



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS.

Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia-SUAyED.

El Cine-debate como propuesta didáctica para la apropiación de la netiqueta en jóvenes de 17 a 20 años.

TESINA.

Que para obtener el grado de:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

Presenta:

GUADALUPE ESTEVEZ SANTOS

Asesora de Tesina:

Mtra. ADRIANA LORENA GONZÁLEZ BOSCO



CIUDAD UNIVERSITARIA

CDMX. 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice.

Introducción.....	1
Capítulo 1. La participación de los jóvenes en las redes sociales: la necesidad de la ciudadanía digital.	4
1.1 Jóvenes y redes sociales.....	4
1.2. El comportamiento de los jóvenes en las redes sociales.....	9
1.3. Características de la brecha digital en jóvenes.....	12
1.4 Joven, concepto de sí mismo	17
1.4.1 Valores y actitudes.....	18
1.5. Qué es la Ciudadanía Digital	19
1.5.1 El papel de la netiqueta en la ciudadanía digital	20
1.5.2 La relación entre la netiqueta y el uso de las redes sociales.....	21
1.5.3 La falta de netiqueta de los jóvenes en redes sociales y sus consecuencias.....	22
Capítulo 2 El cine-debate.....	25
2.1 El cine-debate.....	25
2.2.1 El cine como recurso didáctico	26
2.2.2 El cine debate como estrategia didáctica.....	27
2.2.3 Descripción y análisis de la película.....	29
2.2.4 La guía de visionado: concepto y utilidad.....	42
Capítulo 3. Intervención educativa.....	46
3.1 Planeación didáctica.....	46
3.1.1 Aprendizajes esperados	48
3.1.2 Actividades	48
3.1.3 Recursos y materiales	51
3.1.4 Evaluación.....	56
3.2 Descripción y evaluación de la intervención	60
3.3 Mejoras a la intervención.....	65
Conclusiones.....	67
Bibliografía.....	69

Introducción.

El presente trabajo está estructurado en tres capítulos; en el primero de ellos se aborda la participación de los jóvenes en las redes sociales. La tecnología ha permitido conectarnos con otras personas en cualquier parte del mundo, al igual que da la oportunidad de tener un desarrollo humano amplio y la comprensión de la existencia de otras comunidades. La conformación de las redes es un espacio en donde jóvenes y adultos intercambian comunicación con otros; dentro de estas se conducen y comportan de diversas maneras. Existen ciertas condiciones que impactan en la brecha digital en los jóvenes tales como: el uso, el acceso, y la disponibilidad, de estas depende el tipo la brecha de cada grupo en específico.

Para los jóvenes la tecnología está presente en su vida cotidiana, diversos estudios muestran que estos cuentan con habilidades técnicas en el uso de las tecnologías, son capaces de conectarse a internet, practicar juegos, crear sus propias páginas, buscar información, incluso resolver problemas de conexión; pero carecen de habilidades críticas y éticas; se saben comunicar, pero siempre lo hacen con sus pares, con sus amigos más cercanos, empero, pocas veces analizan la información encontrada, no conocen de ciberseguridad, o como actuar y responder ante un incidente o peligro en las redes; la netiqueta para ellos es un concepto poco conocido, y casi nunca utilizado.

En el segundo capítulo se amplía el concepto de ser joven; cómo se percibe o ve el joven, cuáles son los valores y actitudes que tiene frente a sus pares, así como con las demás personas, la búsqueda de pertenencia y su capacidad de tolerancia hacia la frustración. La ciudadanía digital se relaciona con todo individuo que utilicen la tecnología ya sea para comunicarse; ser un consumidor o un prosumidor; de ahí la importancia de que el joven haga una reflexión sobre cómo se debe conducir o cuál debe ser su conducta en línea; porque esta es relevante para lo que desea proyectar y de ello va depender que su mensaje sea negativo o positivo; la falta de netiqueta dentro de las redes sociales puede generar desde malos entendidos, hasta poner en peligro su persona, aunque parezca que la internet es un mundo aparte (virtual),

en realidad no es así, pues el impacto de lo que realice en las redes sociales se reflejará incluso en su mundo real (presencial).

