los lineamientos que establece el Ministerio, aunque para esto es preciso que se trabaje en función de las necesidades de la sociedad. Además de brindar las capacitaciones necesarias a los docentes, ya que son ellos los encargados de expandir los conocimientos al alumnado.

1.2.3. Educación mediática alumnos

El consumo de los medios de comunicación, tanto tradicional como digital de hoy en día es un hecho innegable; aún más en este siglo XXI donde el uso y el acceso a las tecnologías de la información y comunicación forman parte del entorno social de los niños, jóvenes y adultos. Por esta razón, es indispensable que las personas, en especial los nativos digitales aprendan a discernir la información que llega a sus manos.

Alfabetizar es una obligación de las diversas Instituciones educativas, debido a que permite ejercer el derecho fundamental a aprender libremente. Mateus (2018) considera que la mayoría de las personas pasa la mitad del tiempo interactuando con pantallas. Por ello, es indispensable que los docentes se interesen en empezar a desarrollar proyectos de educación mediática en sus centros educativos

Ante lo expuesto, se evidencia la importancia que tiene la alfabetización digital, por esta razón las escuelas como ente regulador de la educación deben enseñar al alumnado a delimitar la información que hay en Internet. Castro (2012) afirman que el desarrollo de las competencias mediáticas debe enfocarse en la transmisión del pensamiento crítico. De acuerdo con lo expuesto, aquello es indispensable, pero hay que tomar en cuenta la integración de la educación con el medio debe variar según la edad, por lo tanto también es recomendable considerar los siguientes parámetros:

Tabla 10. *Habilidades para el desarrollo de las competencias tecnológicas*

N°	Habilidades para el desarrollo de las competencias tecnológicas
1	Diferenciar información relevante y conocer herramientas básicas de búsquedas.
2	Aprovechar las posibilidades comunicativas de las redes telemáticas.
3	Conocer las posibilidades formativas de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.
4	Hacer buen uso de herramientas telemáticas

Fuente: Castro (2012)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Así, la educación mediática proporciona habilidades para el desarrollo de las competencias de los estudiantes de todas las edades, de tal manera que esta también considera la educación en el alumnado de adaptación curricular. Rose y Meyer (2015) afirman que los medios digitales son un instrumento clave para favorecer el proceso de enseñanza en los alumnos con déficit de aprendizaje, debido a que estas herramientas permiten despertar su curiosidad para crear el conocimiento. De esta manera, el uso correcto de la tecnología es eficiente, debido a que los alumnos aprenden manipulando y experimentando durante un tiempo prolongado.

En fin, para que la educación mediática en los estudiantes sea efectiva es necesario usar materiales visuales y auditivos que permitan lograr una retención de los conocimientos, considerando así que los materiales sean adecuados a la edad, al nivel de aprendizaje del alumno y a la relación de los contenidos en la vida práctica, tan solo así se evitará que ellos se frustren durante el desarrollo de las actividades dentro del aula.

1.2.4. Educación mediática docentes

La educación mediática en los docentes es un desafío intangible porque en él recae la responsabilidad para desarrollar las competencias mediáticas en el alumnado. Por ello, la inserción de las mismas a través de la formación continua ha sido un intento válido que ha permitido evolucionar el ámbito educativo.

Ante lo expuesto es indispensable, cuestionarse los motivos que hacen que la educación mediática en docentes sea necesaria en el medio. Para Tirado (2008) resulta indispensable porque la escuela, no puede dar la espalda y ser ajena a la tecnología de su época.; además porque los actuales alumnos son usuarios habituales de las distintas tecnologías digitales. Por este motivo, las escuelas deben alfabetizar y desarrollar las y habilidades del uso de las TIC de forma que preparen a los niños ante los retos de la sociedad del futuro.

La educación y la comunicación deben ir de la mano y aspirar conjuntamente a más, la primera a ser algo más que enseñanza o didáctica, ambas deben trabajarse desde edades tempranas para promover la alfabetización en todas sus dimensiones. Para Márquez (2017) considera que el docente al momento de enseñar sobre las competencias mediáticas, debe tomar en cuenta las siguientes interrogantes: ¿Quién ha creado la información? ¿Por qué ha creado la información? ¿Para quién va creado

la información? Gracias a estas interrogantes el alumnado, podrá tomar en cuenta los criterios para delimitar los contenidos que se exponen en la web.

De esta forma se deduce que, en la actualidad, educar a niños y jóvenes en la sociedad requiere del conocimiento y del dominio de la competencia mediática. Para Arena (2012) esto ayudará al profesorado a desarrollar su capacidad crítica y creativa en el consumo y producción de mensajes audiovisuales. Esto permitirá favorecer la implementación de metodologías activas e innovadoras en los salones de clases.

En base a lo expuesto es prudente que los docentes deben adaptarse a los cambios tecnológicos. Para ello, es necesario que el Ministerio del Ecuador de forma continua les brinde capacitaciones referentes al desarrollo de las competencias, porque tan solo así se está a la vanguardia de la educación y para ser transmisores de la importancia del desarrollo del pensamiento crítico.

1.2.5. Inclusión de las competencias mediáticas en el currículo general 2016

El currículo de educación es la consolidación de un proyecto pedagógico que establece los parámetros que se toman en cuenta para la enseñanza que se impartirá en las diversas Instituciones educativas del país. Por lo tanto, en Ecuador, este documento por medio de los contenidos académicos permite la inserción del uso y la aplicación de las nuevas tecnologías en el alumnado. En consecuencia, favorece considerablemente a la innovación de la educación en el país.

De tal manera, para analizar las secciones de un currículo escolar se toman en cuenta las aptitudes, habilidades y destrezas que los estudiantes deben alcanzar en el proceso de aprendizaje. Pérez (2016) estas habilidades se desarrollan de manera más eficiente promoviendo el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). De esta forma, se validan saberes más eficientes y eficaces en los procesos de la educación.

Por otro lado, los planteamientos que se proponen en el Currículum sirven para encaminar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Barrio (2017) considera que las competencias están dentro del currículo, en cuanto actividad al desarrollo de la metodología, debido a que estas tienen como objeto favorecer pensamiento racional y crítico y favorecer lectura e investigación. Gracias a esto se puede mejorar el proceso cognitivo de los estudiantes.

Así, la inclusión de las competencias mediáticas en el currículo general 2016 se enfocan directamente en el análisis del Anexo II, denominado el Origen y sentido de una reflexión sobre el volumen y la amplitud de los aprendizajes escolares, tal como manifiesta el Ministerio de Educación (2016):

Las demandas existentes para incorporar nuevos objetivos y nuevos contenidos al currículo aumentan (...) Por un lado, como ya hemos mencionado, y como consecuencia de las exigencias planteadas por la sociedad de la información (globalización o mundialización económica y cultural, dominio creciente de la cultura y del lenguaje audiovisual, ubicuidad de las TIC, etc.), son numerosas las voces que reclaman con insistencia que la educación escolar incorpore la enseñanza de nuevos contenidos y garantice que el alumnado pueda adquirir y desarrollar nuevas destrezas durante la educación básica. (p.23)

Lo expuesto permite deducir que el Ministerio de Educación está a la vanguardia de las competencias mediáticas, debido a que por medio del establecimiento de los estándares, criterios, indicadores y destrezas evaluación se encuentra restructurando los contenidos de la diversas asignaturas para desarrollar diversos procesos cognitivos, tales son: reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear,, evitando así que las situaciones de aprendizaje se centren solo en la parte técnica, sino que también se centren en la parte analítica.

1.2.6. Dimensiones de la competencia mediática

La competencia mediática se define como una capacidad que tiene el individuo para integrar, comprender y producir contenidos que se exponen con el uso de las nuevas tecnologías. Por esta razón, la competencia mediática consiste en el dominio no solo de un aparato tecnológico, sino que también contribuye al dominio de los aspectos cognitivos de la formación profesional, con el objeto de que haya seres humanos reflexivos y críticos, que dominen conceptos, procedimientos y actitudes que se relacionan con las dimensiones que se exponen a continuación:

1.2.6.1. Dimensión lenguaje

Desde el punto de vista educativo el lenguaje es la evolución más compleja en el desarrollo del ser humano, debido a que este facilita el dominio de los aspectos cognitivos del individuo. Por ello, esta dimensión hace que el lenguaje sea un potencial

significativo y creativo, por el cual se establece un vínculo de comunicación entre los individuos.

Además, se considera que el lenguaje es la facultad para comunicarse entre personas. Para Piedra (2016) la dimensión del lenguaje es considerada como un acto común que requiere un esfuerzo cognitivo. Esto quiere decir que el ser humano debe dominar esta dimensión para poder interpretar la información que se emita.

Así, la dimensión del lenguaje dentro de las competencias mediáticas tiene un papel fundamental, tal como lo afirma Martínez (2016):

Permite el conocimiento de los códigos que hacen posible que en el desarrollo de las competencias mediáticas se incluyan la didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje para que sus componentes establezcan una conexión con el sistema, así como la utilización de esos códigos para comunicarse con sus alumnos de forma sencilla y efectiva (p. 12)

Es decir, el aporte que hace la dimensión del lenguaje en el aprendizaje de los estudiantes consiste en ayudar a analizar los mensajes referidos en las clases presenciales, software educativo, video clases, materiales didácticos televisivos, todo esto desde una perspectiva de significación basada en las estructuras narrativas de las categorías y géneros. Además, es necesario considerar la interpretación de dos ámbitos, dentro de esta dimensión, las cuales son: análisis y expresión, tal como se expone a continuación:

Tabla 11. *Dimensión del lenguaje*

Nº	Ámbito del análisis	Ámbito de la Expresión
1	Capacidad de interpretar y de valorar los diversos códigos de representación.	Capacidad de expresarse mediante una amplia gama de sistemas de representación y de significación
2	Capacidad de analizar y de valorar los mensajes desde la perspectiva del significado.	Capacidad de elegir entre distintos sistemas de representación y distintos estilos en función de la situación comunicativa,
3	Capacidad de establecer relaciones entre textos –intertextualidad–, códigos y medios	Capacidad de modificar productos existentes, confiriéndoles un nuevo sentido y valor

Fuente: Ferrés y Piscitelli (2012)

Elaborado: Paredes, S. (2019)

Por otro lado, también dispone en desarrollar las habilidades para buscar información adecuada para transformarla en conocimiento. Así, permite que los niños incorporen

habilidades que van desde el acceso a la información para delimitarla, aprender y comunicarse con su entorno.

