

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

CAMPUS TIJUANA



**PROPUESTA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y LA CONSTRUCCIÓN DEL
YO CON LA TÉCNICA CLOWN EN NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS
RESIDENTES DE TIJUANA**

**TESIS PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

PRESENTA

ANDREA GUTIERREZ SALCEDO

ROXANA BRISSEIDA CABRERA LUGO

DIRECTOR DE TESIS

DR. GERARDO GUILLERMO LEÓN BARRIOS

TIJUANA, BAJA CALIFORNIA

DICIEMBRE 2019

Dedico este trabajo a mi familia, gracias padres Patricia y Francisco por el apoyo y la paciencia, hermanos, por sus constantes comentarios constructivos, gracias, lean hasta el final porque ya estamos aquí, amigos que creyeron, gracias por etiquetarme en todos esos memes, sí que me inspiraron, a mi esposo Mario gracias por ayudarme a no rendirme, a nuestro director de tesis el Dr. Gerardo G. León, por todo su esfuerzo, muchas gracias, y finalmente a mi compañera de tesis, Briss, gracias por llegar hasta aquí conmigo. Y así después de un largo camino, les presentamos nuestra tesis. Disfruten de estas páginas.

Andrea Gutierrez

Dedico el presente trabajo de tesis a las personas que hicieron posible la investigación, principalmente a dos pilares que fueron importantes para mí: a mi amiga y compañera, Andrea y al profesor Gerardo, sin su entusiasmo por seguir adelante y aportar un granito de conocimiento en el campo de la comunicación, un camino con altos y bajos, la investigación y los resultados no habrían sido posibles. A mi familia y amigos por estar presentes durante el largo proceso y no dejar que me rindiera en aquellos momentos en los que no creí poder seguir, espero con ansías puedan disfrutar del producto de tanto esfuerzo.

Brisseida Cabrera

ÍNDICE

	Introducción	4
Capítulo 1	1.1 Planteamiento	7
	1.2 Estado del Arte	13
	1.2.1 Usos y efectos	14
	1.2.2 Los nuevos medios y las nuevas audiencias	16
	1.2.3 Ambiente de los medios	20
	1.2.4 Alfabetización Digital	21
	1.2.5 Teoría Clown	23
Capítulo 2	2. Marco Teórico	26
	2.1 Medios de comunicación en la sociedad moderna a la ecología mediática	27
	2.1.1 Transformaciones en los medios	28
	2.1.2 Nuevas tecnologías	33
	2.2 Desarrollos tecnológicos, interacción y nuevos medios	34
	2.2.1 Redes sociales	37
	2.2.2 Construcción del yo	41
	2.3 Alfabetización Digital	42
	2.3.1 Teoría Clown	47
Capítulo 3	Marco Metodológico	51
	3.1 Programa metodológico	53
	3.2 Protocolos	53
	3.3 Muestreo	55
	3.4 Los instrumentos	55
Capítulo 4	Análisis y Resultados	57
	4.1 Experiencia dentro de los planteles	59
	4.2 El desarrollo de una propuesta de talleres	61
	4.3 Tablas de entrevistas	62
Capítulo 5	Propuesta de Talleres de Alfabetización Digital para niños de 6 a 9 años	99
	5.1 Aplicación de talleres y resultados	102
	5.2 Evidencia de taller impartido	104
	5.3 Esquemas de talleres	108
Capítulo 6	Conclusiones	112
	Referencias Bibliográficas	119

INTRODUCCIÓN

Comenzar un proyecto de tesis es tomar un camino con muchas curvas y obstáculos del que raramente te advierten, sin embargo, no se puede negar que es enriquecedor, se obtienen numerosas experiencias y conocimientos que llevan a otro nivel lo aprendido en la licenciatura.

Ciertamente esta tesis fue un trabajo que nos causó gran resistencia, esto porque pudimos darnos cuenta que es fácil perderse en el proceso pero el objetivo siempre fue llegar a la meta, y en esta gran aventura nuestro tema inicial no tiene nada que ver con lo que se plasmó en estas páginas.

El recordar en cómo fue que comenzó todo nos remonta a nuestros días dentro del aula y a las ganas que nos surgieron por obtener más conocimientos por medio de la experiencia universitaria. Es por esto, que al escuchar que podíamos ser parte de una investigación académica no dudamos en formar parte del equipo.

Inicialmente nos interesaba conocer acerca de los modos de interacción de los niños con los videojuegos, pero es al tener un acercamiento con los menores, por medio de entrevistas exploratorias, que notamos que están rodeados de diversas plataformas sociales e interactivas que juegan un rol importante en sus vidas cotidianas y que era importante examinar.

A partir de eso es que surge la idea de investigar la evolución de los medios, la aparición de las redes sociales y el papel que desempeñan en la vida de los niños, así como la necesidad de una alfabetización digital. Eventualmente durante el proceso nos

dimos a la tarea de realizar una propuesta de talleres que se pueden llevar a cabo dentro del aula escolar como una herramienta de concientización para adentrarse en el tema de medios digitales, sus efectos y así desarrollando una mente analítica en los niños para que puedan saber cómo hacer uso de las plataformas, su mejor aprovechamiento y obtener aprendizajes positivos. Nuestra propuesta de talleres nació gracias a la experiencia laboral que hemos tenido con niños por medio del uso de la Técnica Clown, la cual nos ha permitido tener un acercamiento lúdico y empático con los menores. La Técnica Clown es un método de aproximación que nos es muy importante ya que el objetivo ha sido crear un impacto positivo en los niños al generar aprendizajes utilizando como herramientas el juego, la imaginación, la diversión y el trabajo colaborativo. La finalidad siempre ha sido proponer una alternativa a las técnicas de enseñanza tradicionales que para los jóvenes es aburrida y obsoleta.

Nos es importante resaltar que este proyecto de tesis fue posible gracias al trabajo en equipo de dos mentes que buscaban tener un cambio en sí mismas, con el deseo de hacer algo diferente, al brindar otro punto de vista respecto a un tema que ha sido explorado de diversas formas.

Adentrándonos a este proyecto de investigación, en el podrás encontrar un primer capítulo como planteamiento del tema el cual nos dimos a la tarea de examinar y también cómo fue que surgió la pregunta de investigación. Por otro lado, en el estado del arte se presenta una revisión a las publicaciones académicas referentes al tema que fueron el punto de partida para los argumentos expuestos en el marco teórico.

En el segundo capítulo se clasificaron los temas mediante tres ejes, siendo el primero una revisión de la evolución y transformación de los medios, y la aparición de nuevas tecnologías, a continuación se exploraron los nuevos medios y redes sociales en relación a los niños y jóvenes, por último se indagó acerca de la alfabetización digital y su implementación por medio de la Técnica Clown. Dentro del marco metodológico, el tercer capítulo, podrás conocer acerca de los instrumentos de investigación, protocolos y las características del proceso, seguido del análisis y resultados sintetizados en una tabla de tópicos y conclusiones de las entrevistas exploratorias.

Finalmente, los últimos dos capítulos se componen de la propuesta de talleres de alfabetización digital por medio de actividades que son parte de la filosofía Clown, con una estructura basada en el manual de Carlos Scolari acerca de los adolescentes y los medios de comunicación, seguido de las reflexiones finales expuestas en las conclusiones.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO Y ESTADO DEL ARTE

1.1 PLANTEAMIENTO

El nombre que se eligió para el trabajo de investigación es “Alfabetización digital y la construcción del yo, a partir de la técnica clown. En niños de 6 a 9 años residentes de Tijuana”. Un título elegido principalmente para hacer una compresión de varios temas en cuanto a comunicación y nuevo medios; un tema común en la actualidad, sin embargo, aún se desconocen ciertos aspectos, por eso decidimos elegirlo y profundizarlo para tener un conocimiento más amplio y específico por ser parte de la ciudad en la que vivimos.

Los nuevos medios y las TIC's junto con la alfabetización digital, traen consigo una serie de cambios dentro de la sociedad, que se concentra en enseñar a las nuevas generaciones a utilizar de manera efectiva las tecnologías y obtener resultados positivos, es decir, aprendizajes concretos de todo un sistema por medio de objetivos claros.

Al ser nuestra población niños de entre 6 y 9 años la parte de la enseñanza es importante ya que queremos lograr ser atractivos, utilizar un método nuevo, hacer una propuesta innovadora que tenga como objeto el juego como aprendizaje, creando una línea para el aprendizaje, sin forzar a los niños, dar una nueva dirección e implementar un sistema que invite a los participantes a tener un aprendizaje divertido, sin dejar de lado lo efectivo. La alfabetización digital nos habla precisamente de eso; Buckingham explica en su texto “Repensar el aprendizaje en la era de la cultura digital”, que si se ha presentado un cambio del uso de tecnologías dentro de las escuelas, pero es carente de imaginación y creatividad; (Buckingham, 2007) con lo cual estamos de

acuerdo, pues nuestra propuesta es buscar una alternativa creativa donde los niños por medio del juego logren comprender y llegar a un análisis profundo, en el que estén conscientes de que cada acción tiene una reacción.

El área de interés son niños que actualmente utilizan las TIC's como parte de su proceso de comunicación, su vida cotidiana y la forma en que van enfrentando los diversos cambios que estos conllevan, en sí el aprendizaje que se requiere para conocer y reconocer estos nuevos medios de comunicación.

En la ciudad de Tijuana el 62% de hogares cuenta con internet y un 78% de habitantes de 6 años o más se declararon usuarios de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's). A nivel nacional un 70.2% de los menores de edad que se encuentran en el rango de 6 a 17 años son usuarios de internet, en donde 47.8% son mujeres y un 52.2% son hombres (INEGI, 2015).

Estos datos nos indican que el rango de edad de los usuarios comienza desde la infancia, una edad apta para ser receptora de nuevos conocimientos, por esto es importante brindar una guía y es precisamente lo que se quiere lograr con esta investigación, realizar una propuesta donde el principal objetivo es guiar a los niños y niñas y enfatizar el uso adecuado de las TIC's.

Y es así como llegamos al tópico de la investigación, el cual es conocer el punto de vista de los niños y niñas sobre el desarrollo tecnológico, qué saben y cómo reconocen las diversas temáticas y por supuesto el uso que se les dan; estos datos deben ser específicos, es decir, infantes de Tijuana que forman parte del muestreo de la

investigación, en un rango de 6 a 9 años, donde se puedan apreciar los conocimientos que tienen sobre el uso de las TIC's en diversos ámbitos de su vida cotidiana, para así poder observar hasta dónde está limitado su potencial, qué conocimientos tienen y pueden adquirir y por supuesto el impacto que las TIC's tienen en sus vidas.

La alfabetización digital en el mundo significa una puerta de oportunidades para niños, jóvenes y adultos, donde la principal ganancia es que todos estén informados y tengan un conocimiento general pero enriquecedor sobre las TIC's. El costo de no tener un conocimiento lleva a diversos problemas sociales ocasionados por una desinformación, donde no solo se pone en peligro nuestra seguridad, también hay diversos factores que influyen en que sea un problema a gran escala por ejemplo el constante fluido de contenido vano.

Es importante notar que un 68.5% del total de cibernautas es menor de 35 años de edad. Los principales usos que le dan al internet son para la obtención de información y el consumo de contenidos audiovisuales. En cuanto a la población infantil un 53.1% del total de niños en el rango de edad de 6 a 11 años usa el internet. Esto basado en la Estadística a propósito del día mundial de Internet efectuada a nivel nacional (INEGI, 2017).

Como se observa en estos datos estadísticos actualmente las TIC's constituyen parte esencial del desarrollo de los infantes, que hacen de ellas una práctica cotidiana; el problema aquí es que no hay un control de parte de los padres y docentes, pues desconocen el alcance que tienen sus hijos y alumnos. Sabiendo esto concluimos que

nuestro problema de investigación es la desinformación por parte de los adultos y el conocimiento no formal por parte de nuestros sujetos, en este caso los niños y niñas de 6 a 9 años.

Lo que se busca con el concepto “conocimiento no formal” es que se sabe cómo utilizarlos, pero desconoce el ¿Para qué nos sirve? Y también, lo positivo que se puede obtener del uso debido y explotado de las TIC's. Es por eso que partiendo de ahí surge la pregunta de investigación:

¿Cómo lograr que los niños de entre 6 y 9 años obtengan un conocimiento formal sobre las TIC's, que impacten y logre tener un cambio en su uso de las mismas, obteniendo recursos para su desarrollo como estudiantes y personas?

Parte de nuestra formación como estudiantes de Ciencias de la Comunicación ha sido el trabajo en proyectos comunitarios, en escuelas primarias y el interés ha sido ese desde un inicio y aún fuera de propósitos escolares, es decir, formándonos como profesionales seguimos trabajando en la enseñanza lúdica con niños y niñas; es así cómo decidimos que podemos aportar más y realizar una propuesta basada en los resultados obtenidos dentro del proyecto “Hábitos y tendencias de uso de TIC's en niños y jóvenes del SEM para implementación de talleres de alfabetización digital”; esta propuesta está enfocada al juego y tiene como objetivo mejorar el aprendizaje, hacerlo atractivo y desarrollar un conocimiento más profundo sobre el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación. Lo que queremos lograr con esto es que la propuesta no solo sea atractiva por utilizar una herramienta como la “técnica clown”, sino que invitamos a los niños al juego sano, en un ganar-ganar, donde los

niños obtienen un tiempo de calidad y aprendizaje, y donde se impulsan las “habilidades para la vida” utilizando nuestro recurso fundamental, las TIC's, que las podemos encontrar en su vida cotidiana como parte de su desarrollo social.

1.2 ESTADO DEL ARTE

En las últimas décadas se ha experimentado un acelerado desarrollo tecnológico que ha traído consigo numerosos cambios económicos, políticos y sociales. El surgimiento de las que conforman las nuevas tecnologías y los nuevos medios ha generado un impacto a nivel global, suscitando interés por parte del cuerpo académico de investigadores. Desde hace más de veinte años se han publicado gran cantidad de investigaciones en donde se presentan una amplia revisión del panorama de la sociedad digitalizada.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) e Internet, en la esfera social, ha sido estudiado desde distintas áreas académicas como lo son la psicología, economía, sociología, política, pedagogía, entre otros. Es mediante el área de la Comunicación que se han abordado las nuevas tecnologías y con esto, los nuevos medios en relación al sujeto.

Tras una indagación hemerográfica y bibliográfica sobre el tema se encontraron diferentes ejes de investigación en donde se busca establecer la perspectiva del término en el ámbito académico (Scolari, 2008, Toffler, 1997), la evolución del entorno mediático (Fidler, 1997, Scolari, 2015), los aspectos sociales y culturales en relación con los nuevos medios (Islas, 2009, Jenkins, 2006, Escobar, 2014), la construcción de nuevas audiencias (Benassini, 2014, Livingstone, 1999), los hábitos de uso y efectos del uso de la tecnología en jóvenes (Berríos, Buxarraís, 2005, Fabila, García, 2014) y

la importancia de la alfabetización digital como una herramienta primordial en la era digital (García, 2017, Jódar, 2010, Livingstone, 2004).

1.2.1 USOS Y EFECTOS EN EL USO DE LAS TIC'S

Siendo establecido el panorama del desarrollo tecnológico y el surgimiento de nuevas audiencias, retomamos las publicaciones acerca de los usos que se está dando a las TIC's y aquellos efectos provocados principalmente en los usuarios adolescentes y jóvenes. La adopción que le dan los usuarios más jóvenes a las tecnologías como los *Smartphones* se ha calificado de precoz e irrefrenable (Fabila y García, 2014), dando partida a las visiones conservadoras a que expongan sus inquietudes.

La principal preocupación exteriorizada por estas investigaciones de carácter conservador es el grado de influencia que tiene la tecnología en los usuarios, los cuales han llegado a establecer una dependencia, resaltando que incluso les genera miedo salir sin su dispositivo móvil, llamado nomofobia, término acuñado por la empresa *SecurEnvoy* (Fabila y García, 2014).

Entre los estudios sobre usos se destacan aquellos que consideran que son problemáticos y que perjudican el bienestar de los usuarios. Fabiola Cabra y Gloria Marciales se encargaron de hacer un estudio de las actividades que ponen en riesgo el desarrollo integral de los niños y adolescentes, figurando el acoso por parte de sus iguales haciendo uso de los dispositivos móviles y el internet para difundir mensajes que lastiman su autoestima, conocido como *Cyberbullying*. Así mismo, exponen el

riesgo en el que están los menores de edad a contenido no apto para ellos y el riesgo de sufrir acoso por parte de desconocidos. Definen el *Uso problemático* como el uso desenfrenado de los medios en donde no existe un límite de tiempo llegando a tomar gran parte del día, creando consecuencias negativas en sus relaciones interpersonales (2011: 857-859).

Un aspecto a resaltar que se encontró en los estudios enfocado en niños y jóvenes es el papel de los padres, descrito como un aliado de los menores, sin embargo, incapaz de ponerse a la par de sus hijos para hacer uso de las tecnologías y con esto creando una brecha que imposibilita la comunicación y genera incertidumbres (Berríos y Buxarraís, 2005: 4).

Hay una diferenciación entre los usos que les dan los niños a las TIC's por cuestión de género. Los niños se sienten atraídos por la cualidad lúdica de las tecnologías, adentrándose al mundo de los videojuegos a una temprana edad, mientras que para las niñas el atractivo son las líneas comunicativas con dispositivos celulares o en línea por chat (Berríos y Buxarraís, 2005).

No obstante, existe otra línea de investigación que expone los usos positivos de las TIC's y el internet, haciendo mención de los múltiples modos de empleo, ya sea en la esfera social como un medio para amplificar interacciones y consolidar redes sociales, así como en el ámbito médico para difundir información a comunidades remotas, en el área educativa como un elemento primordial en las aulas, entre otros (Fabila y García, 2014).

Es gracias a esta discusión sobre usos y efectos que surgió un campo de estudio académico en el que se expone la importancia de brindar una formación en la manejabilidad de las nuevas tecnologías, así como el desarrollo de habilidades de análisis y selección de información.

1.2.2 LOS NUEVOS MEDIOS Y LAS NUEVAS AUDIENCIAS

Hablando de nuevos medios, un autor que sobresale en el tema es Carlos Scolari, con su libro “Hipermediaciones”, en donde a grandes rasgos propone que los nuevos medios se distinguen de los tradicionales por su cualidad digital, lo que les permite modificarse y reproducirse, a su vez, por los hipervínculos, una propiedad que enriquece los contenidos generando una gran red que entrelaza a diversos medios y plataformas. Por otro lado, los nuevos medios cuentan con una configuración distinta de las audiencias, ya que ahora la dinámica de producción es de muchos a muchos. Así mismo, la interactividad ha sido modificada, ya no se queda en una simple respuesta a un mensaje, sino en la posibilidad de producir, distribuir, contestar, responder y consumir contenidos al mismo tiempo gracias a la tecnología y el medio. Por último, está la hibridación entre medios y lenguajes, lo que ha complejizado las maneras de producción, dándose otras formas de escritura y edición (Scolari, 2008: 80-109).

Por otro lado, dentro de los principales autores que se ocupó de estudiar a las nuevas tecnologías aparece Roger Fidler, en 1997, quien consideraba que su surgimiento, refiriéndose al celular, el correo electrónico y los dispositivos *Palm*, abría paso a

nuevos modos de comunicación y estructuración social. A partir de esto es que planteó cinco principios que aplican al surgimiento de nuevos medios, por lo menos hasta que la aparición de otros medios no los convierta en obsoletos, 1) coevolución y coexistencia, 2) metamorfosis, 3) propagación, 4) supervivencia y 5) oportunidad y necesidad. Estos cinco principios proponen que existe una relación entre nuevos medios y sus predecesores, la adaptación de estos últimos a la era digital y su final transformación permite que sobrevivan a la nueva era (Tomasello, 2010: 533). Estos principios son aún aplicables al surgimiento de las tecnologías y los medios 20 años después.

Partiendo de planteamientos como el de Fidler es que los académicos se vieron en la tarea de presentar una definición para nuevos medios, entre ellos se destaca Tami K. Tomasello percibiéndolos como aquellas tecnologías relacionadas con la digitalización, el internet, los celulares y las aplicaciones, específicamente los dispositivos y plataformas que se generen tengan una relación con la comunicación, siendo una de sus características primordiales (2010: 532).