El tercer capítulo va enfocado a mostrar los pasos de la intervención realizada. En este trabajo se utilizó el cine debate como un recurso didáctico para acercar a los jóvenes al tema de la netiqueta en las redes sociales, a reflexionar sobre las consecuencias que se tienen al conducirse de una u otra manera dentro de ellas; la película seleccionada aborda el uso y abuso de pornografía, de los juegos de videos, del acoso, del *bullying*, y la anorexia. Se hace la descripción y el análisis de la película; así como el uso de la guía de visionado, y la utilidad que este tiene para una planeación didáctica. Se muestran los aprendizajes obtenidos en la intervención; antes, durante y después del cine-debate; las actividades llevadas a cabo, los recursos y materiales que sirvieron como herramienta didáctica, así como los instrumentos de evaluación que sirvieron para recolectar resultados. Se realiza una descripción y evaluación de la intervención; además de exponen ideas sobre cómo se pueden realizar mejoras a la intervención.

La investigación es de corte cualitativo, por lo cual buscó explorar a profundidad una temática a través de estrategias que engloban las acciones llevadas a cabo como, el grupo focal y la observación. El universo de estudio fueron los jóvenes de entre 17 a 20 años, con diferentes niveles educativos, con acceso a internet, y con diversas experiencias en las redes sociales.

Dentro de mi comunidad y en el entorno social más cercano; las necesidades en cuanto al conocimiento de las TIC y la disponibilidad de la tecnología se centran en la necesidad de apropiarse de habilidades y destrezas que les permitan a las personas manejarse de manera pertinente dentro de la ciudadanía digital, con el fin de cerrar esta brecha de apropiación; y que a la vez que se vuelvan prosumidores.

Al vivir en una zona urbana se puede observar que la mayoría de las personas cuenta con internet y un dispositivo electrónico, resultado que presentó la ENDUTIH (Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares) hecha a través del INEGI en 2019, señaló un nivel de acceso parcial aceptable, de igual manera el nivel de uso, el contacto con las TIC para la mayoría

de las personas es significativo; sólo pocas personas manifestaron que tienen internet y una computadora pero que no les interesa interactuar en redes sociales. La decisión de escoger a jóvenes de entre 17 y 20 años para llevar a cabo mi intervención educativa fue primero porque conozco y tengo contacto con estos; considero que son un grupo de la población que tiene mucho que aportar porque son nativos digitales; y segundo, porque dentro de nuestras actividades en el módulo tres del seminario “Alfabetización, Promoción y Tutoría Digitales” llevado a cabo por el programa UNAMITA, ¡Ciérrale a la brecha digital! de manera virtual, estuvo el aplicar una pequeña encuesta, que sirvió entre otras cosas para ubicar a nuestros posibles tutorados; entonces los tutores pudimos conocer de manera más específica, por ejemplo: si las personas saben usar el internet, dónde acostumbran a conectarse a internet, para qué lo utilizan, durante cuántas horas, y que tanto saben sobre las redes sociales.

Capítulo 1. La participación de los jóvenes en las redes sociales: la necesidad de la ciudadanía digital.

1.1 Jóvenes y redes sociales.

Hablar de jóvenes y redes sociales implica entender que el joven en la actualidad es un usuario activo de estas, que en las redes sociales tienen diversas posibilidades y opciones de obtener información y poder comunicarse; que existen normas de Ciudadanía Digital y que al ser usuarios de cualquier red social tienen una responsabilidad personal en la manera de conducirse dentro de estos espacios.

Una red social es una página web. Estas páginas ofrecen diferentes servicios y funciones, para poder utilizarlas es necesario hacer un registro con datos personales, cuando se accesa a la página, existen espacios personales en donde los usuarios ponen cualquier tipo de información personal; encuentran amigos, e incluso hacen nuevos amigos.