1.2.6.2. Dimensión Tecnología

En el siglo XXI, la tecnología es una herramienta importante en el entorno del individuo, esto es evidente cuando alguien hace uso del celular para enviar un mensaje o hace uso de la computadora para enviar información a otro ente en particular. Por eso, según a la utilidad que se le dé a las nuevas tecnologías son de gran ayuda en el medio, pero para esto hay que educar a las personas para que conozcan las dimensiones de estas herramientas.

Es que el conocimiento no consiste en el manejo de las herramientas, sino que también se enfocan en su funcionalidad informativa para adquirir nuevos conocimientos. Piedra (2016) aduce que esta dimensión se enfoca en la creación de contenidos con el objeto de compartirlas en diferente página de Internet. Esto busca fundamentar de alguna forma la democratización del conocimiento.

Así, la dimensión tecnológica consiste en el uso de las herramientas para comunicarse y aprender de la manera más sencilla y eficaz. Para Martínez (2010) son los conocimientos teóricos del funcionamiento de las diferentes herramientas tecnológicas como: computadoras, televisor, máquinas de video, cámara fotográfica. De esta manera, si las personas hacen el manejo y el uso correcto de estos implementos es posible la comunicación para entender como son transmitidos los diferentes mensajes.

Además, es necesario considerar la interpretación de dos ámbitos, dentro de esta dimensión, las cuales son: análisis y expresión, tal como se expone a continuación:

Tabla 12. *Dimensión Tecnología*

N°	Ambito del análisis	Ambito de la Expresión
1	Habilidad para interactuar de manera significativa con medios que permiten expandir las capacidades mentales.	Capacidad de manejar con corrección herramientas comunicativas en un entorno multimedial y multimodal.
2	Capacidad de manejo de las innovaciones tecnológicas que hacen posible una comunicación multimodal y multimedial.	Capacidad de adecuar las herramientas tecnológicas a los objetivos comunicativos que se persiguen.
3	Capacidad de desenvolverse con eficacia en entornos hipermediales, transmediáticos y multimodales.	Capacidad de elaborar y de manipular imágenes y sonidos desde la conciencia de cómo se construyen las representaciones de la realidad.

Fuentes: Ferrés y Piscitelli (2012)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Esta realidad evidencia que la aplicación de la dimensión en la educación permite al estudiante conocer el manejo de los recursos tecnológicos, así en la vida práctica le permite identificar cual es la herramienta que debe utilizar para el desarrollo o la *implementación de un proyecto educativo*.

1.2.6.3. Dimensión Interacción

La interacción entre individuos es el elemento principal para intercambiar la información y con esto poder retroalimentar, ampliar y crear el conocimiento. Por eso, relacionarse con los demás individuos se convierte en la capacidad para valorar de manera crítica los elementos racionales y contextuales que forman parte de la recepción y la valoración de la información.

Así, se puede deducir que, gracias a esta dimensión en el aula, tanto el profesor y el alumno tienen la oportunidad de intercambiar la información, ya sea de manera virtual o personal. Para Martínez (2010) interactuar es la capacidad de reconocerse como receptor gracias a la participación por medio de la tecnología. De esta manera, el estudiante tiene la posibilidad de desarrollar sus ideas, pero para esto se necesita que el profesor dentro de su planificación implemente actividades que permitan la interacción entre el alumnado.

Por otro lado, esta dimensión tiene como objeto analizar el nivel de interacción que tienen los usuarios con la tecnología y la información que se transmite a través de la misma. Piedra (2016) considera que en esta fase es necesario identificar las sensaciones que le transmite la propaganda. Esto quiere decir que mediante esta se puede interpretar la calidad de información.

Además, es necesario considerar la interpretación de dos ámbitos, dentro de esta dimensión, las cuales son: análisis y expresión, tal como se expone a continuación:

Tabla 13. *Dimensión Interacción*

N°	Ambito del análisis	Ambito de la Expresión
1	Conocimientos básicos sobre el concepto de audiencia, sobre los estudios de audiencia, su utilidad y sus límites.	Actitud activa en la interacción con las pantallas, entendidas como oportunidad para construir una ciudadanía más plena, un desarrollo integral, para transformarse y para transformar el entorno.
2	Capacidad de apreciar los mensajes provenientes de otras culturas para el diálogo intercultural.	Capacidad de llevar a cabo un trabajo colaborativo mediante la conectividad y la creación de plataformas que facilitan las <u>redes sociales</u> .

3	Capacidad de gestionar el ocio mediático convirtiéndolo en oportunidad para el aprendizaje.	Capacidad de interaccionar con personas y con colectivos diversos en entornos cada vez más plurales y multiculturales.
---	---	--

Fuentes: Ferrés y Piscitelli (2012)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

En fin, para que esta dimensión sea aplicable es necesario que el docente, también haga énfasis en el procesamiento cognitivo de la información, porque tan solo así se crea en los estudiantes un pensamiento crítico con un amplio conocimiento sobre los beneficios que tienen las nuevas tecnologías y el contenido que hay en las mismas.

1.2.6.4. Dimensión Producción y Difusión

La alfabetización en medios es un aspecto clave para integrar a los estudiantes en el uso y el acceso de las nuevas tecnologías de la información. Así, gracias a esto, ellos tienen conocimiento de las técnicas de producción y difusión de los contenidos que hay en web, de tal manera si se aprovechan los beneficios de esta dimensión es funcional que los alumnos tengan la iniciativa de crear proyectos innovadores.

Por lo tanto, el objetivo de esta dimensión se descompone en conocer los procesos de diseño de los distintos productos mediáticos. Para Martínez (2010) menciona que es la capacidad de elaborar mensajes audiovisuales y adaptarlos para conocer su trascendencia en el proceso de enseñanza de los estudiantes. De esta manera, así se puede vislumbrar los diferentes tipos de producciones y el uso del mismo de acuerdo a cada necesidad.

Por otro lado, también se considera que adaptar el mensaje y difundirlos es importante. Piedra (2016) establece que esta dimensión tiene como objeto la interpretación de investigar sobre los tipos de ideas y concretarla o producirla por otras plataformas. Esto significa que busca la inspiración y la iniciativa educativa.

Además, es necesario considerar la interpretación de dos ámbitos, dentro de esta dimensión, las cuales son: análisis y expresión, tal como se expone a continuación:

Tabla 14. *Dimensión producción y difusión*

Nº	Ámbito del análisis	Ámbito de la Expresión
1	Conocimiento de las diferencias básicas entre las producciones individuales y las colectivas, entre las populares y las corporativas, y, en el ámbito de estas	Conocimiento de las fases de los procesos de producción y de la infraestructura necesaria para producciones de carácter personal, grupal o corporativo.

últimas, si es el caso, entre las elaboradas por instancias de titularidad pública y privada.

Fuentes: Ferrés y Piscitelli (2012)
Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Además, el uso de material audiovisual en el aula es indispensable porque se debe considerar la aplicación de las inteligencias múltiples, debido a que hay estudiantes que aprenden de manera más visual o más auditiva que haciendo un contenido netamente teórico. Así, el aprendizaje en el aula se ve beneficiado porque todos los estudiantes aprenden lo mismo, pero de distintas maneras.

1.2.6.5. Dimensión Ideología y Valores

La constitución empoderada de un pensamiento crítico, le da al ser humano la posibilidad de discernir la información que llega a sus manos para aportar con nuevas ideas a la sociedad. Entonces, es aquí donde las personas a través de la alfabetización digital deben desarrollar las competencias mediáticas para el buen uso de la información.

De esta manera, la dimensión ideológica y de valores tiene como objeto desarrollar la comprensión lectora de los mensajes que se transmiten en el medio, Para Martínez (2016) esta dimensión consiste en la capacidad de análisis de las personas para uso de los contenidos de acuerdo a los soportes y a los valores de la sociedad. Además, es necesario considerar la interpretación de dos ámbitos, dentro de esta dimensión, las cuales son: análisis y expresión, tal como se expone a continuación:

Tabla 15. Dimensión Ideología y valores

N°	Ambito del análisis	Ambito de la Expresión
1	Capacidad de evaluar la fiabilidad de las fuentes de información, extrayendo conclusiones críticas tanto de lo que se dice como de lo que se omite.	Capacidad de aprovechar las nuevas herramientas comunicativas para transmitir valores y para contribuir a la mejora del entorno, desde una actitud de compromiso social y cultural.
2	Habilidad para buscar, organizar, contrastar, priorizar y sintetizar informaciones procedentes de distintos sistemas y de diferentes entornos.	Capacidad de elaborar productos y de modificar los existentes para cuestionar valores o estereotipos presentes en algunas producciones mediáticas.

Fuentes: Ferrés y Piscitelli (2012)
Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Además, es indispensable considerar que esta dimensión busca vincular la habilidad para buscar información desde diferentes entornos. Piedra (2016) considera que esta

se encarga de establecer la importancia de valorar y estructurar la información que está en la web. Es decir, se busca discernir los consejos más relevantes de Internet.

Por lo tanto, esta dimensión difunde valores a través del apoyo de las herramientas tecnológicas, así las personas crean interrogantes de acuerdo a su forma de pensar para desarrollar un intercambio de conocimiento con el apoyo del resto de dimensiones, ya sean estas las tecnológicas, interactivas o de difusión.

1.2.6.6. Dimensión Estética

La interpretación de los contenidos, no se enfoca solo en el análisis de los textos, sino que también se direcciona en el análisis de los medios audiovisuales, porque a través este elemento también se manifiesta la información.

Es que la información no debe ser relevante en su fondo, sino que también forma porque se debe considerar que el ser humano capta la información primero desde lo visual. Piedra (2016) considera que la armonía de los elementos se destaca situándolo siempre desde el primer instante. Por ello, las imágenes y el texto deben integrarse para que esto sea más atractivo.

Por lo tanto, a diferencia del resto de dimensiones, esta se caracteriza por tomar en cuenta las diversas formas en las que se transmite un mensaje, jugando así un papel fundamental en el desarrollo del estudiante. Para Martínez (2010) esta analiza la capacidad de relacionar las producciones mediáticas con otras manifestaciones artísticas. De esta forma permite detectar las influencias mutuas debido a que brinda a la persona, la oportunidad de construir, expresar, valorar y transformar las percepciones individuales y del entorno, permitiendo la posibilidad del desarrollo cognitivo y motor.

Además, es necesario considerar la interpretación de dos ámbitos, dentro de esta dimensión, las cuales son: análisis y expresión, tal como se expone a continuación:

Tabla 16. *Dimensión Estética*

N°	Ambito del análisis	Ambito de la Expresión
1	Sensibilidad para reconocer una producción mediática que no se adecue a unas exigencias mínimas de calidad estética.	Capacidad de producir mensajes elementales que sean comprensibles y que contribuyan a incrementar los niveles personales o colectivos de creatividad, originalidad y sensibilidad.