En cambio, se encontró una propuesta muy distinta por parte del autor Carlos Scolari, quien considera que el término nuevos medios no debería usarse debido a que está condenado a cambiarse, sugiere los conceptos que plantea Manovich como una alternativa para referirse a los nuevos medios digitales como lo son el estudio de software o teoría de software, haciendo referencia a las terminologías tecnológicas por las que se caracterizan. Finalmente, Carlos Scolari propone el uso de la palabra

cibermedios ya que considera que representa de manera más adecuada a los medios que están presentes en el ciberespacio (2008: 72–74).

Podemos notar que los términos y los significados varían pero todos tienen en común el uso del internet y nuevas tecnologías que han convertido los contenidos en un lenguaje binario. En relación a esto, el filósofo Pierre Lévy propone el concepto de superlenguaje para hacer alusión a lo nuevo como una relación entre lo multimedia y la red digital (Scolari, 2008: 73).

Con los nuevos medios se estableció un campo de estudio que busca entender a las nuevas audiencias. En la década de los 90 comenzaron a verse diversas publicaciones sobre los cambios en la sociedad con la llegada de nuevas tecnologías, la digitalización de las tareas y el internet. Sonia Livingstone se cuestiona el impacto de lo nuevo en la sociedad, tomando como base la televisión que entonces tenía una gran influencia en las audiencias y en los artículos de investigación, haciendo mención de la resistencia que tenían ciertos académicos a la adopción del concepto nuevos medios como algo revolucionario, exponiendo el potencial del internet en el ámbito de la comunicación al brindar la posibilidad de un intercambio interactivo, creando audiencias fragmentadas, menos predecibles y más comprometidos con lo que consumen (Livingstone, 1999: 63).

Juan Ángel Jódar hace un análisis de las transformaciones que conlleva la Era Digital, exponiendo el ajuste por el cual pasan las audiencias, convirtiéndose éstas en un público descentralizado y diversificado, consecuentemente dando fin a la

comunicación de masas. Se pierde el espectador sedentario que se encuentra a la espera del contenido que la industria tenga para ofrecerle y adopta un papel activo en donde acepta contenido procedente de diversas plataformas (celular, ordenadores, televisión, videojuegos, redes sociales) que le permite seleccionar, comentar y compartir contenido con un gran número de personas (Jódar, 2010).

Siguiendo esa línea de investigación es que se le prestó más atención a las nuevas facetas de las audiencias. Es en 1980 que Toffler expuso el concepto de prosumidores para referirse a los usuarios de las nuevas tecnologías (Islas, 2009: 27). Entrando en la escena actual, Claudia Benassini, define el término como el sujeto que pasa de ser espectador a un actor primordial en la creación, el desarrollo y la difusión de contenidos, con ello cambiando la antigua estructura mediática de uno a muchos (2014: 20–21).

La nueva percepción de las audiencias permitió que autores señalaran los cambios culturales que implican usuarios activos, conscientes de la influencia que pueden tener las TIC's en la vida de las personas y las comunidades, tal como lo plantea Jorge Escobar, siendo la tecnología un facilitador para la acción social, generando colectivos basados en la participación grupal como parte del progreso (Escobar, 2014: 9–10).

1.2.3 AMBIENTE MEDIÁTICO

Con la aparición de nuevos medios y una línea de investigación algo difusa, es que se comenzó a trazar un entorno que involucra *lo nuevo y lo viejo*, planteando la idea de

un ecosistema en donde todos los medios buscan un modo de sobrevivir e innovarse tal como lo planteó Roger Fidler. Entre las principales publicaciones sobre el tema se encuentra la convergencia cultural, término propuesto por Henry Jenkins, que delegó a los medios una constante evolución, no solo en cuanto a tecnología, sino a su propuesta de entretenimiento y adaptarse a los cambios de las audiencias, así como de la industria y las dinámicas de consumo (Jenkins, 2006: 246).

Para abrir este panorama es que Alvin Toffler, en su libro “La Tercera Ola”, hace una revisión histórica y sugiere una clasificación entre las etapas tecnológicas como niveles de olas de desarrollo que generan un cambio social, económico como político y puntualiza los medios que caracterizan cada uno, tal es el caso de la televisión que es el medio emblemático de la Segunda Ola, siendo las nuevas tecnologías parte de la Tercera Ola como la convergencia que llega a transformar las tres esferas (Calvo, s.f: 42).

Es con la presentación del concepto Ecología de los medios, introducido por Neil Postman en 1960, que se pudo entender a los medios como parte de un ambiente en donde hasta cierto grado conviven y cooperan (Scolari, 2015: 1030). Esto dio paso al surgimiento de otros importantes planteamientos como el de McLuhan, el cual presentó una sistematización del análisis del medio en su ambiente, sugiriendo que un medio se vuelve obsoleto cuando llega uno que puede sustituir sus funciones, el medio puede recuperar ciertas tareas que otro medio realizaba y un medio tiene la posibilidad de trascenderse a sí mismo (Scolari, 2015: 1033). Proponiendo la idea de que un medio necesita de otro medio para existir, mejorándolo e innovándose.

Estos estudios del entorno de las nuevas tecnologías permitieron advertir una reconfiguración social y con esto el nacimiento de nuevas audiencias, generando un reajuste en los modos de uso para lo cual se crean contenidos acordes. Se da una interconexión entre sujetos, medios y lenguajes en un mismo espacio virtual, conocido como Hipermediación, término acuñado por Carlos Scolari (2008: 113-114). Los contenidos se trasladan de una pantalla a otra, en diversos formatos. Con esto la potencialización de las formas de comunicación.

1.2.4 ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Diversos autores han expuesto la importancia de un desarrollo del pensamiento crítico ante la llegada de un gran cambio tecnológico y mediático sobre todo con el fácil acceso a la información, con las posibilidades de generar y compartir contenidos, que les permite crear comunidades que comparten ideales y obtener mayor conocimiento. Siendo esta una visión más positiva e idealista del uso del internet, otros exponen su preocupación ante tal flujo de datos ya que perciben como riesgosos los modos de consumo de los medios de comunicación ya que estos han obtenido una función de denuncia en situaciones de riesgo, por lo que las personas pueden añadirle un grado de legitimidad que no le pertenece al medio (Spence, Van Der Heide y Westerman, 2014: 172).

Como una herramienta para entender y analizar el efecto de los medios digitales en la percepción de la sociedad es que han surgido los estudios referentes a la Alfabetización Digital, surgiendo autores que consideran que una persona es

analfabeta cuando tiene un acceso limitado y un bajo o nulo desarrollo en las habilidades que le permiten navegar en el internet haciendo uso de las tecnologías de la información (García, 2017: 68).

La investigadora del Reino Unido que está trabajando en el tema de Alfabetización Digital y sus características es Sonia Livingstone, en las diversas versiones de su artículo 'What is Media Literacy?', definiendo por su parte a la Alfabetización Digital como la habilidad para acceder, analizar, evaluar y crear mensajes en una gran variedad de contextos (Livingstone, 2004: 18) que se traducen a diversas pantallas y plataformas.

Cabe destacar que Livingstone expone en sus investigaciones la importancia de la Alfabetización Digital en niños y adultos con el fin de que puedan desarrollar su máximo potencial ya que, de por medio, existe una relación máquina-sujeto que debe asimilarse. Sobre todo para eliminar la brecha entre las generaciones de usuarios y crear audiencias más selectivas (2004: 20).

Por otro lado, autores como Susana García entiende a la Alfabetización Digital como el compendio de conocimientos necesarios para crear, gestionar, transmitir, presentar y comprender el entorno digital (García, 2017: 73). Figurando como una materia imprescindible en las aulas para las generaciones que hacen un mayor uso de las nuevas tecnologías y las redes sociales.

Ha sido un largo proceso en el surgimiento y reestructuración de los medios y las tecnologías y a pesar de que han surgido un gran número de estudios y propuestas referentes a la Alfabetización Digital, se puede decir que aún es un campo que se encuentra en proceso de construcción, cuyo principal objetivo es sentar las bases de la enseñanza sobre los nuevos medios que resultará en una sociedad con mirada crítica, analítica y capaz de crear contenidos en beneficio de la comunidad.

1.2.5 TEORÍA CLOWN

Como se comentó al inicio de estas páginas nuestro objetivo con esta propuesta es ofrecer a los niños de entre 6 a 9 años una alternativa de aprendizaje que sea una oferta atractiva y acorde a los usuarios actuales, se propone un modelo de Alfabetización Digital bajo la filosofía del juego y las representaciones escénicas, la teoría Clown. Una de las razones principales es que nosotras formamos parte de una asociación civil en la cual trabajamos con diversas técnicas de aprendizaje para niños en un programa denominado, El Crayón, basándonos en esto para la idea de realizar una propuesta que combinara dos de nuestras pasiones, la comunicación y la enseñanza. Dejando esto claro comenzaremos a hablar un poco de la teoría del Clown y cómo ha sido su evolución.

La teoría Clown cuenta con una gran bibliografía que hace referencia a su relación con el teatro y algunas técnicas de improvisación que ayudan al desarrollo de un personaje para su posterior presentación en un público y dar acompañamiento. Las publicaciones

se destacan por hacer una revisión del Clown y sus representaciones dentro del imaginario del sujeto como en el escenario.

De los principales exponentes del tema se destaca Carlos Diz, quien planteó la relación del Clown con la infancia y el teatro, recalcando el deseo inherente del adulto por mostrar distintas facetas de sí mismo de igual modo en que lo haría un niño, teniendo como principal herramienta el uso de la nariz roja como un elemento que permite comunicar lo que se tiene en el interior al mundo exterior, todo mediante el juego como escenario (Diz, 2011: 158).

En esta búsqueda de lo qué es ser Clown se resalta la revisión histórica del payaso a cargo de Jesús Jara, quien parte con la figura del mimo, la cual surgió en el Imperio Romano y su principal función era la de “ayudar a secar las lágrimas de los espectadores”. En Turquía el clown se destaca como la figura burlona favorita, conocida como *Kavuklu*, por otro lado, en la India aparece el *Vidushaka*, un criado glotón que siempre busca sacar de los apuros a su empleador por medio de artimañas. A su vez, en China encontramos una puesta de escena conocida como diálogo cómico o Xiang Sheng, un arte oral que forma parte de las tradiciones del país, en cambio en Japón el clown existe con el símbolo del lunar blanco en la nariz o la mariposa pintada en mejilla, donde desarrollaban estilos teatrales basados en el arte del bufón (Jara, 2014: 24–26).

A su vez, se han publicado investigaciones que plantean una relación del Clown con la educación, con una propuesta de La Pedagogía de la Felicidad, en donde las autoras

hacen una relación entre la educación, concebida como un aprendizaje significativo y vivencial, ligado a las emociones y pensamientos, con esto desarrollando el potencial del alumno (Correa, Mejia y Paredes, 2017:18).

Las autoras presentan como propuesta la teoría Clown, ya que esta utiliza técnicas artísticas y escénicas que ayudan a humanizar el proceso educativo; la técnica permite trabajar desde el interior y ayuda a enfatizar los elementos que permiten sensibilizar, como lo son: la expresividad, la mirada, la torpeza, lo cómico, la autenticidad, la comunicación, el juego, la risa, el fracaso como posibilidad, la aceptación, entre otros (Correa, Mejia y Paredes, 2017: 19).

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2. MARCO TEÓRICO

2.1. MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN LA SOCIEDAD MODERNA A LA ECOLOGÍA MEDIÁTICA

A lo largo de la historia los medios de comunicación han pasado por cambios significativos y estos han tenido que adaptarse a las tendencias de la era digital; medios masivos que fueron los principales creadores y difusores de la información se han visto transformados y en la actualidad la lógica de la sociedad se encuentra igualmente reajustada.

El desarrollo de la industria mediática no es una cuestión aislada, sino que es parte de los resultados de la evolución industrial, económica, política y social que se han estado viviendo desde hace unas décadas (Thompson, 1990: 242). Esto quiere decir que las nuevas aportaciones tecnológicas vienen desde años atrás, a partir de una transformación social que periódicamente lo ha demandado y finalmente ha alterado su estructura a una comunidad globalizada y digitalizada.

Las transformaciones mediáticas pertenecen a un proceso histórico que parte desde Gutenberg y la implementación de la imprenta, con esto estableciendo una pauta del comienzo de la comunicación de masas que sentó las bases para el surgimiento de medios como el periódico, la radio y la televisión (Thompson, 1990: 242). Si bien, se dieron el surgimiento de audiencias compuestas alrededor de la cultura mediática masiva, es importante resaltar que el desarrollo tecnológico permitió la conversión del

papel del consumidor a ser un usuario activo lo que nos ha llevado a lo que es hoy en día la Era de lo Digital.

2.1.1 TRANSFORMACIONES EN LOS MEDIOS

Estos reajustes tecnológicos y sociales implican un proceso de metamorfosis por el que pasan los medios, como lo señala Alvin Toffler (2010), una *mediamorfosis*, que está basada en seis principios en los que inicialmente se expone que hay una relación entre un nuevo medio y el ya existente, de igual modo la idea de que el medio no surge de la nada, sino que parte de otro o por lo menos de su filosofía, con esto permitiendo la supervivencia de un medio anteriormente establecido dentro de un nuevo ambiente en este caso digital y finalmente posicionándose un medio innovado y adaptado a futuros usos (Tomasello, 2010: 533).

El término mediamorfosis podría entenderse como un proceso de nacimiento, del medio en este caso, en donde este surge de manera independiente o partir de otro, solo adaptándose a las nuevas demandas de los usuarios hasta alcanzar un grado de madurez. Parte del crecimiento en la mediamorfosis se refiere a los cambios en la estructura del medio, que puede ser cómo se distribuye y presenta a los usuarios y cómo ellos interactúan con el mismo. Estas transformaciones se pueden percibir con la llegada del internet y el acondicionamiento que han tenido que hacer los medios. Tal es el caso del periódico, el cual ha tenido que adaptar su contenido a formas audiovisuales, que pueden ser compartidas en redes sociales y así obtener

suscripciones en línea como alternativas a la distribución impresa, ya que las personas han dejado de comprar periódicos y optan por leer en sus dispositivos.

Por otro lado, la televisión ha sabido adaptarse al surgimiento de nuevos contenidos aunque estos no son exclusivos y pueden ser vistos en múltiples pantallas como la *PC*, *Smartphones* y *tablets* (Scolari, 2008), de modo que los medios no desaparecen sino que logran formar parte de una estructura en la cual todos coexisten creando relaciones entre sí (Scolari, 2015). Esto quiere decir que la aparición de plataformas de mensajería y los blogs toman elementos de otros medios como lo es el telégrafo, el correo, el periódico, entre otros, y de la misma manera, medios como el cine han adoptado características de las tecnologías de la actualidad para revolucionar la forma de la narrativa como lo es el uso de la realidad virtual.

Roger Fidler plantea que el proceso de transformación y adaptación ocurre en un periodo de 30 años para que pueda determinarse si un medio se ha internalizado dentro de una estructura cultural (1997: 8). El internet no es un medio que nació hace pocos años, sus inicios se remontan a la década de los sesentas, pero ha adquirido cada vez más fuerza y de una manera acelerada, convirtiéndose en una tecnología imprescindible hoy en día y un elemento crucial en la estructura de la sociedad moderna.

Estos procesos de readaptación e innovación mediática se dan dentro de una misma esfera que hace referencia a la lógica de un ecosistema natural, lo que se conoce como la Ecología de los Medios, planteado por Postman como el estudio de los medios

en el que existen varios actores clave involucrados, tales como el sujeto, la tecnología y el contexto en el que se desenvuelven (Islas, 2015: 1061). Esta perspectiva de estudio nos permite determinar el rol que juega cada elemento y el grado de importancia de su participación en mantener con vida el ecosistema mediático.

Partiendo de lo anterior, Ecología de los Medios es un sistema en el que nacen, crecen, se transforman, y en algunos casos, mueren los medios de comunicación, sin olvidar su relación con los usuarios. Existe una estrecha convivencia entre los medios que permite su correcto funcionamiento y posteriormente da paso a una evolución del mismo cuando unos llegan a unirse para crear uno nuevo, siendo capaz de completar diversas funciones.

Entre estos cambios tecnológicos y digitales se lleva a cabo un proceso de configuración entre audiencias, mercado y contenidos, generándose una transformación en la realización y el consumo, dándose una convergencia cultural en la industria de los medios de comunicación y alterando su lógica de producción, distribución y segmentación de su público (Islas, 2009: 27). No sólo las audiencias son más activas y selectivas en cuanto a los contenidos que consumen, sino que sus hábitos han sido reformados y esperan una adaptación de la oferta de entretenimientos en diversas plataformas que les permita interactuar con el mensaje de manera más significativa. Destacándose las comunidades de fanáticos que consumen un mismo discurso en diversos medios para obtener una mejor experiencia del contenido.

Henry Jenkins propone el concepto de convergencia cultural el cual hace referencia a las formas de consumo y apropiación que son parte de un colectivo que promueven la participación y construcción grupal, en contraste a la cultura del individualismo que se basa en la interpretación de contenidos de manera privada (Escobar, 2014: 9). En el presente la convergencia cultural corresponde a la configuración actual de los usuarios, ya que se ha formado una comunidad de seguidores que producen y distribuyen contenido, obteniendo respuestas en tiempo real.

A partir de esa reconfiguración es que surge el rol de productores y consumidores, donde antes la industria mediática era quien contaba con una franquicia la cual producía el contenido y difundía de manera masiva, proceso que ha sido sustituido por los prosumidores, quienes se volvieron expertos en el manejo de las nuevas tecnologías digitales y principales agentes difusores de información (Islas, 2009: 27).

El concepto de prosumidores es definido por Claudia Benassini como el espectador que se transforma en actor, que forma parte de un diálogo participativo en tiempo real gracias a mecanismos tecnológicos y el entorno web, pasando a ser un productor (2014: 21). Las audiencias pasivas pertenecen a otra etapa mediática y a una distinta configuración social que se ha transformado en una comunidad virtual generadora de contenidos que trabajan por un bien colectivo.

La industria y los contenidos han cambiado de manera significativa de modo que ya no existen mercados perfectamente definidos y el contenido viaja de manera libre por los distintos medios y plataformas (Islas, 2009: 26). El mercado del entretenimiento

pasa a estructurarse de acuerdo a tendencias de uso y en las características de la comunidad virtual con esto volteando los papeles en cuanto a quién determina la creación de discursos. Los usuarios son parte de un proceso de intercambio, producción y consumo simbólico que se da dentro de una red compuesta de una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes que se interconectan entre sí y crean un espacio compartido infinito (Scolari, 2008: 113-114).

Si bien, se dan transformaciones en los medios, estos también causan un efecto de cambio dentro de la sociedad en donde la incorporación de nuevas tecnologías y el internet ha generado nuevos perfiles profesionales debido a que la comunicación se ha vuelto interactiva y multimedia, se ha dado una demanda en la creación de contenido en favor al gusto y comodidad de los usuarios (Scolari, 2008: 286), por otra parte, instituciones como la educación ha sufrido grandes cambios de modo que las viejas técnicas de enseñanza se han actualizado y buscan estar a la par de la nueva generación de niños y adolescentes expertos en las tecnologías.

Debido a que los niños y adolescentes experimentan un uso temprano de las tecnologías y el internet, estos adoptan comportamientos cada vez más significativos. Los menores que hacen uso de las TIC's son usuarios sociables, autodidactas y fieles a sus comunidades virtuales (Boschma, 2007: 122); estos consumen y crean contenido que les permite definirse a sí mismos entre sus pares, haciéndolos parte de un diálogo comunicativo en virtud de sus intereses y visiones individuales.

2.1.2 NUEVAS TECNOLOGÍAS

Se puede entender a las nuevas tecnologías como el conjunto de sistemas y recursos para la elaboración, almacenamiento y difusión digitalizada de información, basados en la utilización de tecnología informática, los cuales están provocando profundos cambios y transformaciones de naturaleza social y cultural (Domínguez, 2003). Estas nuevas herramientas brindan un terreno de exploración cada vez más ambicioso gracias a que los investigadores y fabricantes buscan alterar las formas de vida y producción de la cotidianidad.

