

Factores determinantes para el desarrollo autónomo de las alfabetizaciones múltiples en estudiantes de Bachillerato General por Competencias de la Universidad de Guadalajara

MTRA. NANSI YSABEL GARCÍA GARCÍA

Planteamiento del problema

- ▶ El mundo tecnológicamente globalizado en el que vivimos hace necesario que los ciudadanos nos volvamos usuarios tecnológicos, potenciales consumidores de contenidos culturales y productos digitales.
- ▶ Los estudiantes de cualquier nivel educativo acceden día con día a diversos tipos de información, a través de diversos medios.
- ▶ Los jóvenes tienen acceso a una gran cantidad de información.



Planteamiento del problema...

- ▶ La comunicación y la información son vistas por como un proceso sociocultural propio de nuestra era. Este proceso pluraliza las alfabetizaciones, las lecturas y las escrituras (Martín-Barbero, 2002; Bacher, 2009).
- ▶ El reto actual es transformar la información en conocimiento.
- ▶ Algunos estudiantes de bachillerato han logrado superar ese reto.



Planteamiento del problema...

- ▶ Sí hay estudiantes del nivel medio superior que logran desarrollar esas habilidades y comprender los rasgos que favorecen el desarrollo de esas habilidades.
- ▶ Considero importante identificar los consumos culturales digitales que realizan estos jóvenes en la cotidianidad, analizar y establecer los factores que favorecen el desarrollo autónomo de las alfabetizaciones múltiples.



Pregunta de investigación



- ▶ ¿Cuáles son los factores que favorecen el desarrollo autónomo de las alfabetizaciones múltiples en los estudiantes de Bachillerato General por Competencias de la Universidad de Guadalajara?
- ▶ Preguntas de apoyo
 - ▶ ¿Cuáles son los consumos culturales de los estudiantes de Bachillerato General por Competencias de la Universidad de Guadalajara?
 - ▶ ¿Cómo los estudiantes Bachillerato General por Competencias de la Universidad de Guadalajara se alfabetizan a través de los consumos culturales digitales que realizan en la cotidianidad?

Hipótesis

- ▶ El consumo cultural digital, la conectividad a temprana edad, la baja o nula supervisión de los adultos respecto a los consumos culturales digitales y un mayor capital social son factores determinantes para el desarrollo autónomo de alfabetizaciones múltiples en estudiantes de Bachillerato General por Competencias de la Universidad de Guadalajara.



Objetivos

General: Analizar los factores que favorecen el desarrollo autónomo de las alfabetizaciones múltiples en los estudiantes de Bachillerato General por Competencias de la Universidad de Guadalajara.

Específicos:

- ▶ Describir los consumos culturales digitales que realizan los estudiantes de Bachillerato General por Competencias de la Universidad de Guadalajara.
- ▶ Comprender la manera en que los estudiantes Bachillerato General por Competencias de la Universidad de Guadalajara se alfabetizan a través de los consumos culturales digitales que realizan en la cotidianidad.
- ▶ Establecer los factores determinantes para el desarrollo de alfabetizaciones múltiples.



Alfabetizaciones múltiples

- ▶ Hablar en nuestros días de una persona alfabetizada, implica un conjunto de lenguajes y códigos que diversifican la alfabetización.

Habilidades necesarias para el siglo XXI

UNESCO	Capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano
OCDE	Necesidad de <u>nuevas habilidades</u> que capaciten a los jóvenes estudiantes para realizar un <u>trabajo efectivo</u> en todos los ámbitos, por ello considera necesario que los jóvenes adquieran el conocimiento y las habilidades necesarias para una <u>participación plena en la sociedad</u> , de manera que usen sus conocimientos y habilidades con relación a los <u>desafíos de la vida y del entorno</u>

Alfabetizaciones múltiples

Término	Definición
Alfabetización informativa	Conjunto de habilidades que tiene una persona para identificar sus necesidades informativas, buscar, encontrar, evaluar y utilizar la información de manera eficaz y ética (Association of College and Research Libraries [ACRL], 1989).
Alfabetización mediática	Capacidad de decodificar, evaluar, analizar y producir información y/o infografía ya sea en medios impresos o digitales, la creatividad, la innovación, la resolución de problemas, la toma de decisiones, el meta-aprendizaje y el pensamiento crítico, además de crear consciencia de los retos que implican ser un actor activo en la era digital (OCDE, 2010b; Koltay, 2011).