2	Capacidad de relacionar las producciones mediáticas con otras manifestaciones artísticas, detectando influencias mutuas.	Capacidad de apropiarse y de transformar producciones artísticas, potenciando la creatividad, la innovación, la experimentación y la sensibilidad estética.
---	--	---

Fuentes: Ferrés y Piscitelli (2012)

Elaborado por: Paredes, S. (2019)

Por lo tanto, consolidado el objetivo de cada dimensión se deduce que la aplicación de cada una de ellas permite que las competencias mediáticas sean eficaces. Por eso, el proceso de enseñanza de las herramientas tecnológicas debe empezar a temprana edad, porque así se aprovecha la disposición de los recursos pedagógicos y tecnológicos necesarios para una correcta alfabetización adaptada a la sociedad actual.

CAPÍTULO II
METODOLOGÍA

2.1. Contexto

La Unidad Educativa Antonio Neumane fue creada el 1 de mayo de 1966 con el nombre de Pensionado “Antonio Neumane”, siendo sus fundadores los Profesores Julio Andrade, Marco Cepeda, Mario Pazmiño y Guido Rodríguez, todos ex-profesores del Colegio “La Salle” de Quito. Actualmente, la Institución tiene 56 años al servicio de la comunidad que reside en la ciudad de Santo Domingo. Sus instalaciones cuenta con la capacidad de 1690 estudiantes, quienes estudian en la jornada matutina, distribuidos en los niveles de Educación Inicial, Educación Básica General y Bachillerato General Unificado; además están bajo la tutela de 15 personas en el área administrativa y 70 personas en el área pedagógica. Por ello, tomando en cuenta los años de prestigio que tiene el centro educativo fue posible realizar la presente investigación, basada en el análisis de las competencias mediáticas en niños y niñas de segundo y tercer grado de Educación General Básica.

2.2. Diseño de investigación

Para el desarrollo del presente proyecto se utilizó una investigación de tipo mixta con enfoque cuantitativo y cualitativo, debido a que a través del análisis de los datos se recogió la información sobre el desarrollo de las competencias mediáticas en los niños y las niñas del segundo y el tercer año de Educación General. Por otro lado, esta investigación es parte de un proyecto de Investigación-acción, porque el plan que genera un nuevo conocimiento que produce cambios en el grupo de estudio, de tal forma para cumplir a cabalidad con el desarrollo del tema, en el siguiente apartado se plantean los objetivos y las preguntas de investigación.

2.3. Preguntas de investigación

- ✓ ¿Cuáles son las competencias mediáticas desde las diferentes dimensiones y su inclusión en el currículo general 2016?
- ✓ ¿Cuál es el nivel de competencias mediáticas en niños y niñas de segundo y tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Neumane?
- ✓ ¿Cuáles son las estrategias metodológicas para incorporar las competencias mediáticas en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de segundo y tercer año de Educación de la Unidad Educativa Antonio Neumane?

2.4. Objetivos

2.4.1. Objetivo general

- Diagnosticar el nivel de competencias mediáticas en niños y niñas de segundo y tercer grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa Antonio Neumane.

2.4.2. Objetivos específicos

- Caracterizar las competencias mediáticas desde las diferentes dimensiones y su inclusión en el currículo general 2016.
- Identificar el nivel de competencias mediáticas en niños y niñas de segundo y tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Liceo Los Andes.
- Generar estrategias metodológicas para incorporar las competencias mediáticas en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de segundo y tercer año de Educación de la Unidad Educativa Liceo Los Andes.

2.5. Participantes

La Unidad Educativa Antonio Neumane tiene un total de 1690 estudiantes, quienes están matriculados en los diferentes niveles de educación. Por ello, en la aplicación de la investigación se trabajó con un total de 150 niños y niñas de Educación General Básica, quienes cursan el segundo y tercer grado además corresponden a las edades de 6 y 7 años. Además, se menciona que los participantes estuvieron constituidos el 53.3% niños y 44.7% niñas.

2.6. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación

A continuación, se explica los métodos e instrumentos de investigación que fueron utilizados en el proyecto de investigación.

2.6.1. Métodos

Los métodos de investigación son:

- ✓ **Analítico:** Método que permite estudiar a profundidad los contenidos de la investigación. De tal manera, que para el desarrollo del proyecto se lo utilizó para delimitar las fuentes de información, con el objeto de estructurar el contenido del marco teórico y la interpretación de los datos.
- ✓ **Sintético:** Método que facilita el resumen de las ideas generales en ideas específicas. Por ello, una vez que se delimitó las fuentes de información, el método fue empleado para parafrasear el contenido del marco teórico y la interpretación de los datos.
- ✓ **Inductivo:** Permite el análisis de un hecho desde lo particular hacia lo general. Por lo tanto, para aplicar este método en la investigación primero se tuvo que escoger una muestra de la población para así poder ejecutar las encuestas. Además, fue necesario estudiar el currículo EGB, con el fin de identificar las diferentes dimensiones y su inclusión en el currículo general 2016.
- ✓ **Deductivo:** Este método analiza un hecho desde lo general hacia lo particular, en este caso se aplicaron las encuestas para identificar las competencias educativas que tenían los estudiantes.
- ✓ **Hermenéutico:** Para cumplir a cabalidad con este proyecto durante la investigación se indagó el currículo con el fin de relacionar la investigación teórica con el análisis de los datos.
- ✓ **Estadístico:** Método que facilita el manejo de datos cuantitativos, en este caso se usó la técnica de la encuesta, con la cual se recopiló información que fue tabulada para la representación en tablas y gráficos.

2.6.2. Técnicas.

2.6.2.1. Técnicas de investigación bibliográfica.

Para la investigación se aplicó las presentes técnicas:

- ✓ Aplicación de la lectura comprensiva, permitió identificar los conceptos principales para seleccionar la información necesaria para la reestructurar los temas del marco teórico.
- ✓ El uso de figuras y mapas conceptuales, los cuales facilitaron la síntesis de la información.

2.6.2.2. Técnicas de investigación de campo.

En el desarrollo de la investigación se usó la técnica de la observación, la cual facilitó la comunicación con los encuestados que eran parte del entorno investigativo (Rector, e investigador); además, se aplicó la técnica de la encuesta, la cual permitió la recopilación de los datos correspondientes a las competencias de los niños y las niñas de Educación General Básica.

2.6.3. Instrumentos.

El instrumento principal de la investigación fue la encuesta, la cual fue elaborada por la Universidad Técnica Particular de Loja. La encuesta permitió recopilar la información sobre competencias mediáticas en niños y niñas de segundo y tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Neumane. Por lo tanto, este documento se enfocó en la compilación de información referente a: datos, uso y acceso a herramientas tecnológicas.

2.7. Recursos

2.7.1. Talento humano.

El talento humano empleado para la investigación se constituye de la siguiente manera:

- Rectora de la Unidad Educativa, Mg. Jessica Padilla, quien autorizo el permiso para el desarrollo de la encuesta a los niños y las niñas.
- Tutor del trabajo de investigación, quien direccionó el desarrollo los avances del proyecto.
- Los maestros y los 150 niños, quienes que llenaron la encuesta.
- Mi persona, quien con la responsabilidad para llevar a cabo el presente proyecto ejecute cada paso para el respectivo avance.

2.7.2. Materiales y recursos bibliográficos.

Las fuentes de información estuvieron basadas en: libros físicos, artículos, libros digitales, páginas de Internet, además la guía didáctica, la cual sirvió como manual apoyo para conocer el desarrollo de los procesos. Además, se utilizaron recursos materiales como: esfero, computadora, internet, impresora y hojas de papel bond.

2.7.3. Recursos económicos.

Los recursos económicos invertidos son cubiertos por el investigador del presente proyecto, a continuación, se expone los gastos:

Tabla 17. *Recursos económicos*

RECURSOS	COSTO
internet	\$25.00
Copias	\$50.00
Anillado /Empastado	\$35.00
Movilización	\$60.00
Imprevistos	\$60.00
TOTAL	\$230

Elaborado por: Paredes, S (2019)

2.8. Procedimiento

- El trabajo de campo consistió en la aplicación de la encuesta, para su desarrollo se presentó una solicitud a la Mg. Jessica Padilla, rectora de la Unidad Educativa Antonio Neumane, para obtener el permiso y así proceder a encuestar a los 150 niños y niñas, quienes con la ayuda del profesor respondieron la encuesta.
- Con las encuestas completas, se procedió a verificar las hojas para considerar que estén llenas correctamente. Luego se realizó la tabulación y discusión de datos, mediante el desarrollo de gráficos, los cuáles facilitaron la interpretación.
- Con el análisis de las encuestas, se concluye que surge la necesidad de generar estrategias para el desarrollo de las competencias mediáticas en los niños, todo esto con el fin de que aprendan a usar la tecnología para su beneficio y aprendizaje.
- Para finalizar el trabajo se redactaron las conclusiones y recomendaciones en base a los objetivos y las preguntas de investigación.