El desarrollo de la tecnología ha llegado al grado de sustituir en gran parte las actividades diarias y simular cada vez más al humano (Islas, 2009: 26), sobre todo con la llegada de la inteligencia artificial y sus múltiples posibilidades de uso. Los dispositivos se vuelven una extensión del cuerpo de tal modo que se llega a un estado de emergencia si no está el aparato cerca.

De igual manera, el flujo de información es cada vez más amplio. Los usuarios están expuestos a una diversidad de contenidos del cual hacen uso para poder seguir generando contenido que comparten en el ciberespacio. Las nuevas tecnologías y el surgimiento de redes sociales permiten que los usuarios entren en el trabajo colaborativo en la creación de contenidos pero no solo para distribuirlos, sino para comentarlos y entenderlos, con esto generando más conocimiento (Westerman, 2014: 172). Esto brinda un panorama más prometedor en cuanto a la formación de individuos activos, selectivos y generadores de discursos por un desarrollo social.

La evolución mediática se da a un paso muy acelerado, las tecnologías pasan a ser obsoletas en cuestión de años y la sociedad se encuentra en constante adaptación a nuevos escenarios. Las vidas cotidianas de los individuos han pasado a ser mayoritariamente digital, lo que les ha permitido adquirir un papel de suma importancia ya que son ellos quienes determinan las próximas tendencias en las plataformas virtuales. Es primordial estar al tanto de estos cambios y del papel que tiene el usuario en los próximos desarrollos tecnológicos, para que estos brinden a la sociedad global una posibilidad de mejora y una calidad de vida óptima.

2.2. DESARROLLOS TECNOLÓGICOS, INTERACCIÓN, NUEVOS MEDIOS E IDENTIDAD

En este desarrollo de tecnologías se presenta un aspecto importante e innovador que es: la interactividad. Durante las décadas anteriores los medios eran unilaterales, solo se tenía una exposición de argumentos e ideas y no había forma de tener una respuesta directa de parte de los usuarios, esto cambia con los nuevos medios y la creación de las redes sociales ya que brindan la oportunidad de tener una respuesta inmediata en cuestión de segundos y con eso logran que los usuarios tengan un interés duradero.

David Caldevilla, marca una división entre el internet 1.0 y el 2.0 señalando que el segundo está conformado por una red de individuos que tiene en sí un mismo objetivo y está dividido en cuatro fines: *Mantenimiento de amistades, Nueva creación de amistades, Entretenimiento y Gestión interna de organizaciones empresariales*. Estas

cuatro conforman una gran red, donde los usuarios son millones y cada persona con intereses y gustos distintos, pero juntos crean una macrored en la que la interactividad y la personalización son los principales factores de una convivencia que se presenta en la cotidianidad de los usuarios (Caldevilla, 2010).

Nos encontramos en un momento crucial del surgimiento de tecnologías que llegan a marcar la forma en que vivimos, puesto que cada año nos vemos abrumados por las constantes actualizaciones en nuestros dispositivos y nos preguntamos qué es lo nuevo que nos podrán ofrecer. Esta evolución ha impactado de manera significativa el modo en que se relaciona el sujeto con la tecnología, ya que cuentan con un grado de interactividad pluridireccional, es decir, que va hacia diversas direcciones con un usuario activo y crítico. Por otro lado, la capacidad de comunicación e interacción ha permitido que se originen comunidades expertas en un mismo lenguaje digital.

Las plataformas digitales llegan a alterar las formas de interacción al aparecer grandes comunidades virtuales que tienen gustos similares y llevan la tarea de generar contenido, el cual comparten y comentan, creando una cadena de información y conocimiento que se alimenta de la participación de los mismos usuarios. La evolución tecnológica y mediática ha transformado la manera en que está estructurada la dinámica social, sobre todo en lo que se refiere a la interacción con otros y con ello modificando la forma en que se percibe la realidad.

El flujo de información y el manejo de las tecnologías se han renovado a la par de las actualizaciones de los dispositivos, de modo que la relación usuario-máquina se ha

transformado a una colectividad de personas con un objetivo de uso, donde las redes sociales, aplicaciones y los dispositivos son parte del área profesional, de las relaciones familiares y de amistad, pasando a ser una configuración usuario-máquina-comunidad en red (a la que pertenece) y viceversa, figurando la máquina como un intermediario de su lógica de vida.

Las nuevas tecnologías forman parte importante de la configuración social, siendo el uso de redes sociales lo que le brinda sentido a la vida de la comunidad del usuario (Scolari, 2012). Dispositivos como el *smartphone* se han convertido en la pieza clave que ha facilitado la conectividad a una red de internet y la usabilidad de las plataformas de comunicación digital.

Actualmente un 40% de la población mundial, que equivale a 3 billones de personas, son usuarias de plataformas sociales (Kemp, 2018), por lo que podemos comprender que la configuración social está permanentemente afectada y en constante evolución. La pantalla se ha posicionado como el intermediario entre las formas de comunicación dentro de la red de usuarios.

Los nuevos medios se conciben como el paso de lo tangible a lo digital, no solo refiriéndose a los medios impresos, sino a la interacción entre personas y las tareas cotidianas. Se habla de una reestructuración y una evolución en los medios tradicionales abriendo paso a novedosos dispositivos y plataformas que tienen como función principal el ser una vía de comunicación (Tomasello, 2010: 532).

A grandes rasgos, la interacción se refiere a un proceso de intercambio entre dos o más personas, por otro lado, en la era de las redes sociales, se entiende como la relación de un sujeto a una máquina, que le permite comunicarse con un gran número de personas, haciendo que la acción se vuelva más compleja, gracias a la aparición de los nuevos medios, entendidos como las plataformas que permiten la comunicación e interactividad con otros en un ámbito completamente digitalizado. Los medios de comunicación con los que estamos familiarizados no estarían de no ser por la evolución tecnológica y la aparición del lenguaje digital. Un medio no es sino la innovación de dispositivos y la posibilidad de conexión a una red de internet.

2.2.1 REDES SOCIALES

Durante la última década se ha incrementado el uso y registro de las distintas redes que forman parte de la vida cotidiana. Estas plataformas digitales cuentan con una gran cantidad de usuarios que a su vez, comparten información de manera constante e inmediata, gracias al surgimiento de tecnologías que han cambiado el grado de conectividad en la sociedad.

El uso de dispositivos como el celular y las *tablets* modifica el modo en que se consumen los contenidos e incluso le ha permitido al usuario adoptar un papel de productor de información y con esto generar una comunidad conocedora de un mismo lenguaje (Caldevilla, 2010). Dentro de los parámetros de usabilidad de una tecnología y de una plataforma virtual es necesario contar con los conocimientos y habilidades que te permitirán ser parte del mismo diálogo. La cultura de consumo actual ha

evolucionado a tal grado que durante el transcurso del día el flujo de información es tan alto que los contenidos son cada vez más cortos.

La comunicación digital, un tema que ha consolidado un superlenguaje que se refiere al cruce entre lo multimedia y las comunidades virtuales que generan una red digital (Lévy 1994; Day, 1999; Scolari 2008). Este lenguaje busca englobar una serie de códigos que sean entendidos por el humano y la máquina, con esto creando una relación directa entre los dos actores con el fin de tener un mejor manejo de la información que se recibe constantemente.

El desarrollo de los medios genera un impacto en la sociedad que no es exclusivo de la interacción medio/usuario, sino en el modo en que el sujeto se comunica y percibe su entorno; las nuevas tecnologías brindan una gama de posibilidades que cada vez son explotadas en mayor medida y traen una serie de cambios dentro de las nuevas generaciones y no siendo solo exclusivo porque abarca a todas las generaciones, pues el uso de nuevos dispositivos, plataformas y redes sociales, ha logrado una transformación dentro de temas como la socialización, comunicación y desarrollo de habilidades motrices; tanto para los infantes, adolescentes y los adultos; ha sido un cambio que se ha presentado en los últimos años, en el cual se ha tenido que hacer una rápida adopción.

Las redes sociales pueden remontarse al surgimiento de '*Open Diary*', una plataforma social en la cual los usuarios tenían libertad de compartir, mediante la escritura, lo que pensaban, con esto formando una comunidad (Kaplan, 2009: 60). Eventualmente con

la creación de espacios sociales como lo son Myspace y Facebook es que comenzaron a originarse comunidades virtuales cada vez más diversas pero que eran parte de un mismo discurso (Kaplan, 2009: 60).

Para que un sitio web o aplicación pueda ser considerada como una red social debe cumplir con tres básicos requerimientos: primero, debe ser abierto al público, esto quiere decir que debe estar ubicado en un sitio accesible o ser una aplicación diseñada para distintas plataformas y sistemas operativos; segundo, debe requerir un esfuerzo creativo, tal es el caso de la aplicación Vine, la cual permitía crear y compartir videos pero con una corta duración de 6 segundos, exigía gran cantidad de creatividad por parte de los usuarios, sobre todo si se quería alcanzar al mayor público posible, y como tercero, su finalidad debe estar fuera del ámbito laboral, refiriéndose a que debe ser concebido como una plataforma de entretenimiento, aunque esta característica es dejada de lado ya que es posible lucrar haciendo un uso profesional de las redes sociales (Kaplan, 2009: 61).

Las plataformas sociales exigen un alto grado de conocimiento en cuanto a las formas de uso para poder explotar su potencial al máximo, exigiendo a sus usuarios creatividad, habilidades para relacionarse y estar en constante actualización, si no existe la posibilidad de ser excluido en sus interacciones personales al no contar con la información de la vida virtual de sus pares.

Las redes sociales se han situado de tal manera que diversas actividades cotidianas se vieron obligadas a adaptarse en función a las mismas. No solo se ha modificado la

esfera social entre amistades, las interacciones familiares se trasladaron a las aplicaciones de chat llegando a generar grupos para compartir diariamente sus vidas, sin embargo, se percibe un aislamiento entre los integrantes del hogar debido al gran número de alternativas de entretenimiento virtual que se ofertan y debido a que son contenidos que se consumen de manera individual. Las costumbres como el ver la televisión en familia se han abandonado (Livingstone, 1999: 63).

Los usos que se le dan al internet y sus plataformas ha evolucionado de tal manera que el flujo de información ya no se encuentra controlado por grandes corporaciones y como usuarios se convierten en principales actores al momento de decidir qué consumir y cómo consumirlo, al mismo tiempo está la posibilidad de transformarse en creadores de contenido lo que brinda un medio para expresar ideales, gustos y pensamientos que otros pueden visualizar y comentar de manera simultánea.

Por otro lado, los jóvenes consideran a las redes sociales como un importante medio de comunicación el cual les ha permitido generar interacciones positivas y sentirse incluidos en su red de amigos al momento de compartir información con los mismos (B English, Houston, Kennedy, Seo y Taylor, 2014). El sentido de pertenencia es lo que ha llevado a que los usuarios más jóvenes busquen comunidades virtuales en las cuales puedan expresarse y mostrarse a sí mismos, utilizando plataformas como los blogs, los videojuegos en línea y las redes sociales como un medio para afirmarse y hacerse presentes.

Es importante ver el proceso de comunicación con ojos amplios y abiertos a diversas posibilidades ya que pasa de ser un intercambio de ideas directo a la construcción de un mensaje dentro de un contexto político, social y cultural dirigido a un público numeroso, que a su vez reescribe el mensaje y lo comparte con su comunidad de usuarios, con esto brindando a cada individuo un papel clave dentro del flujo digital.

2.2.2 CONSTRUCCIÓN DEL YO

La formación de comunidades virtuales y el acercamiento a las redes sociales y nuevas tecnologías implica un impacto en cada individuo. Los usuarios son capaces de acceder a diversos conocimientos del que antes no habrían tenido la posibilidad de obtener ya que la información se transmitía de “cara a cara” por generaciones (Thompson, 1997: 275). Pero es gracias a los medios digitales que se expande el abanico de opciones para construir una identidad.

La construcción de la identidad es posible gracias a las experiencias que se dan en el día a día, pero no está limitada a las acciones del sujeto dentro de su contexto sino que se encuentra ligada a la vida virtual de la que forma parte, que lo hacen participe de fenómenos que no tendría lugar en donde vive, teniendo una interacción mediática que le permite conocer otras culturas, políticas y costumbres, eventualmente asumiéndolas como propias (Thompson, 1997: 271).

Es mediante estos acercamientos y *experiencias* que los usuarios dentro de una sociedad digitalizada se encuentran en construcción de su “proyecto del yo”, eligiendo

materiales de aquí y allá para formar una explicación coherente de lo que es él o ella, la narrativa de su identidad, que a lo largo de su crecimiento irá cambiando y transformándose (Thompson, 1997: 271).

La aparición de las redes sociales y el internet puede verse como algo negativo, ya que existe una creciente disponibilidad recursos simbólicos que puede generar un efecto desorientador y a su vez originar una sobrecarga en cada individuo (Thompson, 1997: 279-280), sobre todo si pensamos el impacto que esto puede tener en los niños y niñas, quienes se encuentran en una etapa de descubrimiento y aprendizaje.

No obstante, a pesar de que no podemos detener la cantidad de información que fluye dentro de la web es posible hacer frente mediante la selección cuidadosa de los materiales que se consumen y qué es lo que se asimilará como aceptable (Thompson, 1997: 280). Como usuarios tenemos la oportunidad de elegir en quién confiar y cuáles conocimientos acumular como una parte positiva de nuestra identidad. Por esto, es importante generar una conciencia analítica en la mente de las personas que tienen un acercamiento cotidiano a los medios digitales e internet, especialmente hablando de los niños y jóvenes quienes son más vulnerables a diversos contenidos.

2.3 ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Para poder comprender lo que es la alfabetización digital primero, debemos comprender qué es la alfabetización; en el pasado al encontrarnos por primera vez con la literatura, la alfabetización fue un proceso para las personas que no conocían ni

comprendían cómo leer, los llamados analfabetas. Mediante un proceso y estructura se les enseñaba como leer y posteriormente, en un nivel avanzado, como comprender en manera más profunda lo que se había leído, convirtiéndose en una lectura de comprensión donde lo más importante era no solo tener habilidades de lectura sino conocer el significado de los textos que se acaban de conocer y/o asimilar.

La Alfabetización Mediática o Alfabetización Digital es un concepto que presenta sus inicios en países como España, Francia, Inglaterra y Canadá y que en unión con la UNESCO (1984), logran realizar una intervención a modo de respuesta, debido a los cambios que se estaban presentando en un nivel sociocultural, por los mensajes e imágenes que se presentaban en los medios masivos de comunicación (León, 2018).

Es aquí en la edad contemporánea, donde los medios masivos hacen su aparición y como Carlos Scolari nos explica, llega una alfabetización mediática que se podría entender con la siguiente pregunta: ¿cómo hacer para comprender a los grandes medios masivos?; en este momento los educadores llegan a la resolución de que es necesario que se comprendan y analicen los contenidos que se presentan en los medios y como alternativa se les brindan herramientas a la nuevas generaciones para que ellos también sean parte y se conviertan en consumidores/productores o prosumidores (Scolari, 2018: 16-20), en resumen la alfabetización y alfabetización mediática son movimientos sociales que han revolucionado a la sociedad e impulsando a obtener nuevos conocimientos.

Es importante hacer un reconocimiento sobre dos conceptos claves: la Alfabetización Mediática y la Alfabetización Digital, la primera como su nombre lo dice es educar sobre medios, qué son, cómo repercuten, porqué utilizarlos y algunas de sus características principales; los niños y jóvenes conocen los riesgos de internet y aprenden criterios de seguridad, un ejemplo es saber qué datos personales brindar y cuáles sitios son fiables, por otro lado, conocen sobre virus y los efectos que tienen en la PC, lo que nos demuestra que cuentan con habilidades para reflexionar sobre sus acciones y posibles consecuencias (León, 2018).

En cambio la Alfabetización Digital nos lleva a un desarrollo cognitivo más amplio, sus habilidades están desarrolladas a un nivel más profundo y las destrezas de conciencia e identidad social, individual y colectiva están desarrolladas en un nivel más completo, podemos decir que las diferencias entre la Alfabetización Mediática y Digital es una cuestión de desarrollo cognitivo, donde no solo se conoce sino que se desarrolla el uso y creación de contenidos como la base primordial.

Las generaciones de jóvenes que nacieron en el pleno auge de la tecnología digital se encuentran inmersos en un mundo de pantallas y de comunicaciones interconectadas, lo que los lleva estar frente a la pantalla un promedio de 7 horas al día, refiriéndose a televisores, computadoras, teléfonos móviles, consolas y *tablets* (García, 2017: 67). Esto quiere decir que los niños, niñas y adolescentes pasan gran parte de su día en el uso del internet y redes sociales en muchos de los casos sin supervisión pero esto no quiere decir que sea negativo, sino que debemos prestar especial atención en qué es lo que ellos ven, cómo lo asimilan y qué aprendizajes obtienen de su experiencia.

Los niños y niñas perciben a las redes sociales como una plataforma que les permite contar con su propia voz que puede ser escuchada por un gran número de personas, así logrando hacerse visibles (De La Torre y Fourcade, 2012: 71), es en estos medios en donde los chicos se dan el espacio para explorar sus gustos, qué compartir de sí mismos e interactuar con otras personas, así como con diversos contenidos. McQuail identifica cuatro categorías del porqué los medios y las redes sociales son tan fascinantes para el público, donde principalmente está la diversión, que ofrece una vía de escape emocional, las relaciones personales, con la pantalla como intermediaria, la construcción de una identidad al explorar la realidad y la construcción de valores y por último, la posibilidad de acceder a información sobre el mundo (De La Torre y Fourcade, 2012: 71).

Los padres y profesores se preocupan por el tiempo que los niños le brindan a las TIC's y el internet llegando a prohibir su uso y a su vez evitando emplear estos instrumentos como un auxiliar para impartir conocimiento. Los niños aún se encuentran con un plan educativo que hace alusión a competencias que no los preparan para las habilidades con las que deberán contar a futuro en un plano profesional. Hoy en día han surgido modelos educativos que fomentan la transformación de los métodos de enseñanza y de las herramientas utilizadas, tal es el caso de la Universidad Peer-to-Peer, una iniciativa impulsada por Schmidt, junto a otros académicos, en donde su filosofía señala que todos podemos compartir nuestros conocimientos y a la vez aprendemos al enseñarlo (Cobo y Moravec, 2011: 20-21). De este modo es que se interactúa en las plataformas virtuales al crear, compartir y analizar contenido de manera constante, dejando de lado las formas educativas lineales que dictan qué y

cómo aprender, para crear una red de conocimiento alimentada de un infinito intercambio de información.

Antes de esto, para lograr un aprovechamiento óptimo de las TIC's y el internet es importante contar con las competencias indispensables para su uso. Desde hace unos años se ha implementado la Alfabetización Digital, el modelo que busca desaparecer las barreras que segmentan el internet y la educación (García, 2017: 69).

La Alfabetización Digital comprende tener los conocimientos necesarios para crear, gestionar, transmitir, presentar y comprender el entorno digital (García, 2017: 73). Entre los criterios indispensables de este conocimiento es necesario contar con un conocimiento del uso del software, habilidades para buscar y analizar la información, con el fin de poder interpretarla y para brindarle un significado y reconstruirlo de manera crítica, poder comunicarse por medio de las plataformas virtuales aprovechando sus características, contar con una actitud socialmente positiva que permite el trabajo colaborativo, el respeto y la empatía en redes, al igual que una conciencia del impacto que tienen las TIC's en la cultura y la sociedad y finalmente, estar consciente de las emociones que surgen de la experiencia con los entornos digitales para eventualmente poder controlarlas y construir una identidad digital equilibrada y afectiva (García, 2017: 74).

También se entiende a la Alfabetización Digital como la manera de comprender a los medios de difusión como las ventanas que representa al mundo, es decir, la nueva forma en que conocemos al mundo (Leon, 2018). Es gracias a la alfabetización digital

que podemos conocer las nuevas formas de vida social, cómo dar un buen uso y más allá de algo técnico es una cuestión de conocimiento y análisis de contenidos.