Las redes sociales en Internet son comunidades virtuales donde sus usuarios interactúan con personas de todo el mundo con quienes encuentran gustos o intereses en común. Funcionan como una plataforma de comunicaciones que permite conectar gente que se conoce o que desea conocerse, y que les permite centralizar recursos, como fotos y vídeos, en un lugar fácil de acceder y administrado por los usuarios mismos (Castro, 2019).

Las TIC (Tecnologías de la información y comunicación) están muy presentes en la vida diaria; son usadas para la búsqueda de información específica; para compras, para trámites, y envío de correos electrónicos; así como para la interacción en las redes sociales, estas últimas utilizadas con mayor frecuencia por jóvenes. Pero la gente puede buscar conectarse con otras personas de diferentes formas; no necesariamente solo con amistades, por ejemplo, pueden seguir las actualizaciones

de estado, convertirse en fanáticos de las páginas que se crean, y hacer comentarios sobre diferentes contenidos; “la red social es un dominio que permite a los usuarios conectarse digitalmente con contactos y amigos, para compartir diversa información” (Chiles, 2014, p. 87).

Las TIC son adoptadas en el área educativa para beneficiar al estudiante en la apropiación de la tecnología dentro de las aulas, estas son “introducidas de manera vertical, es decir por decisión de las instituciones, sin tomar en cuenta el punto de vista de los maestros” Morales et al. (2000), la actitud que adoptaron los profesores ante la TIC pudo verse como desinterés y no como desconocimiento. La importancia del concepto TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) es, que el profesor adopte las tecnologías y las convierta en una práctica educativa que beneficie su enseñanza aprendizaje.

Al trabajar con jóvenes se buscó el cierre de la brecha digital en un área de la ciudadanía digital la netiqueta digital, reflexionar sobre una conducta apropiada al estar interactuando en cualquier red social fue encaminar a la práctica de una ciudadanía digital responsable.

En la actualidad el uso de la internet y las RS (redes sociales) es una práctica realizada todos los días y en cualquier parte del mundo por niños, jóvenes y adultos; datos del INEGI señalaron que en 2019, 74.3 millones de personas usan internet, que el 73.1% de los usuarios son de zonas urbanas; mientras que sólo un 40.6% de zonas rurales; la escolaridad es otro factor que influye en el uso del internet, la educación superior tiene un mayor porcentaje de usuarios; otro dato relevante que aportó ese mismo año la ENDUTIH (Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares) hecha a través del INEGI se ha destacado que el acceso a las redes sociales es del 87.8% entre los usuarios, además de que la mayor población en rango de edad es entre 18 y 24 años con un 91.2% y que las zonas urbanas tienen más acceso a las tecnologías sobre las zonas rurales.

Aun con estos datos en México la brecha digital sigue siendo grande entre los diferentes estratos sociales; aspectos como la economía y las políticas del país influyen de manera decisiva en esta amplia brecha.

Según Kong (2016) en México, la desigualdad económica y los problemas nacionales que refieren a la exclusión por parte de empresas o individuos definen nuestro uso de tecnologías de información y comunicación. Las TIC tienen un poder de fragmentación con el cual se hacen diferencias en las oportunidades que tiene una población de desarrollarse de la manera óptima. En una sociedad de la información el acceso a ella será proporcional al poder del individuo. Desde entonces se percibe que estas tecnologías van a producir diferencias en las oportunidades de desarrollo de las poblaciones y que se establecerá una distancia entre las que tienen y las que no tienen acceso a las mismas.

El cómo y para qué utilizan las redes sociales los jóvenes, es otro aspecto importante en el cierre de la brecha digital. Según Peña (2013) existen varias redes sociales, algunas más usadas que otras como:

Facebook: Red social con amplia aceptación entre los jóvenes por su uso fácil, permite compartir fotos, videos, mensajes, organizar grupos de apoyo para promover causas benéficas, entre otros.

Google: Conjunto de productos que combina diferentes servicios con amplias recomendaciones para video, audio, chat, así como mensajería grupal.