Alfabetizaciones múltiples

Término	Definición
Alfabetización digital	Destrezas mentales, hábitos operacionales e interactivos, que favorezcan la capacidad de comprender y hacer uso de una variedad de fuentes digitales, que va desde la búsqueda de información en Internet y la navegación a través del hipertexto, además de la profundización, colaboración y difusión de los conocimientos técnicos para descubrir las oportunidades que ofrecen diversas herramientas tecnológicas (Koltay, 2011; Morán, 2012; Martín-Barbero, 2010).

Alfabetizaciones múltiples

Conjunto de alfabetizaciones en las que convergen habilidades y conocimientos capaces de convertirse en una herramienta para formar ciudadanos con alto grado de conceptualización, análisis crítico, apropiación creativa de la información y del propio clima social en que se desenvuelven, destacando el desarrollo de estrategias de comunicación variable, divergente y congruente con la cultura y los lenguajes sociales de las tecnologías, los grupos funcionales y la ciudadanía activa, que desarrollen además, la autonomía de las personas para desenvolverse asertivamente en las comunidades divergentes de su vida (Cope y Kalantzis, 2009; Gutiérrez y Tyner, 2012; García, 2009 y Koltay, 2011).

Consumo cultural digital

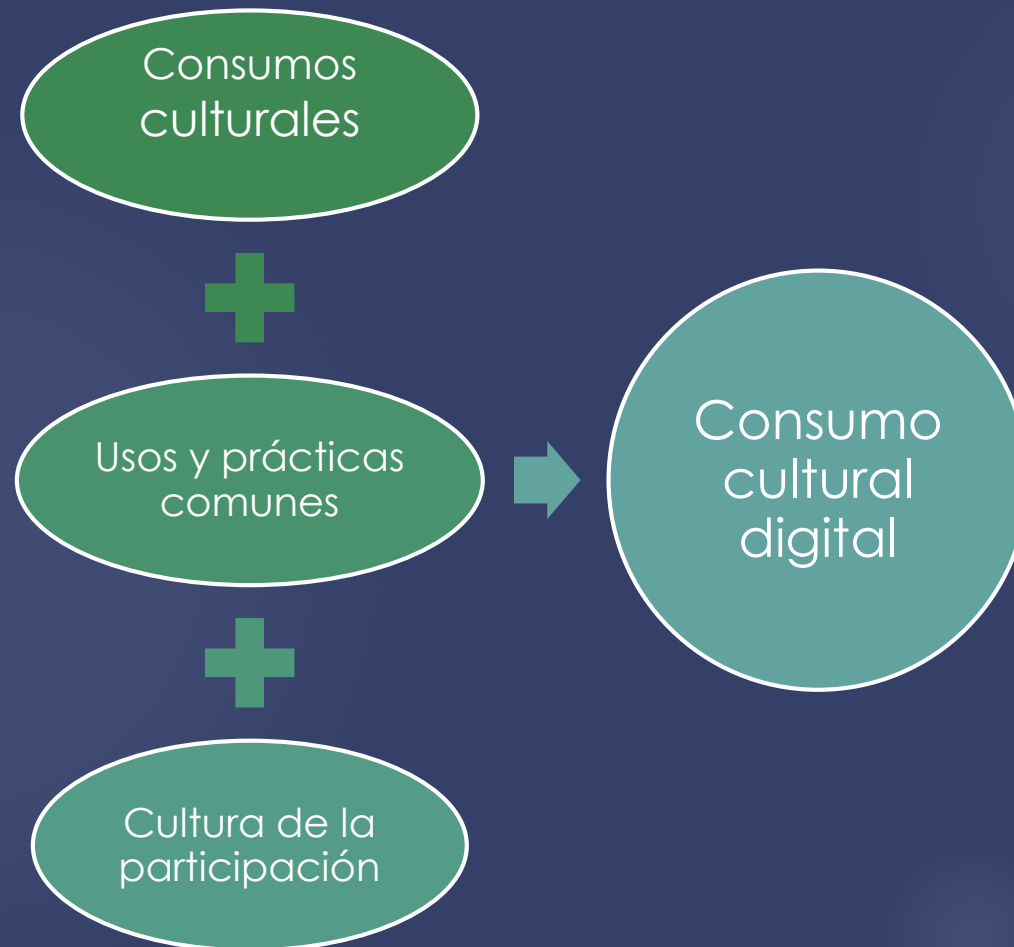
¿Qué se entiende por consumo cultural digital?