Para nosotros desde la perspectiva de aprendizaje es una excelente manera de enseñar a nuevos usuarios, en este caso niños pequeños, un uso saludable de las nuevas tecnologías que nos rodean. Los menores están expuestos a las tecnologías y los medios desde una edad muy temprana; aunque eso no se puede cambiar es primordial asegurarnos que su aproximación a las redes e internet sea productiva, una zona segura y sobre todo positiva.

2.3.1 TEORÍA CLOWN

El *clown* es una forma de expresión y/o comunicación directa, espontánea y primaria, la cual recupera el juego como un medio para crear una conexión con otros (Jara, 2014), también es una unión de actividades cotidianas en la vida humana como la risa, la gesticulación y una muy importante, la imitación. En sí, es trabajar lo humano en los humanos, ser únicos y mostrar nuestras mejores habilidades, sin la necesidad de fingir, siempre con una disposición abierta al juego.

Partiendo de la importancia de crear modelos de enseñanza aptos a los modos de aprendizaje de los niños, sin parecer una estructura tradicional, proponemos el uso de la teoría *clown* como propuesta de enseñanza de la Alfabetización Digital en las aulas. Trabajar por medio del *clown* permite:

- **Compartir con los demás** lo que sentimos y nuestra personalidad, enfocado en el “cómo somos” en verdad.
- **Reconocer nuestros defectos**, por medio de la interacción con otros *clowns* que nos permitirán ser conscientes de ellos.
- **Aprender a escuchar**, prestando especial atención a lo que dicen los compañeros y asimilar lo que han compartido.
- **Responder rápido**, al estar atento un *clown* siempre tiene respuesta.
- **A respetar**, ya que te permite respetarte a ti mismo, a tus compañeros y a las personas de tu alrededor.
- **A ser más humano**, al mostrarte tal y como eres
- **A trabajar en equipo y cooperar**, un *clown* es enormemente generoso por lo que consideran importante el “nosotros” y el “ustedes” (Andrés, 2010: 279-289).

Estas características permiten que el niño se desenvuelva y aprenda en un ambiente de afecto y respeto. El *Clown* tiene como base el uso de dinámicas lúdicas y de improvisación que permiten despertar la imaginación y a su vez obtener conocimiento. Piaget señala que el niño usa el juego como un medio para asimilar la realidad y adoptarla en relación a los conocimientos previamente obtenidos (Meneses y Monge, 2001: 121). El uso de técnicas de enseñanza mediante el juego hace que el aprendizaje sea interesante y acorde a los gustos de los niños.

Es indispensable generar conocimiento que les permita tener una mirada crítica ante las TIC's, sin embargo, es de suma importancia enseñar a contar con empatía y a respetar en un mundo en donde las relaciones personales cada vez se vuelven más

confusas. El crear una comunidad, de agentes alfabetizados digitalmente, que se respetan unos entre otros permitirá que fomenten una percepción de la vida más empática, especialmente para aquellos niños que se convertirán en generadores de contenido digital. Dentro de la educación el *clown* brinda a los docentes un nuevo método, mediante el cual la risa y el juego forman un elemento principal de enseñanza, ya que permite abrir canales de comunicación, generar sentido de pertenencia dentro del grupo, reduce los miedos, entre otras cualidades que pueden ser aprovechadas de forma positiva entre todos, logrando aprendizajes únicos que también formarán parte de la memoria, pues no serán comunes.

Con base en lo anterior, la Alfabetización Digital comprende un modo de intervención social que brinda las herramientas necesarias para hacer uso de las nuevas tecnologías e internet, partiendo desde el conocimiento del hardware y el software hasta el desarrollo de habilidades para discernir, analizar y evaluar información para posteriormente pasar a ser creadores de contenidos aptos para las plataformas digitales. Es por esto que la teoría *Clown* entra como una alternativa de enseñanza adecuada para el público infantil.

La teoría *Clown* es una filosofía que tiene bases teatrales y lúdicas que permiten la expresión y aprendizaje mediante el juego. En el *Clown* se da un mutuo respeto entre compañeros, lo que lleva a mejorar lazos de convivencia y que los niños no solo adquieran habilidades de uso y comprensión de las tecnologías y la información, sino que les ofrece un fundamento para internalizar lo que consumen de manera positiva para su mejor aprovechamiento.

Viviendo en una sociedad que se encuentra la mayoría del tiempo conectada a internet es imposible pasar por alto los efectos que tienen las plataformas digitales en cada individuo, adquieren demasiada información que es asimilada de diferentes formas, sobre todo si se trata de menores que hacen uso de ésta sin supervisión. Entonces, si se aproxima el tema de uso de las tecnologías y los medios desde un aspecto técnico tal vez esta herramienta no es la más adecuada, sin embargo, si se aborda desde una perspectiva del desarrollo integral de los niños, el Clown es la opción apropiada para intervenir en las aulas o en casa.

Es el momento de abordar la alfabetización digital desde un ángulo distinto y tomar en cuenta el papel que juega en el crecimiento del niño y en su entorno. Es por esto que es primordial brindarle a los menores las herramientas para expresarse y saber que el contenido que consumen tiene un efecto positivo y negativo en algunas ocasiones. Con esto podrán decidir qué internalizar y de cuáles situaciones son importante alejarse. Los niños son expertos en cómo usar las plataformas y medios, incluso son creativos para descubrir nuevas maneras, pero se encuentran expuestos en distintos territorios.

La técnica Clown es un camino para acercarse a tópicos del que es difícil hablar con los niños. Todo esto mediante el juego, un lenguaje con el que los niños se encuentran familiarizados y que les permite conectar con sus pares y con la enseñanza. Les da la oportunidad de desarrollar su creatividad y a su vez divertirse, y lo más importante es que genera un ambiente de confianza para expresarse con otros.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3. MARCO METODOLÓGICO

La modalidad que se utilizó para realizar el trabajo de campo fue de carácter cualitativo; ya que los datos que se querían obtener necesitaban una mejor estrategia para reconocer algunos aspectos de la vida personal de los niños en relación al uso de las TIC's; la evaluación se hizo a niños de primaria y su principal objetivo es generar datos descriptivos: esto es, recuperar información desde las propias palabras de las personas ya sea hablada o escrita y la conducta observable. Desde el punto de vista de los entrevistados se genera todo un mapa de información, que nos permite conocer de manera más detallada su estilo de vida social, amical, familiar, escolar y por supuesto la relación que tiene con las tecnologías, información que se obtiene de primera mano y que nos permite conocer diversos aspectos como corroborar si lo que se dice también concuerda con su expresión facial y corporal. De esta forma el equipo de investigación puede identificar las distintas representaciones que los participantes tienen; también como los diversos imaginarios (León, 2007).

El paquete tecnológico de investigación con el cuál se desarrolló este trabajo de investigación fue la Entrevista semiestructurada grupal, que consiste en: encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras. (Taylor, 1992). Dentro de la entrevista cualitativa se optó por realizar una entrevista grupal, donde de un muestreo se toman las respuestas para generalizar los conocimientos.

3.1 PROGRAMA METODOLÓGICO

El programa metodológico comprende cómo se opera una entrevista semiestructurada que incorpora los elementos destacados del estudio de la comunicación organizacional del Sistema Educativo municipal de Tijuana. Durante el semestre Enero – Mayo 2016.

El objetivo principal por el cual se utiliza este método, es para obtener información más detallada sobre aspectos que influyen en el desarrollo de los participantes de la investigación y así tener una imagen más clara sobre la rutina y conocer qué sucede con los hábitos de uso del internet y de los nuevos medios de comunicación en un fragmento de la localidad de Tijuana.

3.2 PROTOCOLOS

El universo de la muestra para este caso es, “Hábitos y tendencias del uso de tecnologías de información y comunicación y de internet en niños y adolescentes en del sistema educativo municipal de Tijuana, B.C. para implementar talleres de alfabetización digital. ” Este estudio es parte de un programa de investigación sobre Medios y Sociedad, del Cuerpo Académico Comunicación, Sociedad y Organización dentro de la Línea de Generación y Aplicación del Conocimiento “Comunicación, interacción y sociedad” de la facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma de Baja California, campus Tijuana.

La propuesta tiene como finalidad realizar un estudio descriptivo que busca conocer hábitos y tendencias del uso de tecnologías de información y comunicación (TIC) con servicio de internet en niños y adolescentes del Sistema Educativo Municipal de Tijuana, B.C., en los grados de primaria, secundaria y preparatoria, con el fin de conocer patrones y características de uso, así como cambios y transformaciones en sus dinámicas de interacción social y educativa.

En la segunda parte del trabajo de campo (que será de carácter descriptivo) se propone profundizar, mediante una encuesta por conglomerados según los grados escolares y su matrícula en los tres niveles (primaria, secundaria y preparatoria) que nos permita medir las variables a describir, así también 30 entrevistas a profundidad y 4 sesiones de grupo (técnica de grupos focales) que nos permita comprender los patrones, características de interacción y sus cambios con el uso de TIC's en los ambientes sociales y educativos de los niños y jóvenes.

En las sesiones de grupo se hizo una selección de niños y niñas por aula, procediendo con la entrevista, tomando para la entrevista una guía semiestructurada de preguntas que formaban el mapa de información previamente señalado: estilo de vida social, amical, familiar, escolar y relación con las tecnologías. Una vez completada la etapa de entrevistas se siguió con la transcripción de las mismas y posteriormente, el análisis de los datos obtenidos mediante la selección y clasificación de las respuestas.

El trabajo general del proyecto se programó en desarrollar una propuesta de comunicación estratégica que fomente el acercamiento a la alfabetización digital con

niños y jóvenes (de primaria, secundaria y preparatoria), así como con profesores y padres de familia de los mismos; con el fin de potenciar el uso de estas tecnologías en los ambientes sociales y de aprendizaje.

3.3 MUESTREO

Instrumento: Diagnóstico de la comunicación organizacional a partir de una entrevista de la institución en referencia al consumo y exposición a tecnologías de información y comunicación e internet en estudiantes del Sistema Educativo Municipal de Tijuana.

Población: Directivos y maestros de los niveles educativos primaria y secundaria del sistema educativo municipal de Tijuana.

Fecha de levantamiento: Abril-mayo 2016

Esquema de selección y muestreo: Dos muestras aleatorias simples por estratos, una por cada nivel educativo: primaria, secundaria del sistema educativo municipal de Tijuana. De las cuales se identificaron mediante estratos la proporción por visita, en los grupos disponibles a aplicar el cuestionario-entrevista.

3.4 LOS INSTRUMENTOS

Los instrumentos corresponden, técnicamente, a los elementos de investigación que se aplican en los momentos específicos donde se objetivan los datos en los diferentes tipos de plataformas, en nuestro caso audios. Los instrumentos son los activadores

discursivos elaborados bajo tres criterios: los objetivos de la investigación, la modalidad de técnica a aplicar y el tiempo estimado para el programa de levantamiento de campo, y se le llama guía de entrevista semiestructurada.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y RESULTADOS

4. ANÁLISIS Y RESULTADOS

El trabajo de campo se realizó en diferentes escuelas primarias en las que se emplearon entrevistas grupales, conformados por entre 5 a 8 participantes donde con una comunicación abierta y una guía se llevaron a cabo, teniendo como resultado un panorama, de primera mano, sobre la vida de los estudiantes.

Fue un trabajo cualitativo donde nuestra meta principal fue obtener datos y sobre todo tener un acercamiento con los niños. Un punto para enriquecer la entrevista fue crear un vínculo de confianza con los participantes, sin sobrepasar el límite, de esta forma fue más sencillo que nos respondieran rápidamente y conciso como si se tratase de una charla entre amigos.

El instrumento para la entrevista estaba muy completo, se seccionaron las preguntas en tópicos que nos permitirían crear la imagen de la vida del niño y los hábitos de uso con los medios y plataformas digitales. Primero les preguntamos acerca de un día típico en su vida, para saber de su rutina. Siguiendo, quisimos saber cuál era su percepción de la amistad y qué representan para ellos esas relaciones, a su vez, nos interesamos por su familia, qué es lo que platican y de qué modo hacen uso del internet. Por otro lado, cuál es su impresión de la escuela, con el fin de conocer de sus gustos y experiencias en las aulas; en este apartado los niños se expresaron de manera amplia ya que tenían varios comentarios al respecto. Y finalmente, pero sumamente importante, qué es lo que hacen con las tecnologías y el internet y qué es lo que más les ha gustado.

4.1 EXPERIENCIA DENTRO DE LOS PLANTELES

Realizar las entrevistas grupales fue una experiencia muy enriquecedora, ya que era algo nuevo para nosotros pero que fue de gran ayuda para poder adquirir competencias adicionales a nuestra formación; pudimos poner en práctica diversos conocimientos teóricos. Durante nuestro recorrido por la carrera nos dedicamos a fortalecer nuestra formación con diversas optativas de carácter investigativo, donde el principal objeto era el trabajo en campo, fue con este donde pudimos enfrentarnos a un proceso más apegado a la realidad, desde trabajar con diversos niveles escolares, conocer como moderar los tonos de voz y palabras para facilitar el entendimiento de la mayoría, así como buscar nuevas formas para explicar el contenido.

La aproximación que se tenía con cada grupo era muy distinta y desde un inicio como equipo de investigación debes estar atento de cualquier detalle, pues todo eso puede afectar el estado anímico de los entrevistados e influir en sus respuestas, si se llegaba a presentar una situación así, se debía realizar la pregunta de otra manera para que contestaran adecuadamente.

Para este tipo de trabajo las herramientas lúdicas son un factor importante a tener en cuenta, ya que harían las cosas más sencillas. Trabajar con un “juego de preguntas” o que los niños tomen el papel de entrevistador, quita la formalidad, relaja el ambiente y se convierte en un juego-aprendizaje donde todos tengan un “ganar-ganar”. Facilitando las cosas para ambos lados y siendo una actividad que se disfrute.

En general fue una experiencia muy beneficiosa que en lo personal nos abrió una puerta hacia el trabajo con niños, adolescentes y jóvenes y ahora es parte de nuestro trabajo. En diversas ocasiones nos ha tocado trabajar con niños y adolescentes con temas lúdicos en juegos-entrevistas, donde el principal objetivo es brindar una enseñanza y reflexión sobre temas que tengan que ver con su vida cotidiana.

El uso de las TIC'S dentro de las escuelas primarias es un elemento que pertenece al escenario cotidiano en el programa de aprendizaje de los niños. En algunos casos, las TIC's llegan a ser un problema debido a que no hay un equilibrio entre el uso y la convivencia familiar; mientras que en otros casos se puede apreciar que los padres tienen un control sobre el uso y se toman el tiempo para enseñar qué pueden y qué no utilizar los menores.

Uno de los factores que constantemente se repite es que la vida social de los niños gira en torno a la escuela y es ahí donde tienen su principal desarrollo cognitivo y emocional, pues es en ese espacio que comienzan a utilizar palabras clave como "amistad" y "confianza". Las amistades que fortalecen con el uso de plataformas digitales son las mismas con las que conviven en el ámbito escolar.

Por otro lado, dentro de la escuela se les imparte a los niños diversos temas que consideran no son aptos para ellos, pues no cumplen con sus expectativas, tal es el caso de la clase de TIC's, en la donde el único aprendizaje que reciben se basa en el uso de las herramientas de texto, logrando que les parezca aburrida y cabe notar que es una respuesta que se repitió en las diferentes escuelas a las que se entrevistó.

En general, muchos de los factores sociales y educativos fueron muy repetitivos, lo que nos indica que es un patrón que se está repitiendo en diversos puntos de Tijuana, en niños de entre 6 y 9 años que asisten a la escuela primaria. Los conocimientos que tienen y el uso que le dan a las TIC'S es de forma similar, hacen uso de las mismas redes y plataformas y en muchos casos el contenido también se repite, siendo esto un elemento de suma importancia que nos dice mucho sobre la sociedad y el ritmo de vida que se está teniendo en la actualidad y qué podemos hacer para impulsar el conocimiento del uso adecuado en los niños y adolescentes.

4.2 EL DESARROLLO DE UNA PROPUESTA DE TALLERES

Los niños y niñas pedían formas de aprendizajes que desafiaran los modelos tradicionales de enseñanza, que hicieran de la experiencia un conocimiento divertido y significativo. Es por esto que optamos por fusionar dos de nuestras formaciones: como comunicólogas y *clowns* comunitarios para hacer del juego una herramienta para hablar de medios digitales.

Es por medio de las entrevistas que pudimos notar las necesidades de los niños, resaltando que hacen uso de las TIC's sin supervisión, sin conocimientos previos de qué hacer para tomar una mirada crítica ante los contenidos que consumen y cómo seleccionar la información positiva para internalizarla dentro de sus saberes y en la formación de su identidad.

4.3 TABLAS DE ENTREVISTAS

Proyecto HUTIC_326/3/c/137/18 FASE II MATRIZ DE DATOS CUALITATIVOS SESIONES DE GRUPO Febrero-Mayo 2017					
FICHA TÉCNICA					
ESCUELA PRIMARIA EMMA ANCHONDO BUSTAMANTE TM			GRADO: 3RO	FECHA: 14/06/2016	DURACION: 21:38MIN
CATEGORÍA	TÓPICOS	ORACIONES LÓGICAS (ENUNCIADOS SUJETO, VERBO Y COMPLEMENTO)	VERBALIZACIÓN Y/O FRASES	FRASE INTERPRETATIVA (INFERENCIA)	CONCLUSIÓN
Estilo de vida El estilo de vida de los niños consiste en estudiar, ejercitarse, pasear con su familia y usar TIC's para ver series, películas y escuchar canciones modernas.	Rutina diaria	Un día normal consiste en ir la escuela y jugar con los amigos algún deporte como el futbol, usar la Tablet o ver televisión.	"Me despierto, como, juego futbol" "Juego futbol o estoy en la Tablet. Entreno, veo la tele, sigo entrenando"		Su rutina consiste en estudiar, ejercitarse y usar TIC's.
	Tiempo libre	En mi tiempo libre salgo con mis papás. Veo a mi mamá y vamos a la playa, al Flyers o al cine.	"Voy a la playa, voy a fiestas, voy a todas partes" "Yo voy al Skyzone y al Flyers" "Ir al cine"		Su tiempo libre es dedicado a convivir con su familia fuera de casa.
	Cine y plataformas de reproducción	Yo veo las películas recientes del cine. Yo veo nomas en internet, hackeo cuentas en Netflix.	"Vi la de Batman contra Superman" "Yo vi la del cazador ayer" "Yo las veo en Disney XD" "Yo en YouTube" "En Netflix. Yo nomas en internet Nomás hackeo cuentas y ya"	Un niño de 8 años es capaz de hackear cuentas de Netflix y poder ver lo que guste. No se limitan a ver cine en televisión, buscan una forma en línea, al igual que en YouTube.	Utilizan Netflix y YouTube para ver contenido actual.
	Música	Escucho música variada, de casi toda.		Los niños escuchan los éxitos de la radio e internet, por eso mismo su gusto es variado.	Su gusto musical es mixto.
Vida social AMICAL	Amigos	Se puede hacer amigos donde sea, como en centros comerciales o	"En mi casa. En el centro comercial puede hacer amigos"	Los amigos se pueden hacer en donde sea.	Son seres sociales por naturaleza.