Instagram: Es una red social que permite compartir fotos e imágenes con la posibilidad de utilizar diversos efectos, por ejemplo: filtros.

LinkedIn: Red social orientada a los profesionales para realizar diversos trabajos, intercambiar estrategias o hacer negocios, pero es limitada en cuanto a subir videos o editar.

MySpace: Es una de las primeras redes más complejas que ofrece, foto, video, blogs, también herramientas para música y cine.

Twitter: esta red sirve para expresar ideas y enviar mensajes de texto con un número limitado a 140 caracteres.

You Tube: Comparte y guarda videos creados por los usuarios; todas estas redes sociales con un número importante de consumidores.

Según Azuna (2011) no todas las RS publican estadísticas de sus usuarios. Facebook es una de las RS que más información aporta. Si comparamos la anterior clasificación con los datos ofrecidos por Facebook, se observa que el razonamiento teórico prevalece. Los usuarios mexicanos que interactúan en la mencionada red social (58 %) son personas jóvenes de entre 13 y 24 años, quienes en general, cuentan con pocas responsabilidades, tanto familiares como profesionales. Que los jóvenes sean capaces de comprender y practicar normas de la ciudadanía digital dentro de sus RS implica lograr el cierre de la brecha digital.

La mayoría de los jóvenes en México al menos utilizan una red social para comunicarse y compartir con amigos. Facebook e Instagram encabezan la lista de los favoritos; la primera red ofrece variados servicios como: muro, relación entre amigos, fotos, juegos, grupos, y páginas con fines o intereses específicos; pero la falta de privacidad de Facebook es uno de sus mayores problemas; esto la vuelve riesgosa para los jóvenes; mientras que el Instagram, otra red social propiedad también de Facebook permite compartir videos y fotografías con diferentes usuarios; el peligro de esta red radica en que no es necesario que mandes una solicitud para que te acepten, basta con seleccionar seguir al usuario para tener acceso a toda sus publicaciones.

Actualmente los jóvenes han cambiado la convivencia personal, por la convivencia virtual, ser miembro de una red social les da la oportunidad de tener más amigos, pero no se paran un segundo a reflexionar que la mayoría de estos son desconocidos que nunca los han visto en persona, nunca han compartido un café, una comida, alguna plática a fin. El joven nunca se pregunta ¿para qué les sirve tener tantos amigos?, y menos tienen una idea clara de lo que significa la amistad

pues el “Facebook es una realidad ficticia, entonces ¿qué buscan satisfacer?” (Faerman, 2010, p.31).

No comprenden que el concepto de amistad se pierde, cambia en las redes sociales, se podría decir que sólo conocen gente y cambian con estas; ideas, gustos, opiniones, pero que al final muchas veces ni siquiera es importa para su vida. Así “Facebook no sólo ha impactado la vida de los mexicanos; su alcance es global; por ejemplo, “alguien puede buscar a su amigo de la infancia a través de la red social en India o Alemania” (López, 2019, p.50).

Utilizar una red social, no es sinónimo de contar con las habilidades o competencias digitales, para esto se requiere primero tener acceso, luego hacer un uso correcto de las tecnologías, apropiarse de los diversos conocimientos para ser un ciudadano digital se necesita tener acceso a internet, utilizarlo con responsabilidad, dentro de sociedad virtual, manejar la información y la comunicación, crear contenidos, saber sobre seguridad; y poder solucionar diversos problemas

Se piensa que los jóvenes por ser nativos digitales, personas nacidas en una era tecnológica la cual está presente en su vida cotidiana cuentan con las habilidades necesarias para aprovechar todo tipo de herramientas que les ofrece internet y las TIC, pero en realidad el uso que le dan a estos es más bien para entretenimiento y socialización. Un factor en el uso de la tecnología que juega como arma de doble filo en los jóvenes es la inmediatez y sus capacidades para hacer varias cosas a la vez, pero esto los ha llevado a poner poca o nula atención en lo que hacen, sus ambientes de aprendizaje también han cambiado, han pasado de un salón de clases a un ambiente multimodal y con una necesidad de multi estímulos. Se podría decir que la tecnología cambio su lenguaje, lo hizo más simplificado, tanto que se ha visto reducido.