CAPÍTULO III.
ANÁLISIS DE RESULTADO

3.1. Análisis e interpretación de resultados

Para lograr los objetivos planteados se procedió al análisis de las encuestas aplicada a 150 estudiantes de la Unidad Educativa Antonio Neumane, quienes en un 55.3% eran hombres, mientras que el 47,3 % eran mujeres. Además, se realizaron figuras estadísticas en el Programa Excel, los mismos que se presentan desde el ítem N°6 al N°, todo esto referente a las dimensiones que son parte de las competencias mediáticas. A continuación, se expone el análisis de datos:

3.1.1. Identificación de juguetes de acuerdo al sexo

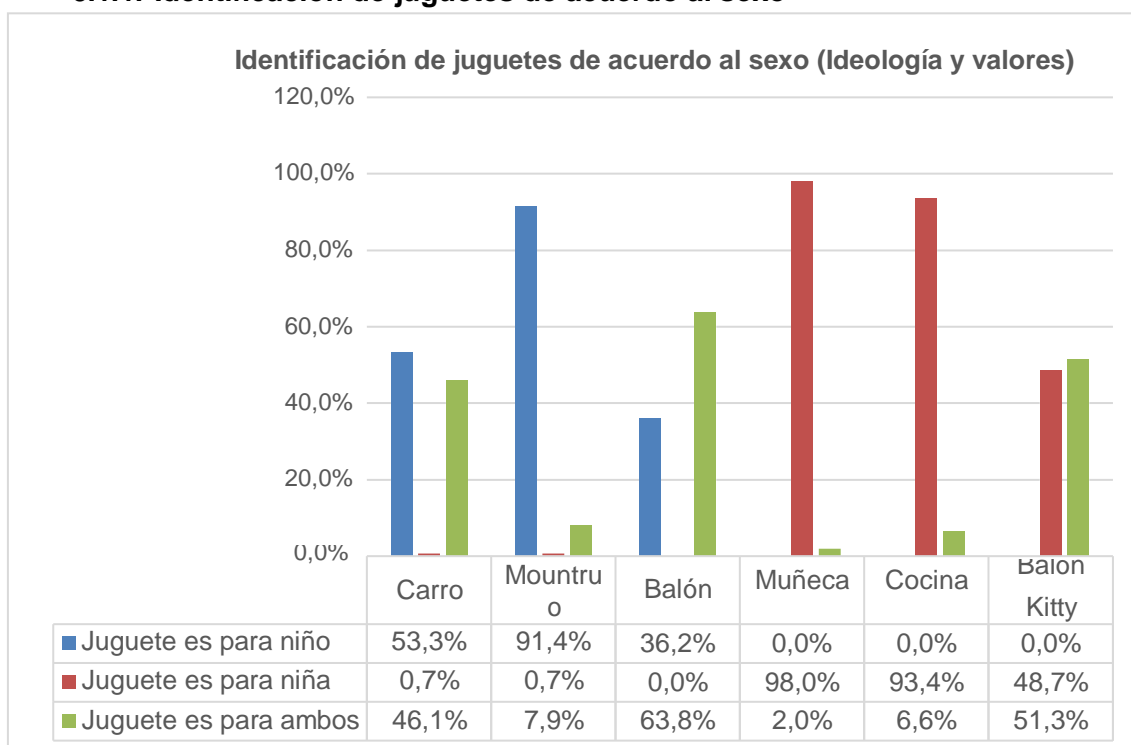


Figura 2: Identificación de juguetes de acuerdo al sexo.

Fuente: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Antonio Neumann

Elaborado por: Paredes, E. (2019).

En la presente figura se visualizan los resultados de la pregunta ¿Qué tipo de juguete es para niña o para niño? De tal manera si se obtiene un promedio general de los datos se deduce que el 30,45 % considera que los juguetes son para niños, el 40,25% considera que son juguetes para niña y el 29.62% son juguetes para ambos sexos. Mientras que, entre los datos específicos y más relevantes, se destacan que el 91,4 % de los alumnos encuestados consideran que el monstruo es un juguete para niños, en un 98 % se considera que la cocina es un juguete para niñas y tan solo el 63, 8% determina que el balón es para ambos sexos. Así, los resultados expuestos permiten concebir que los estudiantes tienen una concepción estereotipada de las cosas. Para Ferrés y Piscitelli (2013) menciona que la dimensión ideológica y la dimensión en valores

permiten establecer estereotipos con el fin de analizar el contenido para producir el mensaje. Por lo tanto, se concluye que los estudiantes tienen una dimensión ideológica y valores en un nivel medio de competencia, debido a que el rango que marca la diferencia en el promedio total es de 40,25% donde se considera que la muñeca es para niñas. En este contexto, el docente debe trabajar en el análisis de la vinculación de las cosas, independientemente del entorno a que estas pertenezcan para que así los estudiantes puedan reproducir mensaje con actitud ética.

3.1.2. Identificación de emociones

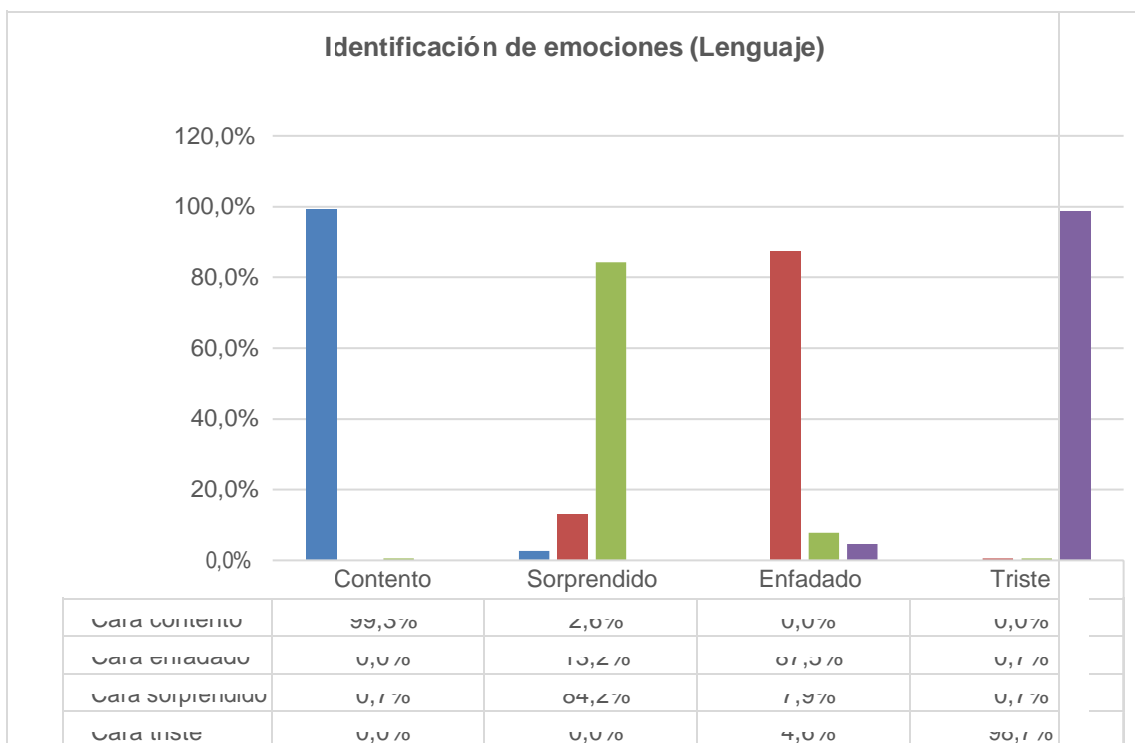


Figura 3: Identificación de emociones

Fuente: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Antonio Neumann

Elaborado por: Paredes, E. (2019)

En la segunda interrogante de la encuesta, en la cual se establece la identificación de emociones, en el promedio se considera que el 25 % de los alumnos identifican la emoción con cara de contento, mientras que el 25 % identifica cara de sorpresa, el otro 25% se identifican con el enfado y ya en las últimas circunstancias con el 24,7 % identifica la cara triste. De acuerdo con Martínez (2016) esta dimensión permite el conocimiento de los códigos que hacen posible que en el desarrollo de las competencias mediáticas se incluya la didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, el nivel de los estudiantes en esta competencia en un nivel alto. Ahora si se comparan los datos expuestos con el proyecto de investigación denominado “Análisis de las

competencias mediáticas en educación infantil de desarrollo en España” se obtiene que 77% de los participantes realiza con éxito la asociación, por lo que se estima su competencia en cuanto a que son capaces de interpretar y valorar diversos códigos de representación y la función que cumplen en un mensaje. Ante esta realidad, el docente en el aula debe reforzar contenidos basados en la interpretación y la utilización de diversos gestos y géneros para que los alumnos mantengan el sentido común y equilibrado en función de que se cumple el mensaje.

3.1.3. Relación íconos – acciones

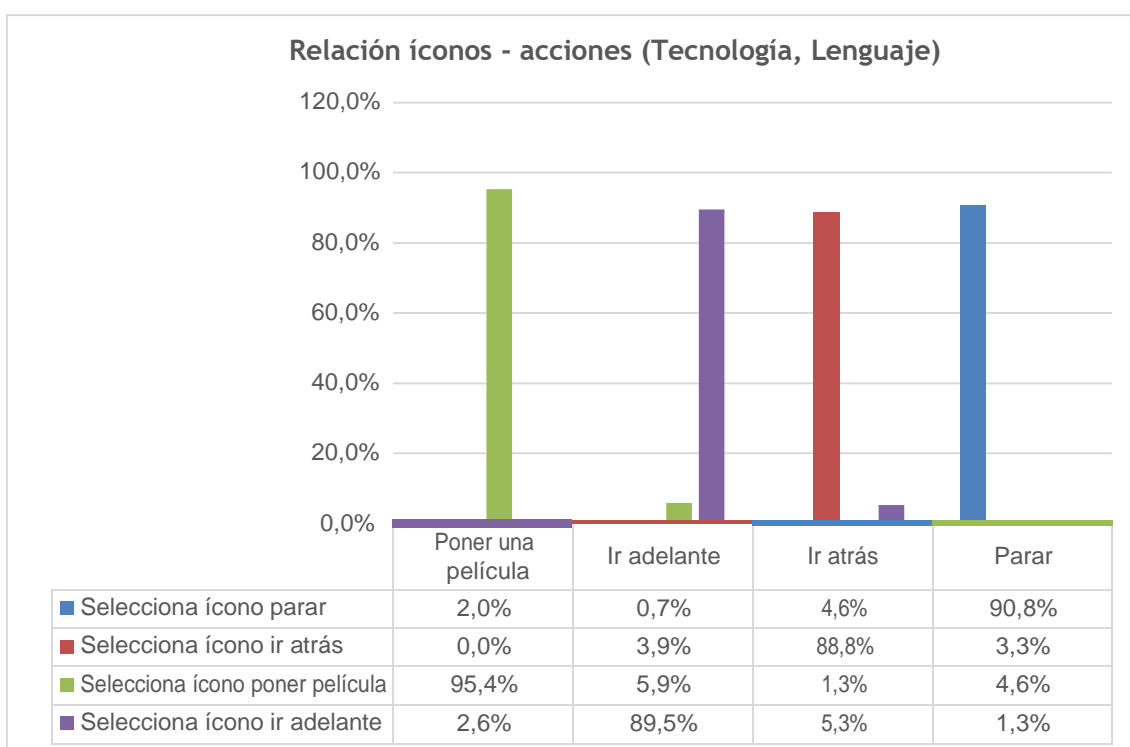


Figura 4: Relación íconos – acciones

Fuente: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Antonio Neumane

Elaborado por: Paredes, E. (2019)

En la actualidad, todas las personas en especial los niños tienen acceso a la tecnología, de tal manera que viendo como otras personas manejan el aparato tecnológico, ellos terminan aprendiendo. De acuerdo con Pérez (2013) se identifica que los niños en la competencia del lenguaje tienen la habilidad para conocer las innovaciones tecnológicas con el fin de manipular las imágenes o sonidos, para así interactuar desarrollar sus habilidades. Por lo tanto, si del reconocimiento de los implementos del control se trata, se deduce que el 95, 66% de los niños encuestados pueden poner una película, mientras que el 89.5% pueden adelantar la programación y el otro 88.8 % puede retroceder dicho contenido, de la misma forma el 90.8% puede pasar una película. Ahora

si se comparan los datos expuestos con el proyecto de investigación denominado “Análisis de las competencias mediáticas en educación infantil de desarrollo en España” se obtiene que solo 32.8% de los participantes realizó correctamente las cuatro asociaciones. Estos resultados permiten evidenciar que tanto en dimensión tecnológica los estudiantes mantienen un nivel alto a diferencia de los resultados comparados.