¿Qué puede ser considerado un consumo cultural digital?

Buscador o Base de Datos	Búsqueda sencilla	Búsqueda avanzada	¿Definición?	¿Qué es o qué se considera consumo cultural digital?
Google	606,000	1600	No	No
Google Académico	75,600	4	No	No
Dialnet	125	1	No	No
Eric -Español	4	0	No	No
Eric - Inglés	17	0	No	No
SAGE - Español	34	0	No	No
SAGE - Inglés	6,993	1	No	No

Construcción del término Consumos culturales digitales

- ▶ Con la finalidad de explicitar lo que para este estudio son los consumos culturales digitales.



Consumos culturales



En este estudio se considera la postura de García Canclini, Martín Barbero y Tolila como el mejor enfoque para el análisis de los consumos culturales digitales de los jóvenes, puesto que coincide con ellos en que esos consumos van generando nuevas formas de lucha social, nuevas maneras aprender, compartir, de estar en sociedad.

Usos o prácticas comunes

- ▶ Las maneras de hacer se transforman en “usos”, se manifiestan en la reproducción de acciones, que a su vez permiten estudiar las prácticas (De Certeau, 1996).
- ▶ Considera que la distinción entre la estrategia y la táctica representan un esquema inicial para el análisis de las prácticas cotidianas.
- ▶ La estrategia es concebida como el cálculo o la manipulación de las relaciones de fuerza. La estrategia postula un lugar susceptible de ser delimitado como algo propio, capaz de administrar las relaciones con una exterioridad de metas o de amenazas.
- ▶ La táctica es la acción calculada que determina la ausencia de un lugar propio, no tiene más lugar que el del otro, no dispone de una base donde capitalizar sus ventajas, preparar sus expansiones y asegurar una independencia en relación con las circunstancias.

Usos o prácticas comunes...

- ▶ De Certeau (1996) consideraba que la manera en que Bourdieu estudia las prácticas era a través de su concepto de *habitus* que se desprende de la teoría de los campos.
- ▶ Para Bourdieu las prácticas tienen dos características: un doble vínculo con un lugar propio y un principio colectivo de gestión.
- ▶ Entre la estrategia y táctica muchas veces los sujetos no saben lo que hacen, no identifican que lo que hacen tiene más sentido del que imaginan, a eso le llama la “Docta Ignorancia” que es la habilidad que no se conoce.



Cultura de la participación

- ▶ Cultura participativa: como una cultura con barreras relativamente bajas a la expresión artística y el compromiso cívico, con un fuerte apoyo para crear y compartir creaciones con los demás, donde predomina la tutoría informal que implica que los más experimentados compartan sus conocimientos con los novatos, por lo que todas las contribuciones son importantes, provocando que los miembros sientan algún grado de conexión social.

Definición de consumo cultural digital

- ▶ Consumo cultural digital: el conjunto de prácticas o procesos socioculturales en los que está implícita la apropiación y el uso de productos digitales, la producción de sentido, el sentimiento de placer generado por la interacción entre el sujeto y los productos digitales. En estas prácticas siempre se encuentra un elemento tecnológico y otro digital, especialmente el uso de Internet.
- ▶ Por ser una práctica común se conforma de dos elementos: táctica y estrategia; la primera se determina por la ausencia de poder, mientras que la segunda se caracteriza por el poder. En conjunto generan mayores niveles de participación, nuevas maneras aprender, compartir, convivir y ser, aunque en sí los jóvenes no reconocen la habilidad implícita, como diría Bourdieu, la Docta Ignorancia.