Entre los factores que están reduciendo el vocabulario de los jóvenes se encuentra en contacto diario con una escritura simplificada en redes sociales como: Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, que profundiza la brecha

con las estructuras verbales más complicadas; la reducción en la integración cara a cara, que disminuye tanto la posibilidad de debate como de argumentación, y la realización de muchas actividades de tipo visual, con textos cortos, sencillos y predigeridos (Maciel, 2020, p.48).

La utilización de las redes sociales por parte de los jóvenes crece cada día, es su medio de comunicación, y a la vez la forma de adquirir información, no importando si son fuentes oficiales o verídicas; las redes sociales suelen ser un medio más emocional que un medio de producción de ideas; la incorporación de nuevas palabras mezclando diferentes idiomas se popularizan entre estos, lo cual los va llevando en un camino en donde la comunicación verbal no será necesaria; pues de alguna manera se darán a entender y eso les bastará.

1.2. El comportamiento de los jóvenes en las redes sociales.

El impacto que tienen las redes sociales en el comportamiento de los jóvenes trasciende de una vida virtual a la vida real, existen tanto aspectos positivos como negativos en la conducta de los jóvenes en las redes sociales, no todo es malo, pero tampoco bueno; el pensamiento de los jóvenes al interactuar en las redes tiene objetivos específicos, la importancia la marcan ellos, por ejemplo expresan con frases como se siente, si están contentos, aburridos, cómo es su presente; están pendiente de los comentarios que les realizan

Hacer pública su vida privada es otro de los aspectos que los jóvenes practican en las redes sociales; dónde fue o irá de vacaciones, si piensan realizar una fiesta la publican para ver cuántos asistirán, la preocupación se centra en el número, pues de eso depende su popularidad; le dan me gusta a todas las publicaciones muchas veces sin ver el trasfondo de este, o ver aspectos de qué, cuándo y dónde; si de su publicación no hablo nadie, se sienten muy mal, incluso rechazados.

Los jóvenes tienen que adquirir una responsabilidad personal. No basta con conocer las bondades y los aspectos positivos en las redes sociales; también es necesario

que estos sepan de los aspectos negativos. Si le pregunta a un joven ¿para qué utilizas las redes sociales? Generalmente contestarán: para estar en contacto con otras personas, compartir información y fotos con amigos, incluso algunos jóvenes podrían mencionar que tiene muchos más amigos por las redes que en persona; pero probablemente no los escucharemos decir qué puede ser peligroso compartir muchos datos.

La comunicación en el mundo ha cambiado, por ejemplo; el fax y el teléfono inventos modernos, han quedado obsoletos ante el correo electrónico; los jóvenes lo manejan a la perfección, para estos el mensaje es corto, pueden contener datos concretos y existe poco riesgo, pues la autenticidad es una de las características principales del correo.

Un joven habla más en línea que de manera personal; prestan poca atención a los contenidos fiables, para ellos no es importante comprobar la validez de un contenido, pues si está en línea sirve; para estos no todo tiene que ser fiable, porque incluso algunos reconocen que al interactuar en sus redes sociales mienten al dar información aspectos como: intereses, ideas, experiencias, escolaridad, información de familia, metas a futuro, etc.

No lo ven mal porque saben que la gran mayoría lo hace, algunos jóvenes no desconocen que existen peligros en las redes sociales, al contrario, se dan cuenta de su existencia, pero por alguna razón deciden ignorarlos, para estos es más importante el sentido de pertenencia, el número de amigos, y la aceptación que puedan tener en un grupo social. “La existencia de los grupos virtuales a los cuales generalmente los jóvenes pertenecen, por intereses propios es común” (García, 2003, p.37); es una forma de comunicarse sin las barreras físicas, llegar a otros lugares y conocer otras culturas.