Los niños son seres sociales que se desarrollan física, mental y emocionalmente por medio de la interacción con sus amigos, por ellos, consideran que las redes sociales son herramientas esenciales.		en restaurantes pero principalmente en la escuela.	"A veces conocemos amigos"		
	Actividades/contacto con amigos	Con mis amigos juego futbol. Cuando hablo con ellos por redes me preguntan la tarea o que les pase alguna tarea.	"Que te preguntan la tarea. Yo una vez le pase una tarea de inglés"	En las redes el contacto con los amigos es para hablar de la escuela.	Se desarrollan física, mental y emocionalmente interactuando con sus amigos.
	Ausencia de redes sociales	"Sin YouTube la vida no es nada" "Me muero, yo me muero" "Sin internet la vida no es nada"		YouTube es un medio esencial en la vida de los niños.	Las redes sociales son un pilar de su rutina.
Familia La interacción familiar depende de la calidad de relación con los padres.	Actividades con familia	Yo hago otra cosa mientras estoy con mi familia, como ver la tele o jugar con mi Tablet. Juego de mesa y peluches. Yo me tengo que ir con mis tíos a jugar y con mi prima. Yo voy al sobre ruedas. Jugar futbol. Ver la tele. No nos gusta estar con nuestras familias. Jugar con mi Tablet.	"Juego de mesa y peluches" "Yo me tengo que ir con mis tíos a jugar y con mi prima" "No nos gusta estar con nuestras familias" "Jugar con mi tablet" "Ver la tele con mi familia"		La convivencia familiar depende de la calidad de relación con los padres.
	Familia e internet	"Uso el internet para jugar videojuegos" "Todo el tiempo uso el internet con mi familia"		El uso del internet con la familia es algo cotidiano.	Internet disminuye la comunicación directa con su familia.
Escuela Les atraen las actividades recreativas y desaprueban el carácter de los profesores exigentes.	Escuela (Gustos)	Me gusta jugar. No me gusta que nos digan de cosas cuando jugamos futbol. No me gusta que hay profesoras regañonas. Me gustan los miércoles que nos toca física.		La escuela se basa en jugar futbol y en que los maestros son regañones.	Aprueban las actividades deportivas y desaprueban el carácter de los profesores exigentes.

	TIC's	En computación nos enseñan a usar Word. El profesor es muy regañón, es bien gritón. Todo lo que nos enseñan ya lo sabemos, no es como si fuéramos de primero. A mí me gustaría que nos dejaran jugar.		En la clase de TIC's lo único que hacen es escribir largos textos en Word. Los niños no son considerados capaces para aprender algo más complejo.	Rechazan las clases de computación porque se limitan a herramientas de texto.
--	-------	---	--	---	---

Dentro de la Escuela Emma Anchondo Bustamante, en el turno matutino, la vida social es una convivencia con familiares y amigos, así mismo también llevan una relación estrecha con las TIC's, logrando una mezcla entre los aprendizajes. Su rutina diaria es una mezcla de convivencia cara a cara y las TIC's; y es así como en su ámbito social amical se puede ver un reflejo pues logran tener una interacción cara a cara complementándola con las redes sociales, las cuales, son utilizadas como medios de comunicación sobre intereses comunes y muy directos.

Sucede lo contrario en relación con la familia ya que la comunicación se ve cortada, en lugar de enriquecer fracciona la relación, lo que se podría lograr en una conversación cara a cara se ve fracturado al utilizar las redes sociales. Las actividades que realizan en la clase de tecnología, no satisfacen sus necesidades. En cuanto a medios en general buscan estar al tanto de lo que está de "moda" como la música y las películas sin conocer los límites legales. "*Hackeo cuentas de Netflix*" una frase que nos dice el concepto y el conocimiento nulo que tienen los niños sobre las leyes, solo reflejada en lo que comúnmente realizan.

FICHA TÉCNICA					
ESCUELA PRIMARIA EMMA ANCHONDO BUSTAMANTE TV			GRADO: 5TO	FECHA: 15/042016	DURACION: 33:19MIN
CATEGORÍA	TÓPICOS	ORACIONES LÓGICAS (ENUNCIADOS SUJETO, VERBO Y COMPLEMENTO)	VERBALIZACIÓN Y/O FRASES	FRASE INTERPRETATIVA (INFERENCIA)	CONCLUSIÓN
Familia La convivencia familiar se fortalece con actividades de esparcimiento para descansar y alejarse de sus preocupaciones.	Convivencia en familia	La convivencia para los niños es salir de casa con la familia	“Siempre nos subimos al tren y nos ponemos a platicar sobre cómo eran de pequeños”	La convivencia en familia se basa en salir de casa y/o platicar en familia.	La convivencia familiar se realiza fuera de casa para descansar y alejarse de sus preocupaciones.
Escuela Su concepto de escuela abarca el desarrollo de capacidades.	Futuro/Objetivo	Son conscientes de que la escuela tiene un objetivo a futuro para ellos, por eso hacen tareas y disfrutan las clases	“Puedes aprender mucho” “Me gusta jugar a la escolita porque quiero ser maestra”	Estudiar y hacer tareas traerán un beneficio	Asocian la escuela con el desarrollo de capacidades.
Videojuegos Los videojuegos son parte de su rutina.	Uso	Forma parte de su vida diaria	“Jugar <i>Sonik</i> y <i>Minecraft</i> ”	Buscar información es normal y parte de lo que hacen día a día	Los videojuegos son parte de su rutina.
	<i>Gameplays</i>	Es el contenido que más consumen	“Mi Youtuber favorito en fernanfloo/Vegetta777/Willyrex”	Los <i>gamers</i> y <i>gameplays</i> es lo que consumen más en YouTube	Utilizan YouTube como fuente de conocimiento.
Redes Sociales Son conscientes de que las consecuencias de su uso depende de su utilidad.	Facebook	Se comunican con familiares y amigos para cuestiones de la vida diaria	“Platicar con tus amigos y pasarnos la tarea”	Lo reconocen como medio de comunicación	Entran a Facebook para aumentar la interacción con sus amigos y familiares.
	Convivencia y desarrollo cognitivo	Creen que impiden la convivencia y el desarrollo cognitivo	“Pudiéramos ser más inteligentes porque no toda la vida va a estar la tecnología”	Las redes impiden convivir cara a cara y estudiar efectivamente	Son conscientes de que las redes sociales reducen la comunicación directa.

Rosa de Guadalupe Las reflexiones de los capítulos influyen directamente en su aprendizaje de valores, creencias y hábitos.	¿Programa Educativo?	Las situaciones que presentan dejan enseñanzas y todos tienen acceso a él	“Porque te dan mensajes”		La Rosa de Guadalupe influye directamente en su aprendizaje de valores, creencias y hábitos.
Vida social AMICAL Utilizan las redes sociales para consultar tareas, compartir contenido multimedia y organizar actividades recreativas. Son conscientes de que éstas favorecen la comunicación indirecta y de que reducen la comunicación directa.	Amigos relación/contacto	Hablamos en las redes sociales para preguntar tarea o compartir imágenes, música y videos. Hablamos para saber cuándo vamos a jugar futbol.	“A veces estudiamos juntos” “A veces nos preguntamos si hicimos la tarea” “De cuándo vamos a jugar futbol”	Se comunican con sus amigos por las redes para ponerse de acuerdo para salir o estudiar.	Utilizan las redes sociales para consultar tareas, compartir contenido multimedia y organizar actividades recreativas.
	Redes sociales	Una ventaja es que podemos estar hablando pero la desventaja es que nos la pasamos pegados a esa cosa. Mi hermana apenas llega y ya está todo el día pegada en el teléfono.		La ventaja es hablar, la desventaja es que estas pegado al dispositivo.	Son conscientes de que las redes sociales favorecen la comunicación a distancia y de que reducen la comunicación directa.
Familia Los niños prefieren convivir con padres antes que usar TIC's	Familia actividades/internet	Con mi familia comemos y jugamos. Si no pudiera ver a mis padres lloraría, pero sí hablaría con ellos por las redes sociales.		Se juntan con la familia a la hora de la comida mientras ven la televisión. Reaccionan triste a la ausencia de sus padres.	Ponen la convivencia con su padres por encima del uso de las TIC's.
Escuela A los niños les entusiasma asistir a la escuela para jugar con sus amigos.	Escuela (gustos)	Me gusta el recreo, jugar y educación física. No me gustan los profesores regañones y estudiar.			Les entusiasma el recreo y educación física.
	TIC's en la escuela	El profesor es un regañón y solo nos pone a escribir.	“A escribir, escribir, escribir. Puro escribir. Cosas de Baja California. A veces una hoja, dos hojas”	No les gusta la clase porque solo los ponen a escribir.	Desaprueban utilizar la computadora

		La profesora anterior estaba mejor porque nos dejaba jugar y nos enseñaba Word. Me gustaría que nos enseñaran a usar la computadora, sus partes.		Los niños quisieran conocer más sobre la tecnología pero no se les brinda la educación adecuada.	únicamente para redactar.
Experiencia personal con tecnologías Utilizan las redes sociales y los videojuegos para entretenerse.	TIC's en tiempo libre	Uso las redes sociales y juego. Si no existieran los dispositivos e internet, imagino que todas las personas estarían matándose.	"Bueno pues vemos la red social" "La tarea. Jugar"	Su diversión son las redes sociales y jugar videojuegos.	Entran a redes sociales y consumen videojuegos en su tiempo libre.

El turno vespertino de la Escuela Emma Anchondo Bustamante tiene una dinámica muy peculiar, en la cual dentro de la categoría de familia la convivencia es parte fundamental de su desarrollo pues se considera que fuera de casa es donde no tienen preocupaciones; reconocen la institución de la escuela como un sinónimo de aprendizaje y conocimiento; lo cual es una cualidad que debe reconocerse. Al hablar de redes sociales, en general YouTube y Facebook, las reconocen como métodos para conocer, aprender y comunicarse; aunque también son conscientes de que las plataformas pueden reducir la comunicación. A su vez, consideran que por medio de las redes sociales es posible entablar una comunicación a distancia con esto fortaleciendo relaciones con familiares que no viven cerca.

El hecho de que YouTube sea reconocida como una fuente de aprendizaje llega a tener varios puntos tanto a favor como en contra ya que en esta red social hay mucho contenido positivo como negativo. Los videojuegos forman parte de su rutina, los juegan a diario como parte de su recreación, logrando hacer una convergencia entre las redes sociales y el jugar videojuegos. Al igual que en el turno matutino no aceptan la clase de tecnología por el contenido que les brindan.

FICHA TÉCNICA					
ESCUELA PRIMARIA CARLOS VILLAVAZO TM			GRADO: 3RO	FECHA: 20/05/2016	DURACION: 23:31MIN
CATEGORÍA	TÓPICOS	ORACIONES LÓGICAS (ENUNCIADOS SUJETO, VERBO Y COMPLEMENTO)	VERBALIZACIÓN Y/O FRASES	FRASE INTERPRETATIVA (INFERENCIA)	CONCLUSIÓN
Estilo de vida Ocupan su tiempo libre en ver caricaturas, utilizan diferentes consolas y consumen videojuegos de diversos géneros.	Televisión	En días normales lo único que hago es ver la tele.	“En días normales lo único que hago es ver la tele”	Ocupa la mayoría de su tiempo en ver televisión programas como caricaturas o series.	Buscan caricaturas en televisión.
	Videojuegos	Juego en consolas. Juego Mortal Kombat, Killer Instinct y Smash Bros.	“Juego en mi Tablet, en el PSP de mi hermano y en el Xbox de mi hermano” “Uno que se llama Killer Instinct y uno que se llama Mortal Kombat”.	Los niños siempre están en contacto con alguna forma de videojuego, ya sea en Tablet, consola o consola portátil. Juegan videojuegos muy variados, que van de los violentos a los que se juegan en colectivo.	Tienen habilidades para utilizar diferentes consolas y jugar diversos géneros.
	Películas y plataformas	“Yo veo todas las que salen” “Yo veo muchas películas en Netflix” “No me dejan películas como Deadpool”	“Deadpool y todas esas películas” “Miro muchas películas y Caillou”.	Los niños se encuentran muy familiarizados con el uso de Netflix. Tienen uso ilimitado del contenido sin supervisión.	Netflix es pilar de su entretenimiento.
Vida social AMICAL La escuela forma su círculo de amistades, mientras que su alfabetización digital proviene de sus familiares.	Amigos	“Los mejores amigos se hacen en la escuela” “Jugamos y hablamos de cómo nos va”	“(Mejores amigos) en la escuela”	Al pasar parte del día en la escuela, es donde los niños consideran que se hacen los mejores amigos.	La escuela forma su círculo de amistades.
	Redes sociales y dispositivos	“Un familiar hizo mi cuenta de Facebook” “Yo tengo un grupo en WhatsApp, Home Box y Messenger”	“Mi prima me lo hizo” “Mi mamá me lo hizo”	Los mayores son los que permiten y dan pauta para que utilicen las redes sociales.	Su alfabetización digital proviene de sus familiares.

				Para algunos las redes sociales juegan un papel muy importante, como la niña que habla todo el tiempo con su familia por WhatsApp.	
Escuela Gustan de actividades que fomentan su desarrollo emocional y desaprueban las clases donde no prima la interacción ni las tendencias digitales actuales.	Clases y profesores	“Me encanta Educación Física porque hacemos ejercicio. Podemos platicar y perdemos el tiempo” “No me gustan los profesores regañones. Reaccionan exagerado”	“Lo que más me encanta es Educación Física porque hacemos ejercicio y siempre estamos platicando con los demás, porque perdemos el tiempo” “Los profesores son muy regañones”	Los niños prefieren las actividades al aire libre que les permita correr y convivir con sus amigos. No comprenden las acciones de los profesores y los ven como regañones.	Valoran actividades que fomentan su desarrollo emocional y desaprueban las clases donde no abunda la interacción.
	Clase de TIC's	“Nos enseñan a escribir en Paint sin líneas con el puro mouse”	“Como escribir así con las líneas. Pero sin teclado. Nada más con líneas. Que hacemos dibujos. Cómo hacer dibujos y así. Como escribir en Paint. Escribir en Paint”	Les enseñan herramientas obsoletas y sin funcionalidad en un futuro cercano.	Les decepciona aprender herramientas inadecuadas a las tendencias actuales
Experiencia personal con tecnologías Utilizan las herramientas básicas de la computadora para hacer tareas y usan las tabletas para ingresar a Facebook y Netflix.	Actividades en internet	“Uso Netflix. Veo diversas series y películas” “Uso la computadora para hacer tareas pero la Tablet sí la uso para entrar a Facebook”	“En Netflix miro muchas películas y Caillou. Veo The Walking Dead”. “Uso la computadora nada más para tareas y todo eso. La Tablet y todo eso la uso para entrar a Facebook”	Visitan Netflix como algo cotidiano en el uso rutinario del internet. Para los niños es más fácil hacer consumo del internet y diversas plataformas por medio de su Tablet.	Utilizan las herramientas básicas de la computadora para hacer tareas y usan las tabletas para ingresar a Facebook y Netflix.

En la escuela Carlos Villalvazo, turno matutino, los niños de 3ro de primaria coinciden en que la escuela es donde desarrollan su círculo de amistades y es dentro de ella donde pueden desarrollar su conocimiento, sin embargo, rechazan las clases obsoletas donde no utilizan diversas dinámicas grupales y de convivencia. Por otro lado, se destaca que quienes les han enseñado a utilizar las redes son sus familiares y que en la escuela no les enseñan sobre uso de tecnología.

Las redes sociales y plataformas digitales forman parte de su vida cotidiana, invirtiendo varias horas del día utilizándolas como medio de comunicación entre sus familiares; según la afirmación de una niña todo el día utiliza *WhatsApp*.

El uso de videojuegos es variado y constante ya que suelen utilizarlos como parte de su rutina y en diversos dispositivos; pero los géneros van desde lo colectivo hasta juegos bélicos. La televisión ocupa una gran parte del tiempo de los niños al ver series y caricaturas utilizando la plataforma de Netflix como recurso; carente de supervisión de horarios y contenido. Una de sus principales herramientas tecnológicas son sus *tablets*.

FICHA TÉCNICA					
ESCUELA PRIMARIA CARLOS VILLAVAZO TV			GRADO: 3RO	FECHA: 12/04/2016	DURACION: 21:03MIN
CATEGORÍA	TÓPICOS	ORACIONES LÓGICAS (ENUNCIADOS SUJETO, VERBO Y COMPLEMENTO)	VERBALIZACIÓN Y/O FRASES	FRASE INTERPRETATIVA (INFERENCIA)	CONCLUSIÓN
Estilo de vida Su rutina se rige por estudiar entre semana y realizar actividades recreativas los fines de semana.	Rutina diaria y actividades	Los jóvenes coincidieron en que los días entre semana los deben dedicar a la escuela. La actividad en común que desempeñan los niños entrevistados los fines de semana es futbol.	“Entre semana vamos a la escuela. Siento que es un día para ir a la escuela y otro siento que no, que es un día diferente” “Juego futbol con toda mi familia”	Ir a la escuela parece ser la actividad más representativa de los días entre semana. El futbol es parte importante en la vida de los niños, es una actividad que usan para compartir con sus familiares y amigos.	Su rutina consiste en estudiar entre semana y realizar actividades recreativas los fines de semana.
Vida social AMICAL Asocian la amistad con la alegría y buscan que ésta se extienda (espacio y tiempo) en la redes sociales.	Espacio con amigos	La mayoría de los niños considera que el mejor momento para estar con sus amigos es el receso. Generalmente conoce a sus amigos en la escuela, algunos son sus vecinos.		La escuela es el espacio principal donde la mayoría conviven con otros niños. La mayoría juega con sus amigos en la escuela, los fines de semana los comparten, principalmente con su familia.	La escuela marca su espacio y su tiempo para interactuar con sus amigos.
	Redes sociales	Algunos se ponen en contacto con sus amigos por Facebook La mayoría reacciona en forma negativa con el supuesto de que los medios digitales desaparecieran.	“Me meto en el teléfono de mi mamá y platico con una amiga” “Sentiría que estoy en el infierno”	La mayoría no cuenta con un medio propio para conectarse a internet, pero usan los celulares de sus familiares. Los medios digitales representan algo	Consideran que las redes sociales son espacios para ampliar la relación con sus amigos y divertirse.

				fundamental en la vida de los niños.	
Familia La interacción se basa en el esparcimiento y se pauta por la edad.	Actividades con la familia	Las actividades que realizan con sus familiares son diversas	“Comer, convivir y jugar” “Cuando hay partidos de béisbol (Toros) voy con mi familia” “Juego futbol con mi familia, jugamos a ladrones y policías”	Las actividades que realizan los jóvenes con sus familiares son diversas	La interacción se basa en el esparcimiento.
	Relación familiar	Algunos entrevistados señalaron que únicamente los adultos platicaban, mientras que los más jóvenes jugaban.	“Mi mamá siempre platica con sus hermanas” “En mi familia nomás los grandes platican y mis primos y hermanos jugamos”	Los integrantes más jóvenes de las familias se relacionan entre sí.	La edad pauta el nivel del vínculo.
	Redes sociales y la familia	En todas las familias existe empleo de redes sociales. La mayoría de los niños reaccionaron de forma negativa al supuesto de que sólo pudieran contactarse con sus familiares por internet.	“Mi mamá siempre está en Facebook” “Algunas veces le pido a mi mamá que si me presta su teléfono pa’ jugar o ver videos” “Me dice mi papá que no hable con algunas personas”	A todos los jóvenes se les permite el uso de celulares para conectarse a internet.	El uso de las redes sociales es un hábito.
	Clase de TIC's	Tienen un reacción positiva al supuesto “imaginemos que tienen que usar TIC's para todo en la escuela”.	“Escribiríamos más bonito”	Los jóvenes consideran mejor el uso de la computadora sobre el uso de libros y cuadernos.	Consideran que las TIC's son herramientas escolares estéticas.
Experiencia personal con tecnologías Usan las TIC's para experimentar emociones nuevas		Los jóvenes muestran mayor interés en el uso de las tecnologías para jugar videojuegos y ver videos. La actividad más frecuente es visitar YouTube.	“Vemos videos de terror, novelas y tutoriales”	Los jóvenes conocen de forma muy limitada el uso que pueden hacer de las tecnologías, emplean únicamente las plataformas más populares.	Utilizan las TIC's para buscar experiencias nuevas.

Dentro de la escuela Carlos Villalvazo, turno vespertino, del 3er grado, comentan que su vida cotidiana es una rutina donde el centro de las actividades es la escuela, es ahí donde conocen a sus amistades y donde pasan tiempo con ellos; también utilizan el deporte como como un medio para compartir con amigos y familia.

Los medio digitales son una representación importante en la vida de los niños, reconocen que la forma más efectiva para seguir en contacto con ellos son las redes sociales y aunque la mayoría no tienen un aparato tecnológico propio utilizan los de sus familiares.

Las TIC's son utilizadas como un hábito y para buscar nuevas experiencias, prefiriéndolas como una herramienta escolar que sobrepasa el uso de cuadernos y libros; un punto en contra es que conocen de forma limitada el uso de las TIC's, solo tienen un conocimiento y manejo de las plataformas más reconocidas.