3.1.3. Asociar fotografía a la frase "El niño está triste"

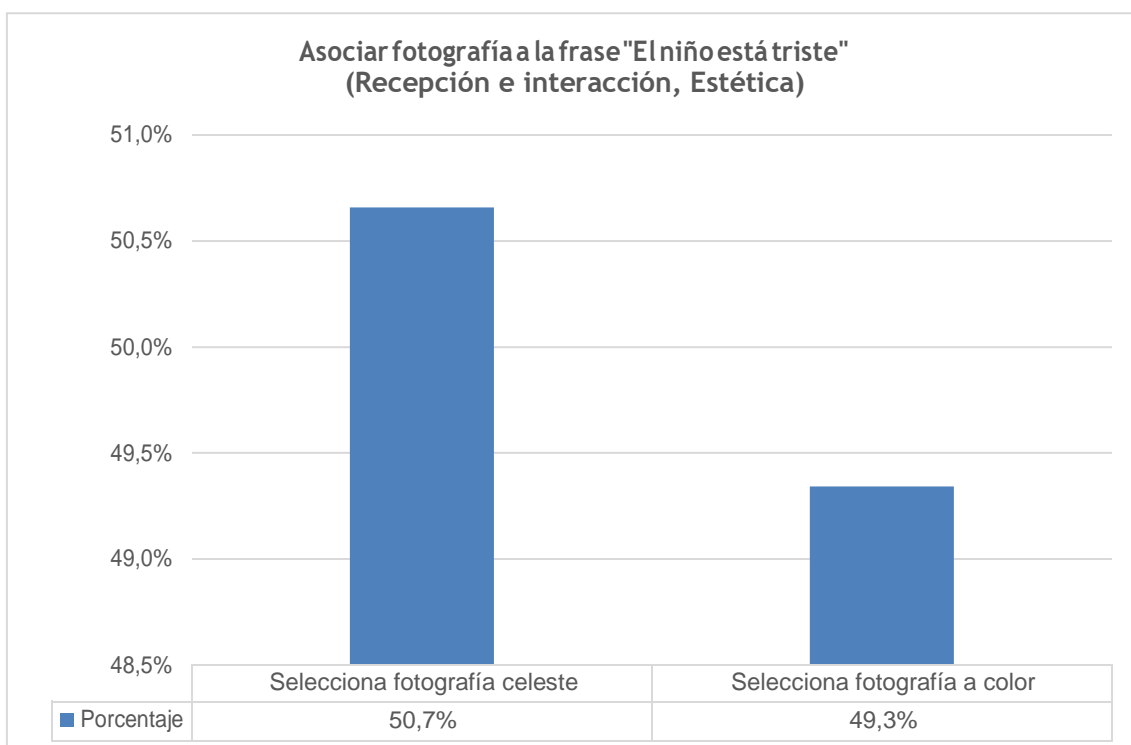


Figura 5: Asociación de fotografía a la frase "El niño está triste"

Fuente: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Antonio Neumann

Elaborado por: Paredes, E. (2019)

Las imágenes son indispensables en el proceso de aprendizaje, debido a que en el aula de clase los alumnos pueden aprender de diferentes formas. Por ende, en la presente pregunta el 50.7% de los niños seleccionaron la fotografía a color, mientras que el 49.2% selecciono la fotografía celeste para identificar que el niño está triste. De tal manera que para Ferrés y Piscitelli (2012) se deduce que las dimensiones de interacción y estética consisten en la capacidad de autoevaluar y reconocer las emociones a través de los medios audiovisuales. Ahora si se comparan los datos expuestos con el proyecto de investigación denominado “Análisis de las competencias mediáticas en educación infantil de desarrollo en España” se obtiene que solo 48.5% del alumnado seleccionó la imagen correcta. 67.8% no termina de dar una respuesta adecuada a dicha elección, no reconociendo los matices en las tonalidades. Esto permite deducir que existe un nivel

de competencia alta en la dimensión de percepción e interacción, porque los encuestado identifican la capacidad de sentir y desarrollan su capacidad para usar e interpretar los medios siguiendo estándares de creatividad.

3.1.4. Criterio de selección de fotografía

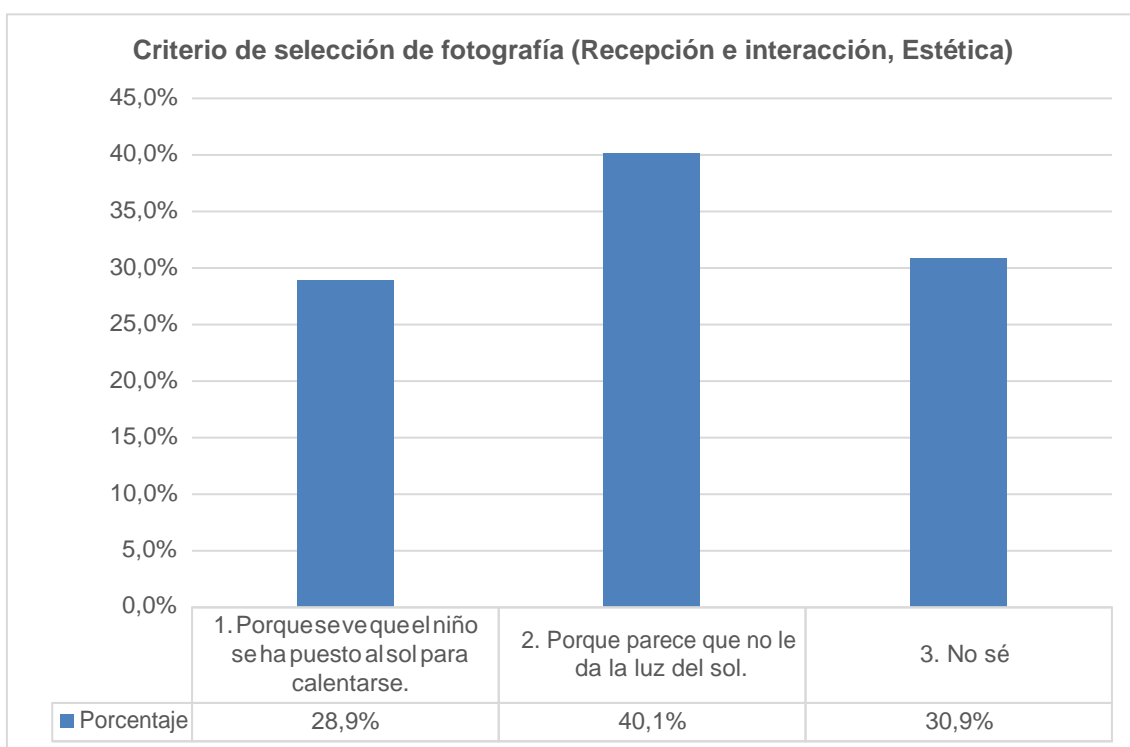


Figura 6: Criterio de selección de fotografía

Fuente: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Antonio Neumann

Elaborado por: Paredes, E. (2019)

En el proceso de aprendizaje es necesario que el estudiante aprenda a relacionar los conocimientos con la vida práctica. Por ello, 40.1 % de los encuestados relacionan con la luz del sol, mientras que el 28.9 % considera que relacionaron la imagen porque el niño se ha puesto en el sol para calentarse y finalmente el 30.9 % deduce que al niño no le da la luz del sol. Ante esto, se concluye que existe un nivel de competencia alto en la dimensión de percepción e interacción porque los alumnos pueden expresar sus sensaciones desarrollar su creatividad. Para Martínez (2016). Esta dimensión permite reflexionar, que el docente debe continuar trabajando con la creatividad y la relación de los elementos, es indispensable el uso de las TIC'S porque estas brindan material que facilitan el desarrollo del pensamiento. Ahora si se comparan los datos expuestos con el proyecto de investigación denominado "Análisis de las competencias mediáticas en educación infantil de desarrollo en España" (2015) se obtiene que el 67.2% se mueve

por motivos de estética de las imágenes. Por lo que se considera un escaso nivel de competencia en cuanto a esta dimensión.

3.1.5. Uso de equipos tecnológicos

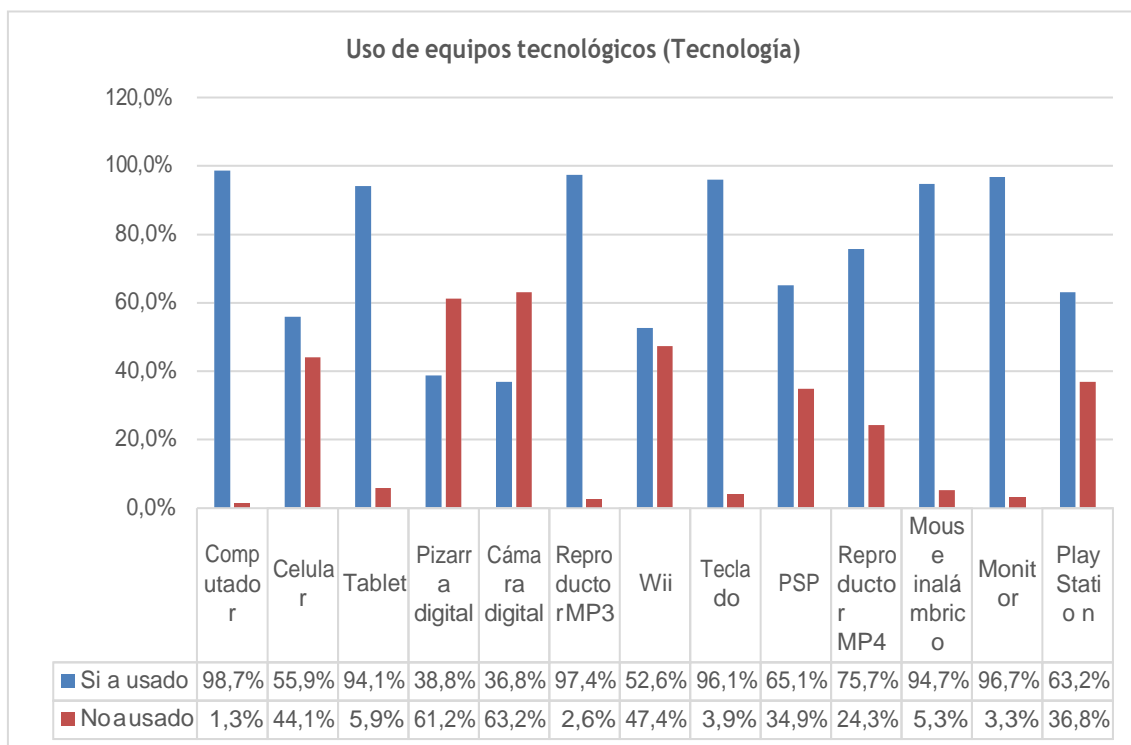


Figura 7: Uso de equipos tecnológicos

Fuente: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Antonio Neumann

Elaborado por: Paredes, E. (2019)