Es una realidad que los jóvenes pueden llegar a desarrollar una conducta adictiva al internet, el no poder controlar su uso o comportamiento dentro de las redes sociales; un ejemplo de esta pérdida de control es la adicción a los videojuegos en línea. Dentro de las características del juego en línea es que, pueden estar en

cualquier lugar del mundo, no necesitan dominar el idioma del contrincante, el objetivo es ser el mejor en puntuación; los adolescentes y jóvenes que juegan estos juegos son conocidos como *gamers*, los jóvenes llegan a jugar un promedio de 8 a 10 horas semanales, volviéndose para muchos jóvenes una adicción; incluso existen competencias a nivel mundial donde se les pagan cantidades de dinero muy altas, esta cuestión es un plus para atraer a un gran número de seguidores a estos grupos sociales.

Otro comportamiento común de los jóvenes en redes sociales en la búsqueda de relaciones de tipo sexual, para ello los mensajes de contenido sexual suelen estar muy presentes en su vida virtual; el consumo de pornografía es común entre estos, “un documento publicado en Australia por el Domestic Violence Resource Center Victoria (DVRCV) destaca el impacto negativo que puede tener la pornografía en el conocimiento y la comprensión de los jóvenes de unas relaciones sexuales y románticas sanas” (Giant,2016, p.47). Es común que compartan fotografías o textos con contenido sexual, pensando que sólo es entre dos personas, nada más falso pues al salir de su móvil pierden el control sobre ese mensaje; cualquiera que tenga acceso a la imagen o texto lo puede utilizar de manera negativa.

Otra atracción identificada en los jóvenes es la de pertenecer a clubes de fans en apoyo a un artista o a grupos musicales; para ello existe en las redes sociales los grupos privados, se forman grupos muy específicos, en donde se les solicita a los miembros una serie de cosas y requisitos para pertenecer al grupo como lo es: la adquisición de objetos, discos, *souvenirs* con altos costos, asistir a conciertos, aportar dinero para la compra de regalos para los artistas, compartir en redes fotos de colecciones discográficas entre otras cosas. Estas prácticas se vuelven peligrosas, porque los jóvenes piensan que haciendo todo eso pueden llegar a conocer en algún momento a él, la, o los cantantes, pierden la perspectiva y se exponen a peligros, como puede ser abusos físicos, acoso; y desarrollar una obsesión o adicción a las TIC.

Los jóvenes por lo regular buscan apoyo entre pares; porque suelen identificar entre ellos problemas similares, gustos, preferencias, ideas, entre otras cuestiones que

los vuelven de alguna manera cómplices; la mayoría solo quiere encajar encontrar amigos que les entiendan.

Sin embargo, un joven de 17 años se convertirá en adulto a los 18 años según la leyes legales y sociales, pero es difícil para los jóvenes la comprensión de esta realidad; el mundo del internet en la actualidad les permite tener una comunicación social fuera del núcleo familiar, se vuelve una comunicación universal; que si bien resulta muy útil para resolver cuestiones de la vida diaria; también envuelve aspectos negativos.

1.3. Características de la brecha digital en jóvenes.

La brecha digital es un espacio que separa a las personas del uso y disponibilidad de la tecnología; existen tres niveles de brecha: de acceso, de uso, y el de apropiación; la primera tiene que ver más con factores políticos y de administración económica; la segunda la podemos definir como que impacto tiene en la personas usar la tecnología, es decir el uso es significativo, por qué si o por qué no; pues existen personas que tiene una computadora o un móvil, pero no les interesa conocer las herramientas que les ofrecen dichos dispositivos; y el tercer tipo de recha es el apropiación, implica que las personas conozcan aspectos básicos de la ciudadanía digital, que no sólo sean consumidores, sino prosumidores; que desarrollen habilidades en el uso de las TIC.