FICHA TÉCNICA					
ESCUELA PRIMARIA CLUB SOROPTIMISTA TM			GRADO: 4TO	FECHA: 24/05/2016	DURACION: 30MIN
CATEGORÍA	TÓPICOS	ORACIONES LÓGICAS (ENUNCIADOS SUJETO, VERBO Y COMPLEMENTO)	VERBALIZACIÓN Y/O FRASES	FRASE INTERPRETATIVA (INFERENCIA)	CONCLUSIÓN
Rutina Su estilo de vida se rige por sus obligaciones escolares.	Actividades escolares		“Desayuno, voy a la escuela y hago tarea”.	Las actividades de los chicos son muy rutinarias porque en fin de semana aún acuden a la escuela para clases extracurriculares.	Su estilo de vida se rige por sus obligaciones escolares.
Vida social Relacionan la amistad con un sentimiento de confianza mutua.	Relación con sus amigos Concepto de amistad Actividades entre amistades		“La amistad consiste en amor. Es sentir lindo y sentir que alguien está contigo”.	Disfrutan de la compañía de otra persona que disfruta las mismas actividades que ellos.	Relacionan la amistad con un sentimiento de confianza mutua.
Familia Anteponen la interacción con sus padres por encima de sus gustos.	Actividades recientes y comunes con la familia Reacción ante la falta de familiares (físicamente)		“Hablamos sobre lo que pasó en el día”. “Nos la pasamos en el celular o la Tablet”. “Yo extrañaría el poder abrazar a mi mamá. Me sentiría triste y abandonada”.	Los chicos conviven con sus padres al mismo tiempo que utilizan los aparatos electrónicos. El contacto físico es esencial para sentirse seguros.	Los niños anteponen la interacción con padres por encima de sus gustos.
Educación y Escuela Valoran el aprendizaje y desaprueban los exámenes y las peleas.	Cosas buenas y malas de la escuela Actividades favoritas para desarrollarse		(Positivo) “Trabajos divertidos, educación física y trabajos dinámicos”. (Negativo) “Exámenes y peleas”.	Los chicos comienzan a detectar individuos que sobresalen ante los demás por ende su enfoque está en actividades físicas. Gozan de estudiar cuando se trata de actividades dinámicas.	Valoran el aprendizaje escolar y desaprueban los riesgos.

Vida social Consideran que sus amigos son pilares emocionales porque los ayudan a desarrollarse.	Relación con sus amigos Concepto de amistad Actividades entre amistades		“Un amigo es como un hermano” “Tener una amistad, como hermano, como primo.”	Tienen interacción con amigos a través de redes sociales, ya que el único contacto frente a frente es en la escuela.	La amistad es uno de sus pilares emocionales.
Familia Prefieren interactuar directamente con sus familiares y dejar las TIC's a un lado.	Actividades recientes con la familia Actividades comunes con la familia Conversaciones entre familiares Reacción ante la falta de familiares		“Mi mamá usa más el internet que yo para hablar con otros hombres” “Cuando mi mamá no está, le marco para ver dónde está” “Me sentiría triste, pero casi nunca la veo” “Muy bien, porque podría ya lavar trastes y así”	Existe una negligencia por parte de los padres. Algunos prefieren vivir solos y hacer esas actividades que les corresponden a los padres de familia.	Sienten mayor apego por la comunicación directa.
Educación escolar Simpatizan con clases que exigen el razonamiento lógico y el estudio de las propiedades.	Cosas buenas y malas de la escuela Actividades favoritas para desarrollarse		“Matemáticas y Ciencias Naturales son mis favoritas” “Cívica, recreo y computación” “No me gusta inglés”	Los alumnos aprecian las materias donde pueden imaginar y moverse físicamente. Si no están cómodos o se cumplen sus necesidades, se sienten mal.	Simpatizan con clases que exigen el razonamiento lógico y el estudio de las propiedades.
Rutina Realizan actividades hogareñas.	Actividades	Las actividades son acorde a su edad	“Me levanto, desayuno, me lavo los dientes, veo la tele un ratito, juego con mis primos, vuelvo a la casa, hago la tarea, como, me baño y me duermo”.	Las actividades son acorde a su edad	Sus actividades giran dentro de casa.
Tiempo libre Dedican su tiempo libre a jugar en las tabletas.	Diversión	Utilizan tabletas después de realizar tareas domésticas	“En mi tiempo libre ayudo a mi mamá, después veo la tele un rato, juego con mi Tablet y me acuesto”.	Los niños intercalan tareas del hogar con actividades que les agradan.	Juegan en las tabletas.
Música Sus gustos musicales son mediados por las tendencias globales.	Géneros	El tipo de música que escuchan es de moda.	“Me gustan todo tipo de música”	Consumen música que aparece en la radio	Sus gustos musicales son mediados por las tendencias globales.
Dispositivos	Uso	Utilizan tabletas		Usan <i>tablets</i> para jugar y reproducir sus	Usan tabletas para jugar, ver videos,

Usan tabletas para jugar, ver videos, películas y caricaturas.				videos, películas y caricaturas	películas y caricaturas.
Videojuegos Utilizan videojuegos de estrategia y simulación adecuados a su edad.	Tipos	Los videojuegos que utilizan son de estrategia y simulación El contenido es adecuado para su edad	"Me gustan algunos que son difíciles para que veas cómo se hace y aprendas"	Los videojuegos que utilizan son adecuados para su edad ya que pertenecen al género de simulación y estrategia	Utilizan videojuegos de estrategia y simulación adecuados a su edad.
Series y Caricaturas Acceden al apartado de niños en Netflix para mirar caricaturas.	Contenido	No contiene violencia Miran el apartado de niños	"Yu-gi-oh", "Bakugan" y "Pokemón" "Yo veo la Rosa de Guadalupe porque nos enseña a no hacer cosas malas"	El contenido que consumen en Netflix es apto para su edad	Acceden al apartado de niños en Netflix.

Los niños de 4to del Club Soroptimista, del turno matutino, consideran que su vida se rige por sus obligaciones escolares, teniendo un horario que se extiende hasta el fin de semana y en donde simpatizan con clases que exigen el razonamiento lógico y el estudio de las propiedades.

Es dentro de la misma escuela es donde tienen su entorno amical, el cual relacionan con un sentimiento de confianza mutua y es uno de sus pilares emocionales. En cuanto a la comparación entre comunicación directa y por medio de las TIC'S sienten mayor apego por la interacción cara a cara, sin descartar el uso cotidiano de plataformas como Netflix y Facebook de manera recreativa, logrando unir ambas actividades, interactuando al mismo tiempo que conviven cara a cara.

El contacto físico es parte fundamental para la seguridad de los niños. Existe un equilibrio en los niños entre las actividades que realizan como deberes domésticos y de recreación. El dispositivo que utilizan es la *Tablet*, reproducen películas, videos y caricaturas. En cuanto a contenido consumen aptos para su edad y razonamiento.

FICHA TÉCNICA					
ESCUELA PRIMARIA CLUB SOROPTIMISTA TV			GRADO: 4TO	FECHA: 2/06/2016	DURACION: 49:30MIN
CATEGORÍA	TÓPICOS	ORACIONES LÓGICAS (ENUNCIADOS SUJETO, VERBO Y COMPLEMENTO)	VERBALIZACIÓN Y/O FRASES	FRASE INTERPRETATIVA (INFERENCIA)	CONCLUSIÓN
Estilo de vida Su rutina diaria gira sobre su educación y sus gustos de esparcimiento, como ver televisión, ir de paseo y consumir las tendencias de redes sociales.	Vida Cotidiana Rutina Entre semana	Visitar a la abuelita y ver la televisión. Ir con la mamá al supermercado es una actividad muy guardada dentro de ellos.	“Veo la tele”, “hago tarea”, “voy con mi abuelita”, “limpio”, “juego”, “como”, “me baño” y “duermo”.		Su estilo de vida gira sobre su educación.
	Tiempo libre	Los niños aprovechan elementos de videojuegos para reproducir prácticas de los adultos. Salir a caminar o a jugar fuera del espacio del hogar.	“Comúnmente veo televisión”. “Voy de una parte a otra. Soy callejero”.		Dedican su tiempo libre a ver televisión y salir al exterior.
	Gustos musicales	Música pop y la electrónica. Uno de ellos considera que no escucha ciertos grupos por considerarlos homosexuales. Al mencionarlo hubo risas, sin embargo,	“Música pop”, “Mario Bautista”, “Katy Perry”, “Enrique Iglesias”, “Banda”, “Punk”, “Rock”, “Clásicas”. “Me gustan todos los grupos, excepto los de One Direction y Justin Bieber: Gays”.		Los gustos musicales van de acuerdo a las tendencias.

		no pudo argumentar. La música electrónica generó mayor inclusión entre niños y niñas.			
	Vida cotidiana en fin de semana		"Vamos a Rosarito", "Pedimos pizza", "Vemos videos", "Voy a la iglesia".		Sus actividades de fin de semana son de esparcimiento en familia.
Vida social AMICAL Interactúan directamente con sus seres cercanos y buscan acortar las distancias con sus seres queridos por medio de a comunicación indirecta.	Momento para hacer amigos		"En la escuela y en los parques estamos más rodeados de niños"		Las escuelas y los parques forman sus círculos de amigos.
	Interacción con amigos		"Los amigos que tengo viven por mi casa". "Creamos un grupo en Facebook para comunicarnos"		Buscan estar en contacto con sus amigos directa e indirectamente.
	Proyección de ficticia de desaparición de las redes sociales		"Si no existieran las redes sociales estaría feliz porque mi hermana no me pone atención por estar en Facebook"		Son conscientes de que la desaparición de redes sociales fomentaría comunicación directa.
Familia Los paseos son la actividad familiar principal. Su familia supervisa el uso de las TIC's y les advierte sobre los riesgos.	Actividades		"Fuimos al parque" "Fuimos a comer nieve" "Fuimos a patinar"		Los paseos son la actividad familiar principal.
	Conversaciones familiares		"Si Facebook fuera borrado sería una bendición porque mi mamá no me pone atención"		Consideran que la desaparición de redes sociales impulsaría la comunicación.
	Reglas para TIC's		"No me dejan ver videos todos el día"		El uso de TIC's es supervisado.
	.Tener y usar Facebook		"No me dejan porque me pueden robar"		Sus familias les advierten sobre los

			“Mi mamá no me deja hasta que tenga 15 años” “Mi mamá dijo que no acepte a alguien desconocido”		riesgos de Facebook.
Escuela Les agrada la educación física porque desarrollan su cuerpo de forma divertida, mientras que rechazan las TIC's porque solo reciben clases sobre las herramientas de textos.	Actividades en la escuela		“Me gusta educación física”. “Podemos jugar en educación física”.		Les agrada la educación física porque desarrollan su cuerpo de forma divertida.
	Clase de las TIC´S		“Solo Word y Paint”		Reciben clases sobre las herramientas de texto.
	Uso de TIC´s en escuela	.	“No memorizamos lo que hicimos” “Agarran lo que encuentran y lo pegan”		No atrae el uso de TIC's para temas teóricos.
Experiencia personal con las tecnologías Son conscientes de que la TIC's ofrecen ventajas y desventajas.	Buenas experiencias con las TIC´s	Simpson, juegos de cocina online, YouTube y creepy pastas.	“Veo muchas cosas de terror en la noche, y en el día puras cosas de alegría”. “En la noche hasta pongo canciones infantiles porque mi primo de tres meses me toca cuidarlo todo el día”.		Relacionar las experiencias en las TIC's con sus emociones.
	Proyección: TIC´s desaparecen	Ninguna niña juega con barbies.	“Jugaría más con mis juguetes” “Me dedicaría a jugar más a fuera”		Convivirían más con seres queridos y juguetes si desaparecieran las TIC's.

			“Obligaría a mi mamá a que jugara conmigo”		
	Producción de textos audiovisuales		“Grabo películas de zombies que nos atacan. Nos subimos a un peluche que se supone que es un ladrillo. Tenemos que matarlo”		La experiencia con TIC's fomenta su creatividad.
	¿Dónde se divierten más jugando?		“Me divierto más jugando con toda mi familia, pero espero a que ya no haya teléfono pa' que me pongan más atención a mí”		Se divierten más cuando sus familiares no usan dispositivos móviles.

En la entrevista con los niños de 4to del Club Soroptimista, turno vespertino, se puede notar que su estilo de vida gira entorno a la educación, pues es ahí donde adquieren los conocimientos; les gusta pasar tiempo con sus amigos de forma directa entendiendo esto como cara a cara dentro de la escuela y consideran que si las TIC's no existieran tendrían una mejor comunicación y convivencia con ellos y también sus familiares, ya que pueden ser una limitante en la comunicación.

Aunque aceptan que las TIC's son parte fundamental para el desarrollo de su creatividad, preferirían que no existieran; ya que quienes los enseñan a utilizar y los cuidados que deben tener son sus familiares, por lo tanto son conscientes de los peligros que pueden haber. En cuanto a contenido sus gustos van en cuestión a lo que está en tendencia en el momento.

FICHA TÉCNICA					
ESCUELA PRIMARIA CLUB DE LEONES TM			GRADO: 5TO	FECHA: 3/05/2016	DURACION: 37MIN
CATEGORÍA	TÓPICOS	ORACIONES LÓGICAS (ENUNCIADOS SUJETO, VERBO Y COMPLEMENTO)	VERBALIZACIÓN Y/O FRASES	FRASE INTERPRETATIVA (INFERENCIA)	CONCLUSIÓN
Actividades Su vida cotidiana está formada por rutinas de ámbito interactivo,	Actividades recreacionales Actividades dentro de la escuela		"Uso la Tablet", "salgo a correr", "juego videojuegos", "voy al Gimnasio", "subo videos al YouTube"	Tienen estatus social y su aproximación a la tecnología se refleja automáticamente.	Su vida cotidiana está formada por rutinas de ámbito interactivo.
Vida social Tienen apertura a relaciones afectivas.	Relación con sus amigos Concepto de amistad Actividades entre amistades		"Los mejores amigos se hacen en la escuela, luego la colonia"	Los alumnos creen que la amistad consiste en alguien que cumple con su palabra.	Tienen apertura a relaciones afectivas.
Familia Realizan paseos para fomentar la confianza y la interacción.	Actividades recientes y comunes con la familia Conversaciones entre familiares Reacción ante la falta de familiares (físicamente)		"Vamos a comer con mi papa en la línea" "Vamos a ver las artesanías que hay en la línea" "Vamos al mar de San Diego"	Hacen actividades que son recreacionales en familia.	Realizan paseos para fomentar la interacción familiar.
Educación y escuela Prefieren actividades interactivas.	Cosas buenas y malas de la escuela		"Cuando conocí a todos mis amigos"	Los chicos prefieren actividades que implican actividades donde hay más trabajo físico.	Consideran que la escuela es una institución formativa a nivel social e individual.
Estilo de vida Su vida cotidiana está formada por rutinas de ámbito educativo.	Actividades diarias/fines de semana	Tienen actividades diversas y consideran a sus amigos como elemento importante. Consideran que el fin de semana no es para hacer tarea, aunque algunos indicaron que	"Yo hago la tarea en la semana para tener el fin de semana libre"	Podemos observar que relacionan los fines de semana con descanso, evitan hacer trabajo en estos días.	Su vida cotidiana está formada por rutinas de ámbito educativo.

		a veces hacen tarea estos días.			
Vida social AMICAL Sostienen relaciones de afecto, simpatía y confianza con amigos directa e indirectamente.	Espacio y actividades con los amigos	Afirman que es mejor juntarse con sus amigos en el receso y los fines de semana y realizar diversas actividades.		Relacionan a sus amigos con descanso y diversión.	Muestran relaciones de afecto, simpatía y confianza con amigos.
	Redes sociales	Las desventajas de comunicarse con sus amigos en línea es que no siempre se conectan o los dejan en visto. La mayoría consideró que si desaparecieran las redes sociales sería aburrido.	“Si desapareciera la tecnología no podría ver videos, usar Facebook ni sabría la tarea”	Su uso de dispositivos es básico. El uso de dispositivos es parte de su vida cotidiana.	Utilizan los dispositivos como instrumentos para combatir la distancia entre emisor y receptor.
Escuela Les agrada realizar actividades que activen su razonamiento lógico y su desarrollo físico.	Gustos y disconformidades	Algunos coinciden que el receso es lo mejor. Sus materias favoritas son mixtas.	“No me gusta estar sentado todo el día”. “Me gusta bailar vaselina”	Los jóvenes prefieren tener tiempo libre para divertirse Prefieren materias relacionadas a expresión artística	Les agrada la educación física porque desarrollan su cuerpo de forma divertida.
	Clase de TIC's	La clase de TIC's no les agrada debido a que su maestro los regaña mucho, les quita los celulares y en su salón hace mucho calor. Coinciden que usar TIC's para todas sus materias sería mejor.	“Bueno porque puedes aprender más”	El espacio donde se imparte la materia de TIC's es inadecuado para impartir las clases; esto puede generar que los jóvenes lo asocien con una experiencia desagradable. Los jóvenes disfrutan el uso de las tecnologías.	Consideran que el uso óptimo de las TIC's brinda áreas de oportunidad.
Experiencia personal con tecnologías Buscan divertirse, evitar el aburrimiento y		La mayoría juega, ve videos y chatea.		El uso de celulares es mayor que el empleo	Usan TIC's para divertirse, evitar el aburrimiento y evadir preocupaciones.

evadir preocupaciones.		Los jóvenes consumen diversos tipos de videos en YouTube: Yuya, Hola soy German y videos de terror. Los jóvenes reaccionaron de forma negativa al supuesto de que las tecnologías desaparecieran, después recapacitaron e indicaron que no sería tan malo.		de las computadoras y tabletas. Yuya y Hola soy German se encuentran entre los YouTubers mayormente consumidos en Latinoamérica.	
------------------------	--	--	--	--	--

Los niños del turno matutino del Club de Leones, de 4to grado, consideran que la escuela es una institución formativa a nivel social e individual, la cual conforma su vida cotidiana debido a la rutina que conllevan. Es aquí donde mantienen sus lazos de amistad los cuales se caracterizan por ser afectivos y de confianza.

En relación a las TIC's utilizan los dispositivos como instrumentos de comunicación, con los que combaten la distancia entre emisor y receptor, y su uso en medida brinda áreas de oportunidad en diversos aspectos de su vida. Las utilizan como un medio para divertirse, evitar el aburrimiento y evadir sus preocupaciones.