En la actualidad, el uso de la tecnología es evidente en el diario vivir del ser humano. De tal manera, que en la presente encuesta la mayoría de los niños han tenido un aparato tecnológico en sus manos, este es el caso de un 97.3% de alumnos que ha tenido un reproductor MP3, mientras que otro 96.7% ha tenido un monitor, estos datos se ubican entre los datos más altos que denotan un nivel de competencia tecnológica alta. Por ello, es necesario reflexionar la importancia que tiene la educación mediática en los alumnos, según Martínez (2016) explican que la alfabetización digital se enfoca a la enseñanza del manejo de las herramientas y la delimitación de la información con el fin de que el alumno obtenga nuevos aprendizajes. Ahora si se comparan los datos expuestos con el proyecto de investigación denominado “Análisis de las competencias mediáticas en educación infantil de desarrollo en España” (2015) se obtiene que el 36.5% emplea entre diez y trece medios y tecnologías y el 93.8% que ha utilizado más de cinco de los trece, lo que da idea de esa abrumadora disponibilidad, convirtiendo esto

en un desafío para el docente debido a que tiene que enseñar en la clase el uso y el acceso de estas herramientas.

3.1.6. Criterios de aceptación de video "Pony malta"

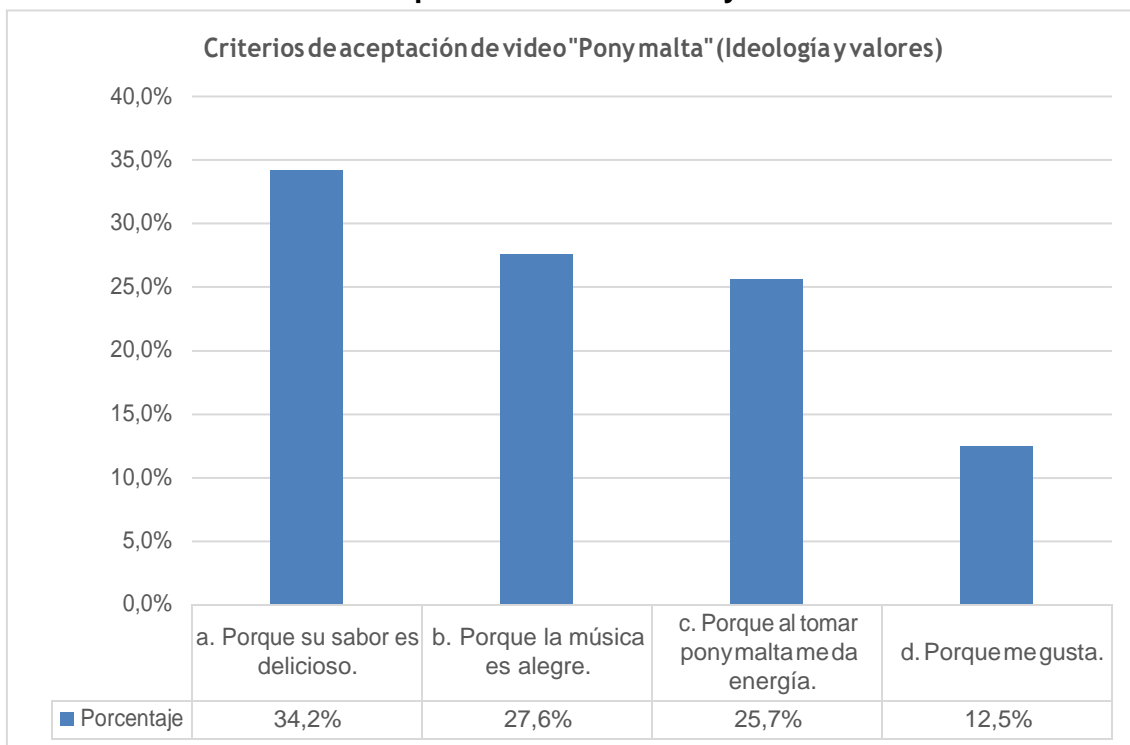


Figura 8: Criterios de aceptación de video "Pony Malta"

Fuente: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Antonio Neumann

Elaborado por: Paredes, E. (2019)

En el proceso de aprendizaje es indispensable que el alumno aprenda a relacionar los conocimientos, tanto con ejercicios teóricos como en la vida práctica. Por eso, en el análisis de la presente pregunta el 34,2% de los encuestados responden que les llama la atención el video porque su sabor es delicioso, el 27,7 porque la música es alegre, el 25,7 % porque al consumir Ponny Malta esta le da energía y el 12,5% lo relaciona porque simplemente le gusta. Ahora si se comparan los datos expuestos con el proyecto de investigación denominado "Análisis de las competencias mediáticas en educación infantil de desarrollo en España" se obtiene que 13.1% se percibe un escaso nivel de competencia en cuanto al reconocimiento del valor del lenguaje audiovisual (imágenes en movimiento, sonidos...). Por lo tanto, el docente debe trabajar en la enseñanza de reconocer los aspectos que le hacen inclinarse a un determinado producto.

3.1.7. En qué piensas cuando vez el anuncio de Pony malta

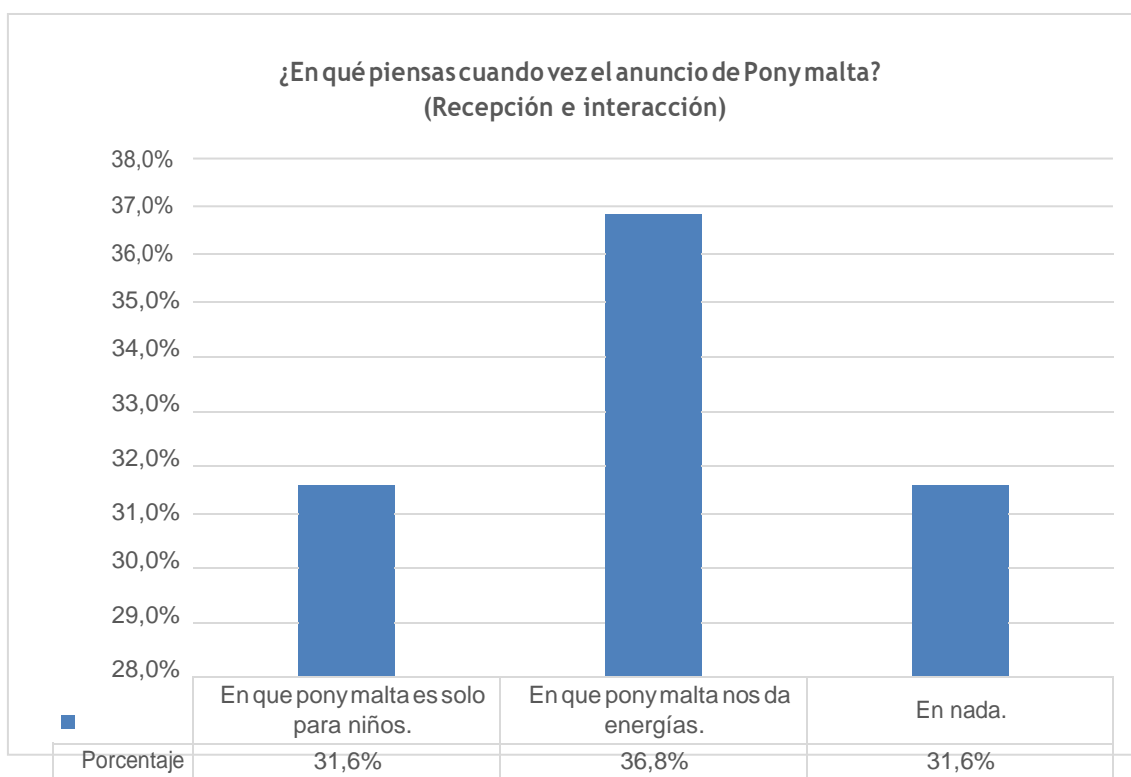


Figura 9: ¿En qué piensas cuando vez el anuncio de Pony malta?
Fuente: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Antonio Neumann
Elaborado por: Paredes, E. (2019)

En la décima tercera pregunta se plantea la interrogante: ¿En qué piensas cuando vez el anuncio? Obteniendo los siguientes resultados: 31,6% considera que la bebida-Ponny da energía, el 36,8 % considera que la Ponny Malta es una bebida que brinda energía, mientras que el 31,6 % no elige ninguna. De acuerdo con Pérez (2013) considera que la dimensión recepción e interacción cuenta con habilidad para justificar por qué gustan unos medios, unos productos o unos contenidos, y los aspectos que le hacen inclinarse a escoger determinado producto o en su defecto rechazarlo. Ahora si se comparan los datos expuestos con el proyecto de investigación denominado “Análisis de las competencias mediáticas en educación infantil de desarrollo en España” (2015) se obtiene que el 29,9% recepta la información cuando ve el anuncio. Por lo que se concluye que en la dimensión de Recepción e interacción encontramos un nivel de competencia media, demostrando la capacidad de clasificación, de observación y de autoevaluación de la propia dieta mediática, en función de unos criterios conscientes y razonables.