Qué se considera un consumo cultural digital

- ▶ Para efectos de esta investigación se delimitarán las prácticas de consumos culturales digitales a aquellas que, además de contemplar el elemento tecnológico y el digital, impliquen:

- Aprendizaje autónomo
- Juegos multipartida o multijugador
- Creación y o participación en la gestión de páginas web o blogs.
- Diseño de avatar
- Correo electrónico
- Lectura en formato digital
- Conectividad, interacción o comunicación con diversos avatares en espacios públicos (Taggear a alguien a través de dispositivos móviles)
- Comunicación
- Gestión de redes sociales
- Uso de aplicaciones especializadas
- Compras online
- Ver o descargar películas
- Escuchar o descargar música
- Búsqueda y recuperación de información formativa, académica o lúdica
- Estrategias de seguridad utilizadas al navegar

Estrategia metodológica

- ▶ Estudio cualitativo.
- ▶ Técnicas para la recolección de información:
 - ▶ observación participante
 - ▶ análisis de una autobiografía
 - ▶ entrevistas semiestructuradas con los informantes.

Estrategia metodológica...

- ▶ Población objeto de estudio: estudiantes de Bachillerato General por Competencias de la Universidad de Guadalajara.
- ▶ Principal interés está en los bachilleres que reflejen mayor interés por el uso de las tecnologías y/o el aprendizaje autónomo mediado por las tecnologías, además de estar adscrito al BGC y que tenga un rango de edad de entre 15 y 19 años.
- ▶ Muestra se centra en 10 estudiantes que demuestran mayor interés y destreza en el uso de tecnologías y consumos culturales digitales, porque ofrecen mayor riqueza, profundidad y claridad de la información.

Categorías Analíticas

- ▶ Factor sociocultural se conforma por elementos como el entorno social en que se encuentra inmerso el estudiante, el familiar, cultural y escolar.
- ▶ Factor tecnológico es el que permitirá analizar el tipo de consumos culturales digitales, el acceso a las tecnologías digitales y las practicas comunes con respecto a las tecnologías. Dentro del factor tecnológico se considerarán los elementos que se delimitaron en la construcción del concepto de consumo cultural digital.



Primer acercamiento al análisis de los datos

- ▶ Todos tuvieron acceso a las computadoras a temprana edad ,entre 6 y 9 años; acceso a internet entre 6 y 11 años.
- ▶ Aprendieron a utilizar la computadora y el internet solos y usualmente no tienen supervisión cuando acceden a internet.
- ▶ Tienen poco o nulo control paternal en sus interacciones en redes sociales.
- ▶ Tratan de cuidar su privacidad en la red, aunque no tienen sistemas de protección de datos, antivirus o spyware.
- ▶ El acceso a sitios bloqueados o ajenos se convierte en un reto, denotan cierta atracción por el hacking.
- ▶ La mayoría han tomado cursos b-learning en la escuela , cuando han comenzado cursos de tipo MOOC, no los han concluido.
- ▶ Todos tienen televisión y celular, aunque casi no ven televisión.

Primer acercamiento al análisis de los datos

- ▶ Todos tienen computadora en casa, la mayoría tienen una computadora para su uso personal. Algunos no tienen acceso a internet en sus casas, pero acceden a internet en casa de familiares o amigos.
- ▶ Para trabajos escolares utilizan además de office, prezi, cmap tools, software para diseño de mapas mentales, entre otras herramientas.
- ▶ Google sigue siendo el principal buscador utilizado. Pero casi no hacen uso de búsquedas avanzadas, sólo búsquedas simples, de definiciones y por palabras clave.
- ▶ No utilizan bibliotecas digitales ni revistas electrónicas, a menos que sea una tarea explícita.
- ▶ La manera de corroborar la validez y confiabilidad de la información es mediante la triangulación.
- ▶ En internet suelen acceder a redes sociales (principalmente facebook), sitios para ver videos y películas, escuchar/descargar música, ver animé y jugar en línea.
- ▶ Las películas, el animé y los juegos multijugador les han ayudado a comunicarse en una segunda lengua, aunque no son conscientes de ello, ni lo aprovechan en sus clases de inglés en la preparatoria.

Gracias