FICHA TÉCNICA					
ESCUELA PRIMARIA CLUB DE LEONES TV			GRADO: 6TO	FECHA: 3/05/2016	DURACION: 29:09MIN
CATEGORÍA	TÓPICOS	ORACIONES LÓGICAS (ENUNCIADOS SUJETO, VERBO Y COMPLEMENTO)	VERBALIZACIÓN Y/O FRASES	FRASE INTERPRETATIVA (INFERENCIA)	CONCLUSIÓN
Estilo de vida Asocian los días entre semana con los deberes y los fines de semana con el esparcimiento.	Actividades diarias	Les agrada más el fin de semana. Lo relacionan con descanso y diversión.	“Cuando estoy en fin de semana, los días pasan muy rápido y cuando estoy entre semana siento que tarda horas”.	Culturalmente se relaciona el fin de semana con días para descansar y los días entre semana los asocian con la escuela.	Asocian los días entre semana con los deberes y los fines de semana con el esparcimiento.
Vida social AMICAL Asocian el concepto de amistad con confianza, seguridad y diversión.	Actividades con amigos	La mayoría juega futbol con sus amigos		El futbol forma parte importante en la interacción de los jóvenes	El futbol es base de su actividad física y de su interacción.
	Espacio de relación con los amigos	Conocen a sus amigos por las escuelas		La escuela es el principal espacio donde conocen a sus amistades	La escuela forma su carácter y su círculo de amigos.
	Concepto de amistad	Relacionan a sus amigos positivamente	“Se siente como un hermano para mí”		Su concepto de amistad abarca confianza y seguridad.
	Redes sociales	Las plataformas más empleadas son Facebook y WhatsApp. Creen que si las redes sociales desaparecieran se les haría extraño, aburrido y negativo.	“Nos mandamos en grabaciones de nuestras actividades” “No tendría con quién hablar”	Los jóvenes que no cuentan con Facebook emplean el teléfono con mayor frecuencia o van a sus casas a buscarlos. Las redes sociales ahora son parte importante como medio de interacción en las vidas diarias de los jóvenes.	Utilizan las redes sociales para eliminar barreras de espacio.
Escuela	Opinión de la escuela	El receso es su favorito.		Asocian el receso con juego y diversión	Consideran la escuela como fuente

Su gusto por escuela radica en el entretenimiento, en la interacción y en el aprendizaje de cosas relacionadas con su entorno.					de conocimiento y entretenimiento.
	Tareas	Las tareas favoritas son buscar información en internet, realizar operaciones matemáticas y las ciencias naturales			Su gusto por las tareas radica en la exigencia del razonamiento y de la innovación.
	Clase de TIC's	Señalan que la clase no es agradable ya que les enseñan cosas que ya saben o que tardan en terminar. Les gusta cuando enseñan nuevas cosas.	"No me gusta que me enseñen algo que ya sé"	Los jóvenes se desesperan debido a que hay cosas que ya saben usar.	La clase de TIC's no cumple sus expectativas porque el contenido es básico.
Experiencia personal con tecnologías Buscan juegos y videos para entretenerse, pero conscientes de que pueden divertirse sin TIC's.		Su gusto por las TIC's radica en las computadoras, los juegos y YouTube. Al inicio, su reacción sobre la desaparición de la TIC's fue negativa. Al reflexionar, indicaron que tendría pros y contras		Los dispositivos digitales son empleados para jugar. Son conscientes de las actividades que dejan de realizar debido al uso de internet.	Consumen juegos y YouTube para entretenerse, pero son consciente de que pueden divertirse sin las TIC's.

Dentro de la entrevista que se aplicó a los niños de 6to, de la escuela primaria Club de Leones, turno vespertino, coinciden en que la escuela es el lugar donde se forma su carácter y encuentran a su círculo de amigos, con un concepto de amistad que comprende la confianza y seguridad. Evaden los límites del espacio con el uso de TIC's y es así como continúan fortaleciendo los lazos de amistad. A su vez consideran la escuela como fuente de conocimiento, aunque reconocen que algunas materias no les agradan, pues el contenido es muy básico.

En cuanto al uso de los medios, los videojuegos y YouTube son los que más utilizan para entretenerse, pero son conscientes de que pueden divertirse sin necesidad de las TIC's, un ejemplo que presentan es el jugar futbol como una alternativa para interactuar y divertirse con otros de sus pares.

FICHA TÉCNICA					
ESCUELA PRIMARIA MANUEL QUIROZ TM			GRADO: 6TO	FECHA: 3/05/2016	DURACION: 29:09MIN
CATEGORÍA	TÓPICOS	ORACIONES LÓGICAS (ENUNCIADOS SUJETO, VERBO Y COMPLEMENTO)	VERBALIZACIÓN Y/O FRASES	FRASE INTERPRETATIVA (INFERENCIA)	CONCLUSIÓN
Estilo de vida Su rutina gira sobre sus deberes escolares de lunes a viernes, mientras que los fines de semana realizan actividades deportivas y culturales.	Vida Cotidiana Rutina entre semana	Todos los niños juegan cuando llegan de la escuela, comen y hacen la tarea. Algunos utilizan dispositivos electrónicos dentro de su rutina.	“Me baño en la noche, despierto, llego a la escuela, hago la tarea, como y uso mi teléfono todo el día”	La tarea y el juego es importante para los niños y todos tienen actividades similares.	Su rutina gira entorno a sus deberes escolares y su entretenimiento.
	Vida cotidiana Rutina del fin de semana	Los niños hacen por lo menos una actividad al día. La mayoría coincide con que va al catecismo o partidos de futbol.	“Me levanto, me cambio y me baño”	El catecismo y el juego son actividades relevantes para los niños.	Se enfocan en realizar actividades deportivas y culturales los fines de semana.
Vida social AMICAL Las redes sociales son su espacio para compartir y reproducir gustos, sin embargo, consideran que su desaparición sería intrascendente.	Interacción con Amigos	Utilizados Facebook, WhatsApp y Messenger		Tienen vida social bastante activa en redes sociales	Las redes sociales son el espacio de interacción con amigos.
	Contenidos compartidos en redes	Producen textos visuales y reproducen modas.	“Comida”, “palabras”, “frases de moda”, “me grabo”, “me saco fotos”	Tienen una concepción clara sobre las posibilidades de las redes sociales. Se vuelven productores de su	Utilizan las redes sociales para compartir y reproducir gustos y actitudes.

				cuerpo en las redes y reproducen las modas.	
	Proyección de ficticia de desaparición de las redes sociales.	La emoción principal al saber de la desaparición sería una neutralidad.	"Triste" "Normal"	Valoran muy poco las redes sociales.	Consideran que las redes sociales son herramientas intrascendentes.
Familia El esparcimiento es el común denominador de la actividad familiar, así como el uso controlado de los dispositivos.	Actividades en Familia	Frecuentan el parque.	"Salimos con mi familia"	La actividad familiar es muy dinámica y normalmente lo hacen en fines de semana.	El esparcimiento es el común denominador de la actividad familiar.
	Reglas de Internet	Todos tienen condiciones para conectarse		Los padres consideran que es mejor que los hijos mayores usen los dispositivos para su uso.	Los padres controlan el uso de los dispositivos.
	Tareas	Les gustan más las tareas de matemáticas.	"Cuando termino la tarea reviso si está bien"	Les gustan las matemáticas por la forma en que se exige y se enseña.	Optan por las materias de razonamiento lógico.
Experiencias personales con las tecnologías Utilizan las TIC's como fuente de diversión.	Proyección: TIC's desaparecen	Aburrimiento y enojo	"Aburrido", "Enojada, porque no tendría donde investigar" "Inventaría una computadora o el internet"		Buscarían nuevas formas de divertirse ante la desaparición de las TIC's.

Los niños y niñas de la escuela primaria Manuel Quiroz, en el turno vespertino, coinciden en aspectos como la rutina diaria de la escuela, donde además de estudiar dedican tiempo importante a entrenar. Dentro de la cuestión académica optan por materias de razonamiento lógico.

En el punto amical, es un hecho que es la escuela donde se presentan todas sus interacciones y parte de ahí el utilizar redes sociales como un espacio de interacción, donde se sigue fortaleciendo, también es ahí donde comparte gustos y actitudes. Un factor interesante es que los padres son aquellos que controlan el uso de estos dispositivos. Al presentar la suposición de que no existen las TIC's, responden que buscarían una nueva forma de diversión, sin prestar mayor importancia al tema.

FICHA TÉCNICA					
ESCUELA PRIMARIA MANUEL QUIROZ TV			GRADO:	FECHA: 00/00/00	DURACION: MIN
CATEGORÍA	TÓPICOS	ORACIONES LÓGICAS (ENUNCIADOS SUJETO, VERBO Y COMPLEMENTO)	VERBALIZACIÓN Y/O FRASES	FRASE INTERPRETATIVA (INFERENCIA)	CONCLUSIÓN
TIC's Utilizan las redes sociales para extender el tiempo de interacción con sus amigos.	Redes sociales	“Checo mi celular cuando me levanto” “Comparto qué estoy haciendo en ese momento por medio de fotos, videos o música”	“Solo me hablan para jugar video juegos” “Comparto que estoy haciendo”	Expresar sus actividades a sus amigos.	Utilizan las redes sociales para extender el tiempo de interacción con sus amigos.
Familia Predomina el desapego por diversidad de intereses.	Relación	“No me gusta convivir con mi familia. Me siento bien rara y me voy a mi cuarto”	“No me gusta convivir con mi familia”	Mala comunicación familiar.	La integración familiar es débil.
Amigos Su concepto de amistad se relaciona con la seguridad.	Relación	“Es como un hermano, al que respeto y le tengo toda la confianza. Me ayuda en las buenas y las malas”.	“Como un hermano al que respeto”.	Tienen presentes valores como la amistad.	Su concepto de amistad se relaciona con la seguridad.
Rutina Gusta experimentar con personas y lugares nuevos.	Salidas y juegos al aire libre	Disfrutan salir a jugar con vecinos, al parque y jugar deportes.	“Vamos a playas, al mercado, comemos y jugamos” “Me gusta correr”	Les agrada pasar tiempo en el exterior con su familia y haciendo deporte	Gusta experimentar en el exterior.
Amistad Relacionan la amistad con la confianza y con la incondicionalidad.	Concepto	El concepto de amistad responde a uno con mayor edad y experiencia	“Un mejor amigo es algo muy especial”	La amistad es un factor importante en su desarrollo de vida pues son consideramos como su apoyo incondicional	Relaciona la amistad con la incondicionalidad
Redes Sociales Recurren a la comunicación indirecta para combatir la	Facebook	Es visto como un medio para comunicarse con personas que se	“Mamá dijo que lo podía usar solo para agregar amigos y hablar con ellos. Casi no los puedo ver	Es utilizado como una vía de comunicación directa donde pueden tener una experiencia	Utilizan la comunicación indirecta para

distancia con sus amigos y entretenerse.		encuentran a largas distancias.	porque la escuela está muy lejos de mi casa".	más rica al utilizar las diversas herramientas.	combatir la distancia con amigos.
	YouTube	Plataforma utilizada como entretenimiento.	(¿Qué ven?) "YouTubers y trailers de películas y juegos".	Red Social utilizada como forma de entrenamiento en la cual buscan sus intereses en este caso videojuegos	Usan YouTube para entretenerse.
Videojuegos Optan por juegos de razonamiento lógico	Tipos	Videojuegos de estrategia Géneros de suspenso, violencia y terror	"Call of Duty Black Ops", "Zombies", "Minecraft", "Five Nights At Freddy's"	Les gusta tener las emociones a flor de piel y pensar en cómo resolver la situación en la que se encuentran	Optan por juegos de razonamiento lógico.
Familia Los dispositivos forman parte de la convivencia.	Convivencia	Los dispositivos forman parte de la convivencia	"Estamos en el teléfono mientras hacemos cosas"	La convivencia familiar evoluciona e incluye a los dispositivos electrónicos	El uso de la TIC's es parte de la convivencia familiar.
Cine y Televisión Consumen contenido que los mantiene atentos al desarrollo del conflicto para reflexionar.	Géneros	Ciencia ficción, terror, acción y caricaturas Gustan de la Rosa de Guadalupe porque les enseñan cosas	"Flash", "Big Time Rush", "iCarly", "Hora de Aventura", "Un show más", "El increíble mundo de gumball", "Pokémon". "Mi villano favorito", "Harry Potter", "Jurassic World", "Misión especial", "Terminator", "Sin escape". "Me gusta la "Rosa de Guadalupe" porque deja enseñanzas".	Los programas que más consumen son los relacionados con ciencia ficción, terror y acción. La Rosa de Guadalupe supone un método de enseñanza para los niños.	Consumen contenido que los mantiene atentos al desarrollo del conflicto para reflexionar.

El turno vespertino de la escuela primaria Manuel Quiroz, comparte que el uso de las TIC's es parte de la convivencia familiar, consumen contenido que los mantiene atentos al desarrollo del conflicto para reflexionar.

El tema de amistad está relacionado a lo incondicional y a brindar una seguridad, las TIC's son un parte fundamental ya que las utilizan para extender el tiempo de interacción con sus amigos. Utilizan la comunicación indirecta para combatir la distancia con amigos. En el tema de consumo, YouTube es su principal medio de entretenimiento.

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE TALLERES

5. PROPUESTA DE TALLERES DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL PARA NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS

Finalizando la revisión académica sobre el tema y trabajando de cerca con los niños en las entrevistas exploratorias nos dimos a la tarea de realizar una propuesta de talleres bajo la metodología de la técnica Clown con el objetivo de brindar una alternativa al momento de tener un acercamiento con los menores en relación a la Alfabetización Digital y así lograr sensibilizarlos.

Como hemos señalado anteriormente, nuestro objetivo principal al diseñar esta propuesta fue crear una opción distinta de enseñanza acerca de los medios y las plataformas digitales de las cuales los niños ya hacen uso. Los menores lo señalaron una y otra vez en las entrevistas, las clases suelen ser aburridas, anticuadas y básicamente no les aporta nada nuevo. Por esto, se creó un material de apoyo con el que pueden trabajar padres y docentes, tomando como protagonista una herramienta básica dentro del crecimiento: el juego.

Otro factor encontrado dentro de las entrevistas exploratorias que contribuyó al diseño de los talleres fue la importancia que le dan a la amistad y a la interacción con sus pares como una parte esencial de sus vidas, es por esto que las actividades se pensaron para realizarse de forma colaborativa y compartiendo con el otro su visión del tema.

De igual manera, esta propuesta está fundamentada en el esquema presentado por Carlos Scolari en “Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas”, la cual ofrece diversas actividades didácticas que el profesor puede usar en el aula y tienen como objetivo la enseñanza mediante el uso de las TIC’S y redes sociales. Utilizando como base sus campos de ruta (competencias, áreas de conocimiento, sesiones, duración, entre otros) al momento del diseño de la propuesta, trasladamos los temas dentro de la técnica Clown en el modelo de enseñanza.

Otro de los fundamentos para la realización de esta propuesta es el libro de Guillermo Orozco y Darwin Franco, “Al filo de las pantallas”. Un compendio de actividades lúdicas creadas para llevar a cabo en el aula o el hogar, tienen la finalidad de formar una mirada crítica en los niños y jóvenes ante el consumo de contenido que provienen de diversas pantallas así creando en ellos conciencia de la información que internalizan.

Nuestras herramientas para combinar la técnica Clown dentro del mundo de la Alfabetización Digital fueron: “Cuarto de juegos: Método de Dramatización, Teatro, Clown y Cuentacuentos” escrito por José Carlos Andrés y “Los juegos teatrales del Clown: Navegante de las emociones” escrito por Jesús Jara, los cuales recomendamos para aquellos que buscan explorar diversas actividades lúdicas dentro del aula adaptados a diferentes temas.

En las actividades propuestas para los talleres de Alfabetización Digital se utilizaron dos elementos importantes dentro de la técnica Clown que son el juego y la improvisación. Los talleres se conforman del trabajo colaborativo y el uso de la imaginación por parte de los niños con el fin de generarles una impresión y enseñarles

el tema de manera indirecta, con esto rompiendo los esquemas de enseñanza tradicionales, logrando una empatía hacía el tema y haciendo el aprendizaje algo sencillo.

5.1 APLICACIÓN DE TALLERES Y RESULTADOS

Como hemos mencionado anteriormente, tenemos un acercamiento al público infantil en talleres vivenciales impartidos en la asociación civil de la que formamos parte por lo que decidimos aplicar la propuesta aquí presentada con los niños. Antes de iniciar con las dinámicas quisimos darnos una idea de cuál es su acercamiento con las plataformas digitales y los medios, por lo que les preguntamos cuáles son sus favoritas, rutinas, horarios, la supervisión adulta que reciben y cuáles situaciones no les ha gustado como usuarios de redes sociales.

Pudimos darnos cuenta de que los menores cuentan con un mínimo de dos dispositivos que pueden ser personales o de uso compartido con hermanos que van del celular, *tablets*, computadores (escritorio o laptop), a una consola de videojuego. Por otro lado, hacen uso de las redes sociales pero la que destaca es YouTube y acostumbran consumir el contenido de *YouTubers* que son tendencia actual. Respecto a las situaciones que destacaron como negativas son algunos videos de retos en donde señalaron que son dañinos para su bienestar pero que han llegado a intentar llevar a cabo. A su vez, la supervisión suele ser nula en algunos casos, ya que pasan gran parte del día en sus dispositivos, en cambio, otros disponen de horarios limitados de uso.

Estando en círculo en plena conversación sobre redes sociales dimos inicio al taller con “Había una vez...” iniciando una historia donde los medios digitales no existían y los niños emplearon su creatividad, creando mundos catastróficos lo que les permitió reflexionar sobre escenarios donde la comunicación es limitada y notar que gran parte de nuestras actividades giran en torno a lo digital.

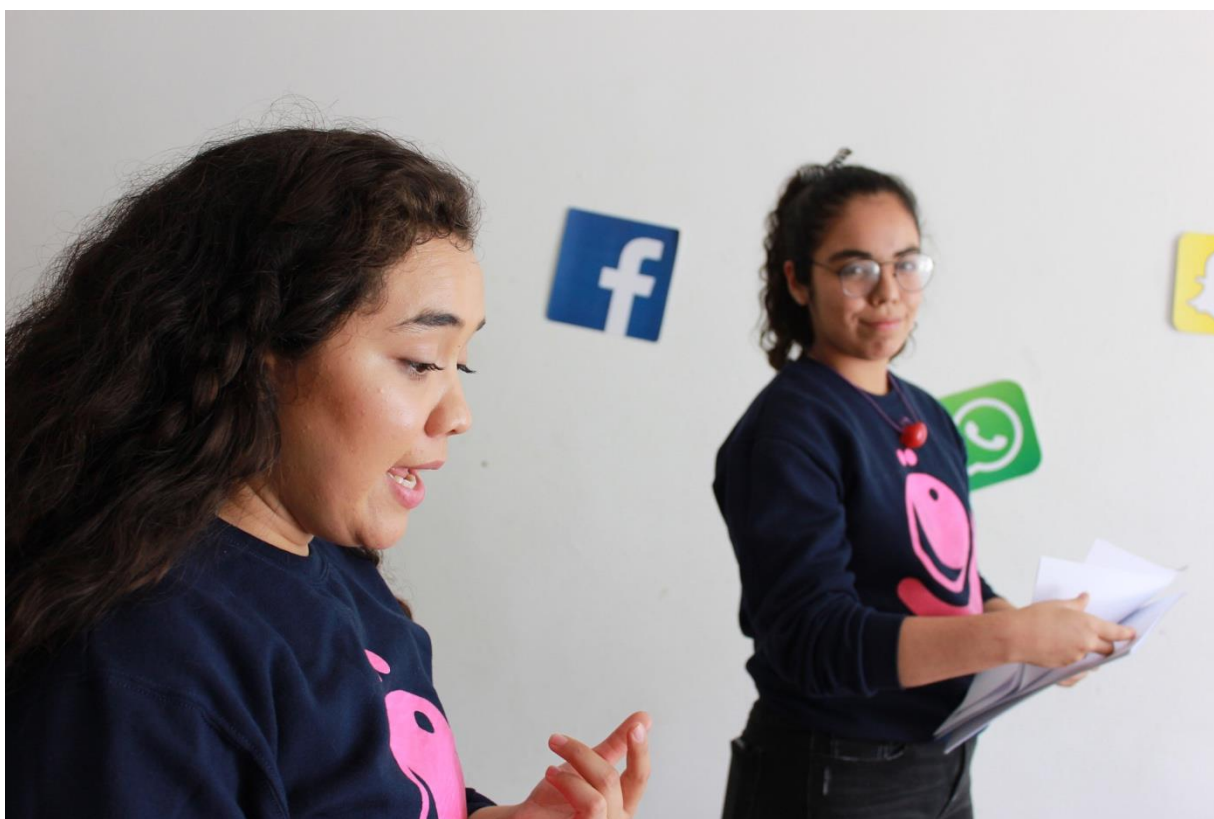
Una técnica básica del clown es la expresión de las emociones con gestos faciales y corporales con el objetivo de transmitir un mensaje a los demás, basadas en esta línea es que seguimos con los temas del día y aplicamos la dinámica “El Reflejo”. Caminando por el espacio al ritmo de la música cuando esta paraba los niños se ponían frente a otro y les pedíamos imitaran la expresión del otro que emitía ante ciertas situaciones, logrando que los niños demostrarán felicidad, sorpresa, confusión, miedo y tristeza ante los diversos escenarios que ellos viven día con día en las redes.

La dinámica ayudó a calentar motores para “Si yo...”, actividad en la que los niños se presentaron en parejas con una improvisación, tomando como punto de partida determinados contextos que han vivido con el uso de las plataformas digitales. Hicieron uso de accesorios, sus narices de clown y un poco de imaginación, los demás niños se encargaron de identificar la situación expuesta.