3.1.8. Conocimiento de juegos educativos

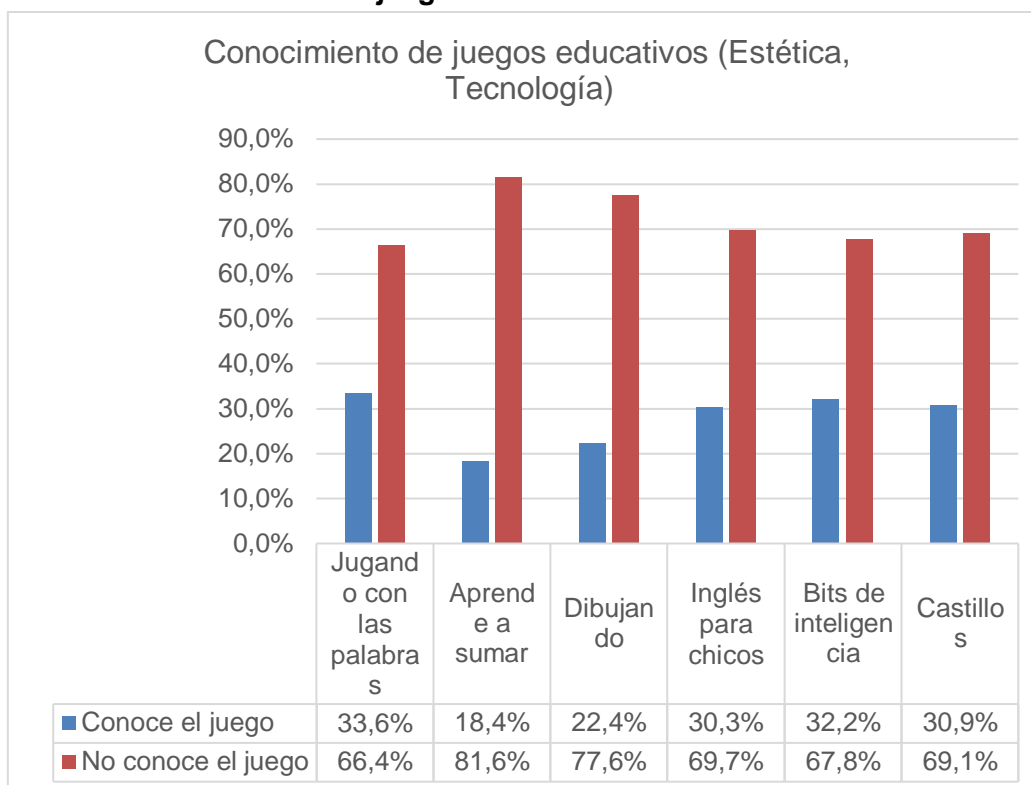


Figura 10. Conocimiento de juegos educativos

Fuente: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Antonio Neumann

Elaborado por: Paredes, E. (2019)

Si se da un uso correcto de la información que hay en la web, existe la gran ventaja de aprovechar los juegos lúdicos para un aprendizaje más dinámico. Por lo tanto, de acuerdo con la figura se evidencia que con respecto al literal de quien conoce el juego en un índice mayor de un 33,6% los estudiantes han jugado con las palabras, mientras que un índice menor del 18,6% aprende a sumar. Por otro lado, con respecto al literal 'No conoce el juego' en un índice mayor del 81,6 % los estudiantes no aprenden a sumar, mientras que un índice menor del 66,4% no juegan con las palabras. De acuerdo con Área y Guarro (2012) se considera que la alfabetización digital se enfoca a la enseñanza del manejo de las herramientas y la delimitación de la información con el fin de que el alumno obtenga nuevos aprendizajes. Ahora si se comparan los datos expuestos con el proyecto de investigación denominado "Análisis de las competencias mediáticas en educación infantil de desarrollo en España" se obtiene que de los juegos que se utilizan en la escuela, el 51.5% del alumnado manifiesta no jugar a nada, frente a 78.8% de los casos que sí afirma hacerlo en casa. Así, se concluye que en la dimensión de estética y tecnología los estudiantes hay un nivel de competencia media, porque han desarrollado la sensibilidad desde la creatividad, logrando relacionar vivencias pasadas y su realidad con las figuras tecnológicas mostradas.

3.1.8. Selección de programas de televisión (Producción y difusión)

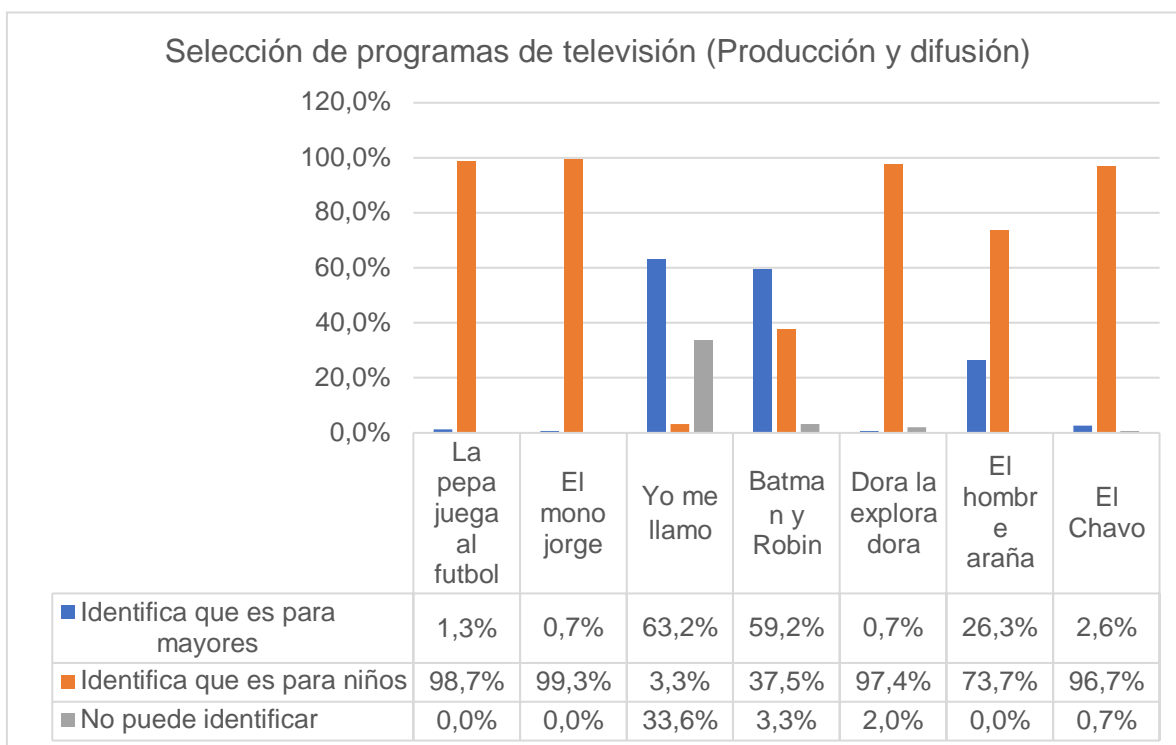


Figura 11: Seleccionar de programas de televisión.

Fuente: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Antonio Neumane

Elaborado por: Paredes, E. (2019)

En la era tecnológica es indispensable que las personas aprendan a delimitar la información. Por ello, en la presente pregunta, se puede deducir que, de acuerdo con la sumatoria de los datos de la percepción de cada niño, el 22% identifican son para mayores de edad, mientras que un 72,37% identifican que es para niños y el 5.65% no pueden identificar, por lo tanto, se considera que el nivel de esta competencia es baja. Para Martínez (2016) refiere que los conocimientos y el uso de los sistemas de producción, programación y difusión. Ahora si se comparan los datos expuestos con el proyecto de investigación denominado “Análisis de las competencias mediáticas en educación infantil de desarrollo en España” se obtiene que el 47% de los encuestados es capaz de realizar la asociación entre imagen y público destinatario, mientras que 74.1% del alumnado admite que existen programas de televisión que sus padres no les dejan ver. Ante esto se deduce que dentro de la dimensión de producción y difusión hay un nivel bajo de competencia, debido a que no todos logran diferenciar en su totalidad los tipos de programas que han visto y clasificarlos entre programas aptos tanto para niños como para adultos.

Así, se deduce que la aplicación de las competencias mediáticas en el alumnado de segundo y tercer grado de la Unidad Educativa Antonio Neumane, de acuerdo con el análisis de cada una de las dimensiones se encuentra en los siguientes porcentajes: en un 40,5 % la dimensión de ideología - valores obteniendo un nivel medio, en un 88,8% la dimensión tecnológica tiene un nivel alto, en un 50,7% las dimensiones de Recepción y Estética con un nivel medio y finalmente la dimensión de producción y difusión tiene un nivel bajo de competencia. Estos resultados indican que los educadores, padres de familias y estudiantes tienen mucho por hacer en cuanto al aprendizaje y aplicación de las TIC, debido a que los alumnos tienen acceso a las mismas pero no saben cómo usarlas.

CAPÍTULO IV.
PROPUESTA DE ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Tema de curso

Aplicación de estrategias pedagógicas para el desarrollo de la dimensión producción y difusión en el proceso de enseñanza de estudiantes de segundo y tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Neumane.

Objetivos

Objetivo general:

Aplicar estrategias pedagógicas para el desarrollo de la dimensión de producción y difusión en el proceso de enseñanza de estudiantes de segundo y tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Neumane.

Metodología

Para el desarrollo de la presente propuesta se toma en cuenta tres métodos, primero el método deductivo, que por su manera de analizar la realidad desde el punto de vista específico permitió identificar las cualidades concretas del grupo de estudio; segundo el método descriptivo que por su carácter cualitativo permitió analizar los contenidos en particular que se van a aplicar, y finalmente, el método holístico que permitirá que el individuo consolide el desarrollo integral, con el fin reforzar los contenidos de Internet, entre estudiantes, profesores y padres de familia.

Técnicas de enseñanza

De acuerdo con el estudio realizado en la Unidad Educativa Antonio Neumane, se considera que, para desarrollar las competencias mediáticas en los estudiantes, se pueden utilizar las siguientes técnicas, las cuales se exponen a continuación:

Tabla 18. Actividades para el desarrollo de la propuesta de intervención

Técnica	Definición
Presencia una demostración	Los estudiantes adquieren información de una presentación elaborada o seleccionada por su docente, de un video o de una animación.
Comprensión lectora	Los estudiantes extraen información de libros de texto u otros materiales escritos digitalizados. Todo esto a través de la lectura de imágenes, cuentos, fabulas, sílabas, palabras, oraciones y frases.
Genera textos o portafolio.	El estudiante produce un informe, comentario, explicación, o documento, para demostrar su comprensión.
Evaluación 2.0	Evaluación retro alimentadora del uso y la aplicación de las tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la enseñanza.
Exposiciones	Permite que los estudiantes adquieran seguridad en sí mismos.
Evaluación diagnostica	Indagar sobre lo que conoce el niño para empatar con el conocimiento nuevo.
Dictado	Sílabas, palabras, oraciones y frases. Reforzar a diario el dictado en clase, sobre todo cuando no se cuenta con el apoyo en casa.
Anagramas	Recreación de palabras a partir de una palabra principal
Crucigrama	Aplicar la técnica en base a la temática a tratar.
Identificar sonidos	Para cada fonema utilizar su sonido característico, así como la imagen que lo identifica.
Proyecto basado en el aprendizaje	Considerar el nivel de aprendizaje del estudiante. Por eso se recomienda, iniciar la resolución de problemas sencillos.
Uso de rompecabezas.	Para reconocimiento del cuerpo y sus partes.
Aplicación del Arte	Propiciar el conocimiento de su cuerpo y el entorno que le rodea, además que le permite desarrollar la creatividad del estudiante.

Fuente: Silva (2006)

Elaborado por: Larrea, P. (2019)

Procedimiento para la aplicación de la propuesta

Para el presente trabajo se insertan diversos tipos de técnicas, las cuales pueden ser empleadas en el ciclo de aprendizaje, estas técnicas están basadas en una metodología constructivista, la cual tiene como objetivo que los niños y niñas aprendan a partir de la experiencia, es así que el ciclo de aprendizaje plantea una secuencia de actividades que cumple el proceso de anticipación, conceptualización y consolidación.

Dinámica de clase

El objetivo de la clase consiste en que este sea participativo e incluyente, para esto se desarrollara un aprendizaje auditivo y visual; los cuales serán evaluados a través de una rúbrica que contenga indicadores que permitan especificar el avance del desarrollo de las competencias mediáticas en el aula.

Conclusiones

- Facilitar al docente material didáctico para vincular la enseñanza con la aplicación de las TIC.
- Concientizar a los niños del buen uso de las nuevas herramientas tecnológicas.
- Formar criterios para el buen uso de Internet como medio de comunicación y aprendizaje.

CONCLUSIONES

- Se evidencia que a pesar de que en el currículo general existen destrezas que requieren de la utilización de las TIC en el aula. Sin embargo, la realidad en la unidad educativa es otra, debido a que no se usan las TIC para desarrollar las competencias mediáticas en los estudiantes.
- El nivel de competencias mediáticas de los estudiantes encuestados, en la Unidad Educativa Antonio Neumane, se encuentra en un nivel medio, debido a que los estudiantes han tenido tecnología y a su vez han incurrido a la visualización de programas de internet, pero no saben discernir los beneficios que las nuevas tecnología ofrece para ampliar sus conocimientos. Esto se evidencia en la selección de los programas de televisión de la encuesta.
- En la institución se aplican estrategias metodológicas para incorporar las competencias mediáticas en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de Educación Básica, pero sin embargo es necesario la alfabetización de los niños en el empleo correcto de las TIC'S para el desarrollo de las competencias mediáticas.
- Faltan implementar estrategias innovadoras dentro del aula que permitan desarrollar todas las dimensiones de las competencias mediáticas, en especial la de la dimensión de producción y difusión, las cuales tienen un nivel bajo y que son importantes para lograr estudiantes activos, creativos y reflexivos.

RECOMENDACIONES

- Los docentes deben desarrollar actividades dirigidas para potenciar las competencias mediáticas en las diferentes asignaturas que se exigen el currículo general 2016, las cuales son importantes porque estas permiten desarrollar el aprendizaje cognitivo del estudiante.
- Se sugiere que las autoridades del centro educativo capaciten a los docentes y a padres de familia con temas referidos al uso y acceso de las TIC, debido a que ellos son entes indispensables en la educación de los niños. Así esto permitirá que los estudiantes mejoren en el manejo de la información de las tecnologías de la información y de la comunicación.
- Para el desarrollo de la clase, a los docentes se les recomienda aplicar la propuesta de intervención metodológica que se plantea en el presente proyecto, esto con el fin de promover el desarrollo de las seis dimensiones de las competencias mediáticas, especialmente en la dimensión de producción y difusión.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, E. (2013). Por culpa de las TIC: enfermedades tecnológicas. Colombia Digital. Recuperado de: <http://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/4404-por-culpa-de-las-tic-enfermedades-tecnologicas.html>
- Andrada, A. (2010). Nuevas tecnologías de la información y la comunicación NTICX. Maipue, Argentina.
- Barrio, E. (2017). Un estudio sobre internet en las aulas. ¿Qué nos dicen los profesores de secundaria sobre el uso de estos recursos en sus prácticas? Universidad de Salamanca. Recuperado de file:///C:/Users/user/Downloads/3971Ramirez.pdf
- Belloch, C. (2014). Las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). *Tecnología Educativa*. Recuperado de <https://www.netsons.com/404/>
- Belloch, C. (2016). Las tecnologías de la información y comunicación. Universidad de Valencia. 1-7. Recuperado de <https://www.uv.es/~bellohc/pdf/pwtic1.pdf>
- Cabero, J. (2013). Educación mediática en la sociedad actual. *Revista de Educación Mediática y TIC*. (2), p.3.
- Caro, M. (2016). Nativo digital e inmigrante digital: ¿En qué se diferencian? Recuperado de: <http://ideasqueinspiran.com/2016/09/01/nativo-digital-e-inmigrante-digital-en-que-se-diferencian/>
- Cladellas, R. y Castello, A. (2012). Aportes y perjuicios de las TIC'S en la educación. Universidad Autónoma de Barcelona. 3-7. Recuperado de http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/aportes_y_perjuicios_de_las_tics_a_la_educacion.pdf
- CNN Español. (2013). Nativos digitales: ¿Quiénes son y qué significan? CNN Español. Recuperado de: <https://cnnespanol.cnn.com/2013/01/25/nativos-digitales-quienes-son-y-que-significa/>
- Crovi, D. (2008). ¿Es internet un medio de comunicación? Revista digital de la Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.7/num6/art46/jun_art46.pdf
- Echeverría, J. (2000). Un mundo virtual. Plaza y Janés. España.
- Gil, E. (2010). *La Web 2.0*. (Tesis de grado). Universidad Oberta de Catalunya, España.
- Gros, B. y Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revistas Iberoamericana de Educación*. 42. 1-3. Recuperado de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie42a06.htm>
- Limia, S. (2017). ¿Qué es la alfabetización digital y por qué es importante? SEMrush. Recuperado de <https://es.semrush.com/blog/alfabetizacion-digital-que-es/>
- Maldonado, N. (2013). Los beneficios de la Web 2.0 en la Educación a Distancia. *Instituto Politécnico Nacional*. Recuperado de

<https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/17992/1/web2%20en%20docencia.pdf>

- Márquez, A. (2017). Educación mediática: desafíos, objetivos y propuestas. Recuperado de <http://antoniomarquez.net/educacion-mediatica/>
- Martí, M., Agostino, M., Veiga, J. y Sanz, J. (2008). Alfabetización Digital: un peldaño hacia la sociedad de la información. SCielo. Recuperado de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0465-546X2008000100003
- Martínez, C. (2016). Dimensiones de la competencia mediática del profesional de la educación secundaria básica. *Universidad de Ciencias Pedagógicas de Santiago de Cuba*. (2).
- Mateus, J. (2018). ¿Cómo empezar la alfabetización mediática en el aula?: la biografía mediática. Recuperado de: <http://educared.fundaciontelefonica.com.pe/educacion-mediatica/biografia-mediatica/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo General. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/0-EGB-Preparatoria>
- Pavez, M. (2008). *Nativos e inmigrantes digitales: caracterización exploratoria de estudiantes universitarios*. (Tesis de posgrado). Universidad de Chile, Chile.
- Pérez, I. (2016). La competencia mediática en el currículo escolar: ¿espacio para innovaciones educativas con tecnologías de la información y la comunicación? *Innovación educativa*. (16), p.16
- Peréz, Ramírez, y García. (2015). La competencia mediática en educación infantil. Análisis del nivel de desarrollo en España. *SCielo*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v14n2/v14n2a18.pdf>
- Prensky, M. (2008). *Digital Native, Digital Inmigrant*. Recuperado de: En www.marcprensky.com
- Prensky, M. (2016). *Cómo debemos educar a los nativos digitales*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Sr5ZF62-nXs&t=9s>
- Piedra, H. (2016). Competencia mediáticas en los estudiantes de colegios a distancia y educación flexible de la ciudad de Cuenca. Universidad del Azuay. Recuperado de: <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/5284/1/11664.pdf>
- Rose, M y Meyer, N (2015). Educación mediática y adquisición de competencia digital en alumnos con TDAH. Recuperado de: <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/educacion-mediatica-y-adquisicion-de-competencia-digital-en-alumnos-con-tdah.html>
- Ruíz, F. (2008). *Web 2.0. Un nuevo entorno de aprendizaje en la red*. (Tesis de grado). Instituto superior de Estepona, España.

- Samuel, A. (2017). Los nativos digitales no existen. Estos son los 3 tipos de 'niños digitales'. Recuperado de: <https://puentesdigitales.com/2017/06/22/los-nativos-digitales-no-existen-estos-son-los-3-tipos-de-ninos-digitales/>
- Sánchez, D. (2017). ¿Cuál es la importancia de la 'alfabetización digital' en el siglo XXI? Recuperado de <https://www.vertice.org/blog/la-importancia-la-alfabetizacion-digital-siglo-xxi/>
- Sigalés, C. y Mominó, J. (2009). TIC e innovación en la educación escolar española: estado y perspectivas. España: Editorial Telos.
- Traverso, H. y Prato, L. (2013). Herramientas de la Web 2.0 aplicadas a la educación. *Universidad Nacional de Villa María*. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27532/5476.pdf?sequence=1>
- UNESCO. (2011). Alfabetización mediática e informacional: Curriculum para Profesores. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216099>.
- Zapata, C. (2017). Desafíos de la inclusión digital. Recuperado de: <https://revista.psico.edu.uy/index.php/revpsicologia/article/view/424>
- ZHAO, Y., FRANK, K. A. y ELLEFSON, N.C. (2006). Fostering meaningful teaching and learning with technology: characteristics of effective professional development, en E.A. Ashburn y R. E. Floden (eds): Meaningful learning using technology. What educators need to know and do. New York: Teachers College Press, 161-179.

ANEXOS

Anexo 1: Fotografía