Los niños improvisaron, jugaron, bailaron y expresaron sus ideas respecto al uso de las redes sociales y las plataformas digitales. Sin percatarse pudimos aprender de su acercamiento con éstas, logrando que fuera una charla amena y divertida, sobre todo evitando que fuera concebida como un sermón o lección de aula que para ellos suele ser vista como tediosa.

El objetivo nunca fue cambiar sus hábitos de uso, sino crearles una conciencia acerca de sus acciones dentro de lo digital y cómo puede ser tomado por otros, ya sea de manera positiva o negativa. De igual forma, generarles –de ser necesario– una mirada crítica ante los contenidos que consumen y advertirles sobre la importancia de hablar con un adulto de confianza cuando no se sientan seguros ante algo que perciban en las plataformas.

5.2 EVIDENCIA DE TALLER IMPARTIDO









VIDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=31U2UG4Oy5s>

5.3 ESQUEMAS DE TALLERES



EN ESTA DINÁMICA SE PIDE A LOS NIÑOS
PUEDAN COMPRENDER LOS EFECTOS DE LA
TECNOLOGÍA Y EL INTERNET EN LA SOCIEDAD
DE IGUAL MANERA CONOCER SUS PERCEPCIONES.

MUNDOS DIVIDIDOS

DURACIÓN
15 MIN

¿CÓMO ES LA SOCIEDAD EN LA QUE VIVES?
¿QUÉ DIFERENCIA ENCUENTRAS EN LA SOCIEDAD
QUE NO TENÍA TECNOLOGÍA Y LAS PERSONAS QUE
SE DESENVUELVEN CON ELLA?

COMPETENCIA:
**DESARROLLO DE LA
IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD
PENSAMIENTO CRÍTICO.**

DESARROLLO

EN UN ESPACIO LIBRE SE DIVIDE EN DOS PARTES CON CINTA
ADHESIVA, EN DONDE UN LADO ES LA SOCIEDAD CON TECNOLOGÍA
Y EL OTRO ES LA SOCIEDAD SIN TECNOLOGÍA.
CON MÚSICA SE LES PIDE A LOS NIÑOS QUE CAMINEN POR EL ESPACIO
EN DONDE TENDRÁN QUE ACTUAR DE ACUERDO AL LADO EN EL QUE
SE ENCUENTRAN, SE DEBE PRESTAR ATENCIÓN EN LAS EMOCIONES
Y MANERISMOS.

PARTICIPANTES

5-8
EDAD
6-10

EVALUACIÓN

AL FINAL DE LA SESIÓN
SE HARÁ UN CÍRCULO
Y SE DISCUTE SOBRE LAS
DIFERENCIAS QUE
ENCONTRARON EN
CADA LADO.

JARA, J. (2000). LOS JUEGOS TEATRALES DEL CLOWN: NAVEGANTE DE LAS EMOCIONES. BUENOS AIRES, ARGENTINA: EDICIONES NOVEDADES EDUCATIVAS.

ESTA ACTIVIDAD PERMITE DAR UNA INTRODUCCIÓN Y SITUAR A LOS NIÑOS EN LA TEMÁTICA DE LA SESIÓN. PERMITE CREAR UNA REFLEXIÓN EN CUANTO AL EFECTO DE LAS TECNOLOGÍAS E INTERNET.

HABIA UNA VEZ

DURACIÓN
15 MIN

¿CÓMO HA EVOLUCIONADO LA TECNOLOGÍA?
¿QUÉ EFECTO TIENE EN LA SOCIEDAD?
¿QUÉ PODEMOS APRENDER DE LOS EFECTOS QUE
TIENE LA TECNOLOGÍA EN NUESTRO ENTORNO?

COMPETENCIA:
**COMPRENDER EL PAPEL QUE
JUEGA LA TECNOLOGIA EN EL
ENTORNO Y SOCIEDAD**

DESARROLLO

EN UN ESPACIO LIBRE SE ACOMODAN COJINES EN UN CÍRCULO.
SE LES PIDE A LOS NIÑOS SE SIENDE EN UN ESPACIO
EL INSTRUCTOR TIENE UNA PELOTA E INICIARÁ UNA HISTORIA
"HABÍA UNA VEZ." Y LE PASA LA PELOTA A UN NIÑO QUIEN MANTIENE
EL HILO DEL RELATO PARA DESPUÉS PASAR AL SIGUIENTE NIÑO HASTA
QUE TODOS CUMPLAN SU TURNO.

PARTICIPANTES

5-8
EDAD
6-10

EVALUACIÓN

AL FINAL EL INSTRUCTOR
PREGUNTA A LOS NIÑOS
SU REFLEXIÓN EN RELACIÓN
A LAS HISTORIAS CREADAS
Y QUÉ PUEDEN APRENDER.

JARA, J. (2000). LOS JUEGOS TEATRALES DEL CLOWN: NAVEGANTE DE LAS EMOCIONES. BUENOS AIRES, ARGENTINA: EDICIONES NOVEDADES EDUCATIVAS.

SE PLANTEAN ESCENARIOS HIPOTÉTICOS
PARA QUE LOS NIÑOS PUEDAN TENER UNA MENTE
CRÍTICA Y REFLEXIONAR ANTE EL USO DE REDES
SOCIALES E INTERNET.

SI YO...

DURACIÓN
30 MIN

¿CÓMO ACTÚO ANTE CIERTOS ESCENARIOS?
¿QUÉ DEBO HACER CUANDO ME ENCUENTRO
ALGUNOS MENSAJES EN LAS REDES SOCIALES
E INTERNET?

COMPETENCIA:
**DESARROLLO DE LA
IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD
PENSAMIENTO CRÍTICO.**

PARTICIPANTES
5-8
EDAD
6-10

DESARROLLO

SE SEPARA EL GRUPO EN PAREJAS Y SE LES PIDE SE PAREN
ANTE EL RESTO DEL GRUPO PARA REALIZAR UNA IMPROVISACIÓN.
PARA ESTO SE PLANTEA UN ESCENARIO QUE INVOLUCRE TEMAS
IMPORTANTES EN RELACIÓN A REDES SOCIALES E INTERNET INICIANDO
CON LA FRASE "SI YO..." .

SI YO RECIBIERA UN VIDEO INAPROPIADO...
SI YO FUERA UN SITIO WEB SEGURO TENDRÍA...
SI YO FUERA VLOGGUERO HARÍA...

EVALUACIÓN

AL FINAL SE HARÁ UN
CÍRCULO Y SE LES DARA
UNA HOJA Y COLORES PARA
QUE ESCRIBAN O DIBUJEN
LOS ELEMENTOS DE
LAS REDES SOCIALES
E INTERNET

JARA, J. (2000). LOS JUEGOS TEATRALES DEL CLOWN: NAVEGANTE DE LAS EMOCIONES. BUENOS AIRES, ARGENTINA: EDICIONES NOVEDADES EDUCATIVAS.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES

6. CONCLUSIONES

La alfabetización digital es un tema latente en la actualidad, sobre todo enfocado en las nuevas generaciones y las implicaciones que tienen los medios digitales en estas. Nuestro objetivo a lo largo de este documento ha sido señalar la importancia de la alfabetización y una alternativa para hacer la enseñanza una experiencia enriquecedora y significativa en los niños.

En el tiempo que se ha llevado a cabo esta investigación pudimos percatarnos de que el concepto de alfabetización digital tiene largos años formándose y ha sido discutido por importantes académicos alrededor del mundo, sin embargo, no ha logrado posicionarse dentro de la cartera de materias en los sistemas educativos, especialmente hablando de nuestro país y en específico, nuestra ciudad.

Como hemos mencionado el trabajo de tesis se realizó gracias a la participación en una investigación con niños de un rango de edad de 6 a 9 años acerca de los hábitos de uso de las TIC'S, tuvimos la oportunidad de entrevistarlos y conocer acerca de su visión de las redes sociales y las plataformas digitales. Este trabajo de campo nos permitió crearnos una idea de la posición de los niños en el mundo de la era digital. En esa edad los niños se encuentran en una etapa de vida muy vulnerable, en la que debemos prestar gran atención para brindarles las herramientas necesarias que les ayude a hacer cara a la vida. La realidad es que la dinámica social está cambiando y lo digital está posicionándose cada vez más fuerte. Dentro de estas entrevistas seleccionamos los tópicos que nos parecieron importantes a destacar ya que muestran los aspectos esenciales de la vida de los menores.

- **Rutina diaria**

Al ser niños, es importante que estos cuenten con una rutina que, si bien puede tener sus variantes, a grandes rasgos todos cuentan con la misma. Explicaron que sus días consisten en prepararse para la escuela, asistir a sus clases, regresar a casa para hacer tarea y en sus tiempos libres hacer uso de las TIC's y la televisión, así como del juego fuera del hogar.

Lo que es primordial resaltar es que el internet y las TIC's son un pilar de su rutina diaria para poder llevar a cabo otras tareas como los pendientes escolares y la socialización con sus pares, pero sobre todo, se dan un tiempo entre sus pendientes diarios, a utilizar alguna pantalla o red social, entrando a ser algo cotidiano como lavarse los dientes o ir a la escuela. Esto es un factor a tomar en cuenta y reconocer que no es inofensivo el papel de lo digital en sus vidas.

- **Ámbito escolar**

Perciben la vida escolar como dos polaridades que se contraponen pero que solo ellos saben sobrellevar con gran naturalidad. Por un lado la escuela representa lo aburrido, tedioso, aprendizaje y responsabilidades pero por el otro es el espacio donde juegan y hacen amigos, es la diversión, el momento para socializar y permitirse ser libres. Esto nos permite entender la perspectiva de los niños y sus necesidades, lo que quiere decir que es importante renovar los métodos de enseñanza y la dinámica dentro de las aulas ya que están ávidos de otras estimulaciones que para ellos les represente un reto porque aprenden de manera rápida y autodidacta. A su vez, no debemos olvidar que

los niños siguen disfrutando de ser sí mismos y jugar al aire libre, al optar por Educación Física como su clase favorita.

- **TIC'S**

La clase de TIC'S les representa un gran tedio a los niños, debido a que el plan educativo no tiene una noción del potencial con el que cuentan los menores. Su principal decepción es aprender sobre herramientas inadecuadas que ellos no consideran no están acorde a las tendencias actuales, los maestros se limitan a enseñarles programas que ya dominan a la perfección. Esta debería ser la clase que revolucione su forma de pensar y explote sus potenciales al máximo, pero se encuentran ante otra clase con un programa anticuado, impartido por profesores poco preparados en el tema. Sí, es de suma importancia conocer acerca de las herramientas básicas como lo son la paquetería Office, pero también deben aprender sobre cómo buscar información en internet, qué sitios son de confianza y fundamentados, qué otras plataformas educativas tienen a su disposición, el juego como una herramienta educativa, entre otros.

- **Redes Sociales**

Para los niños cada red social cuenta con una función específica, siendo Facebook y WhatsApp los medios para comunicarse con personas que se tiene a distancia, ya sean familiares y amigos, para consultar tareas con los compañeros, organizarse escolarmente, así como para compartir contenido multimedia (fotos, videos, memes). En cambio, YouTube es donde pasan mayor parte del tiempo y lo perciben como fuente de conocimiento. Los menores consideran que las redes sociales les brindan la

oportunidad de ampliar su relación con sus amigos y divertirse, así fortaleciendo vínculos.

- **Relaciones interpersonales**

Si bien, las redes sociales y diversas plataformas digitales juegan un papel importante en su vida cotidiana, no les impide tener en cuenta el valor de la comunicación directa y las relaciones humanas. Consideran que las redes sociales “corta” la interacción con sus familiares y valoran la comunicación cara a cara con los amigos. Por otro lado, carecen de atención por parte de los padres ya que desearían que estos dejaran las redes sociales y los dispositivos móviles para pasar tiempo con ellos.

Esta breve categorización de los hallazgos en la perspectiva de los niños nos permite tener un panorama de la mente actual de los menores. Ellos se encuentran en un proceso de construcción de identidad y de la percepción del mundo del que son parte. Deben alternar información que proviene de su familia, la escuela, las amistades y ahora, las plataformas digitales y las redes sociales.

Para los niños y niñas es importante la forma en que se presentan ante sus amigos, tanto en persona y como en las redes sociales. La escuela es un espacio en el que las relaciones con sus pares se originan y juegan un rol primordial en sus vidas, especialmente en la construcción de su proyecto del yo. Los padres y docentes no pueden estar ajenos a este proceso, se deben convertir en guías para ayudarles en los momentos de saturación de información, confusión y duda.

Se deben crear programas de enseñanza acorde a sus niveles de aprendizaje ya que estos no se quedan sentados esperando a que lleguen los adultos a enseñarles lo que deben saber, ellos toman el liderazgo y deciden cuáles conocimientos obtener ya que son plenamente conscientes de las herramientas con las que cuentan, la clave está en poner atención a la información en la que los niños deciden confiar y asimilar. No solo se debe abordar el conocimiento “funcional” de las tecnologías y las plataformas digitales, sino promover en los menores una visión en la que puedan dar cara a las experiencias con una actitud positiva y humana, ya que se encuentran expuestos a contenidos de toda clase.

Es importante promover que los niños sigan desarrollando todo su potencial y reconocer que aún tienen mucho por descubrir, porque saben hacer uso de las tecnologías y las plataformas digitales pero les falta discernir entre los contenidos que son aptos para su crecimiento integral de aquellos que son negativos. De igual forma, hacerles conocer su capacidad para convertirse en productores de contenidos que pueden generar un impacto positivo entre sus pares y diversas comunidades.

Es momento de comprender que los niños no son ajenos al conocimiento y que cuentan con grandes habilidades que incluso adultos no pueden llegar a advertir. Su perspectiva de la vida es única y no debemos hacerlos que se adapten a los viejos esquemas, sino que sean agentes de cambio, independientes y seguros de sí, para lograr los objetivos que se propongan. Consideramos a los niños como individuos con diversas cualidades e inteligencias que tienen mucho por ofrecer y no como mentes que se deben moldear.

Es fundamental impulsar el uso de su imaginación, que a veces se ve censurada por las pautas impuestas por los adultos, así como el planteamiento de actividades de improvisación que los llevan a tener una mente activa y apta para responder ante cualquier escenario que se les presente, teniendo al juego como método de enseñanza porque no hay ningún daño en obtener conocimiento mediante la diversión y la convivencia con otros.

Estos elementos representan la Técnica Clown, traducida al mundo de la alfabetización digital y es nuestra propuesta de herramienta para lograr humanizar la educación y concientizar a los sujetos involucrados a ser cooperativos, ser conscientes de la perspectiva de los otros y a tener una mente abierta a las experiencias que se puedan obtener.

El clown y la enseñanza mediante el juego les crearán a los niños un camino de confianza, percepción y respeto del otro, así como el desarrollo de su creatividad, para lograr construir una imagen del yo que sea positiva para ellos mismos y que irá de la mano con la estructura social de la que forman parte y no sean vulnerables ante situaciones que podrían perjudicar su crecimiento y desarrollo integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andrés, J.C. (2010). *Cuarto de juegos: Método de dramatización, Teatro, Clown y Cuentacuentos*. España: Teleno Ediciones S.L

Benassini Felix, C. (2014). De audiencias a prosumidores. Acercamiento conceptual. *Revista Luciérnaga*, (12), pp. 16–29.

Berríos, L., Buxarraís, M. R. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos. *Monografías virtuales*, (3). Recuperado de:

<http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>

B. Inglish, A., Kennedy, E., Houston, J. B., Seo, H., Taylor Knight, L. (2014). Teens' social media use and collective action. *SAGE Journals*, (16).

Boschma, J. (2007). *Generación Einstein. Más listos, más rápidos, más sociales*. España: Gestión 2000.

Buckingham, D. (2007). Repensar el aprendizaje en la era de la cultura digital. *El Monito de la educación*, (18), pp. 27-30.

Cabra Torres, F., Marciales Vivas, G.P. (2010). Internet y pánico moral: revisión de la investigación sobre la interacción de niños y jóvenes con los nuevos medios. *Universitas Psychologia*, (10), pp. 855–865.

Caldevilla, D. (2010). Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. *Documentación de las Ciencias de la Información*, (33), pp.45-68.

Calvo, B. (s.f.). Alvin Toffler: La tercera ola (Introducción). Recuperado de: http://peruesmas.com/biblioteca-jorge/005_la_tercera_ola_alvin_toffler.pdf

Cobo Romaní, Cristóbal; Moravec, John W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Correa Ortiz, F., Mejía, C., Paredes Peña, V.K. (2017). *La pedagogía, el arte y el clown. Con el cuerpo voy jugando y expresando y la lectura voy explorando*. (Tesis de grado). Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia.

De La Torre, L., Fourcade, H. (2012). El uso de las redes sociales virtuales en niños, niñas y adolescentes. *Dialnet*, (11), pp. 69-73.

Diz Reboredo, C. (2011). Los caminos del clown: resistencia en movimiento. Juego, carnaval y frontera. *Athenea Digital*, (11), pp. 157–171.

Escobar Sarria, J.M. (2014). TIC y Desarrollo: Esbozo de las prácticas culturales en internet. *Diálogos de la Comunicación*, (89), pp. 1–19.

Fabila Echaury, A.M., García Martínez, V. (2014). Nomofilia vs. Nomofobia, irrupción del teléfono móvil en las dimensiones de vida de los jóvenes. Un tema pendiente para los estudios en comunicación. *Razón y Palabra*, (86).

Fidler, R. (1997). *Mediamorphosis: Understanding New Media*. California, Estados Unidos: Pine Forge Press.

Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology (resumen).

Recuperado de: https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf

García Ávila, S. (2017). Alfabetización Digital. *Razón y Palabra*, (71), pp. 66-81.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). Estadística nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información de los hogares, 2015. México, 2015.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). Estadísticas a propósito del día del niño. México, 2017.

Islas, O. (2009). La convergencia cultural a través de la ecología de medios. *Comunicar*, (33), pp. 25-33.

Islas, O. (2015). La ecología de los medios: metadisciplina compleja y sistémica. *Palabra Clave*, (18), pp. 1057-1083.

Jara, J. (2014). *El Clown, un navegante de las emociones*. España: Octaedro. [Fragmento].

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. España: Paidós.

Jódar Marín, J.A. (2010). La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales. *Razón y Palabra*, (71).

Kaplan, A. M. (2009). Users of the world, unite! The Challenges and opportunities of Social Media. *Elsevier*, (53), pp. 59–68.

Kemp, S. (2018). Digital in 2018: world's internet users pass the 4 billion mark. *We Are Social*. Recuperado de: <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>

León, G., Macías, H. y Montoya, M. J. (2018). La alfabetización digital en desafío. Experiencia de un programa de alfabetización digital en jóvenes en Tijuana. Manuscrito. UABC, México.

Livingstone, S. (1999). *New Media, New Audiences?* SAGE Publications, (1), pp. 59–66.

Livingstone, S. (2004). What is media literacy? *Intermedia*, (32). pp. 18-20.

Martin Serrano, M. (2000): *La naturaleza de la comunicación y sus efectos en los niños* (pp. 247-267) Madrid: Fundación Independiente.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, España: Gedisa.

Scolari, C. (2012). *Networked: el nuevo sistema operativo social*. Hipermediaciones, recuperado de: <https://hipermediaciones.com/2012/08/10/networked-i/>

Scolari, C. (2015). *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Hipermediaciones, recuperado de: <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/>

Scolari, C. (2018). Introducción: del alfabetismo mediático al alfabetismo transmedia. En *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula* (pp.16-20). España: Universitat Pompeu Fabra.

Spence, P., Vander Der Heide, B., Westerman, D. (2014). Social Media as Information Source: Recency of Updates and Credibility of Information. *Computer-Mediated Communication*, (19), pp. 171-183.

Taylor, S.J. Bogdan, R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos en investigación. La búsqueda de los significados*. España: Paidós.

Thompson, J.B. (1997). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. España: Paidós.

Tomasello, T.K. (2010). 'New Media' research publication trends and outlets in communication, 1990 – 2006. *New Media & Society*, (12), pp. 531 – 548.