El término “brecha digital” se refiere a la distancia entre quienes pueden hacer un uso efectivo de las herramientas de información y comunicación y los que no pueden por ser personas mayores, tener alguna discapacidad, analfabetos, analfabetos tecnológicos, personas con limitaciones económicas o en situación marginal (Gutiérrez, como se citó en Acuña, 2008).

El origen del término brecha digital sigue siendo incierto, pero publicaciones recientes (Gunkel, 2003, como se citó en Van Dijk, 2017) señalan que fue utilizado por primera vez a mediados de la década de los noventa en un reporte oficial por la Administración Nacional de Información y Telecomunicaciones del Departamento de Comercio de los Estados Unidos.

Según Van Dijk (2017) la brecha digital se refería a la desigualdad entre aquellos que tenían o no tenían acceso físico a las TIC, Pipa Norris fue una de las precursoras en la construcción del concepto al plantear distintos tipos de brecha: la brecha social, como la diferencia en el acceso a la información entre los pobres y ricos en cada país; la brecha global, como la diferencia entre países desarrollados y en desarrollo en el uso de TIC; y la brecha democrática, como la diferencia entre quienes utilizan las TIC para movilizarse y participar en la esfera pública (Norris, 2001, como se citó en Gómez et. al, 2018).

Hablar de brecha digital también es hablar de la apropiación social.

Alva de la Selva (2015) ha identificado las siguientes dimensiones para su abordaje:

- Tecnológica: se define en función de la provisión de infraestructura.
- Socioeconómica: se explica a partir de las condiciones económicas para acceder y usar las TIC.
- Sociocultural: hace referencia a un conjunto de procesos que están implicados en el uso, socialización y significados de las tecnologías en diversos grupos sociales.
- Subjetivo-individual: se relaciona con las actividades que realizan las personas en su interacción con las TIC, para qué las utilizan y cuán creativo es su uso.

-Praxeológica: se manifiesta en la práctica, es decir, los individuos no solo tienen acceso a ellas, sino que además cuentan con habilidades digitales para usarlas y llegan a ser importantes para sus actividades cotidianas que pasan a formar parte de su práctica social.

-Axiológica: reconoce los valores implícitos que se le otorgan a los usos, la importancia del contexto en el que se inscriben las TIC.

-Política: analiza las políticas públicas que promuevan la generación, acceso, uso y apropiación de las TIC en contextos sociales y culturales.

Si bien la tecnología llegó para quedarse, cambiar y simplificar de alguna manera la vida cotidiana de las personas, es importante ir cerrando las diferentes brechas digitales que existen; “Bill Gates asegura que para el 2035, casi no habrá países pobres, y veremos olas de migrantes que intentaran salir de sus naciones poco favorecidas para encontrar oportunidades en sitios cuya riqueza se vea favorecida por la revolución tecnológica” (Gutiérrez, 2015, p. 33), pero para ello es necesario empezar a alfabetizar, orientar, y hacer promoción de la ciudadanía digital; pues son aspectos que ayudarán en el cierre de la brecha digital.

Sabemos que existen sectores sociales más favorecidos que otros en cuanto al acceso a la tecnología, un gran porcentaje de los jóvenes que viven en zonas urbanas cuentan con un dispositivo móvil y acceso a internet, aunque sigue habiendo excepciones; el uso que le dan al internet es para entretenimiento y socialización en redes; aunque es importante mencionar que en los últimos meses con la pandemia por Covid-19, esto tuvo que haber cambiado, pues ahora las clases son virtuales, esto de alguna manera obliga a los estudiantes a usar la tecnología para el aprendizaje académico. Los jóvenes suelen ser grandes consumidores de todo tipo de información en internet, por lo regular confiados y poco críticos de los contenidos que ven en línea.

Los impactos de la tecnología están creando una nueva realidad social, con cambios inminentes en las instituciones sociales, políticas, económicas y

educativas. Las relaciones entre los actores también están siendo modificadas. Nos encontramos, pues ante una sociedad distinta. El problema del cambio digital y tecnológico es que se halla en proceso, y sus alcances y repercusiones apenas empiezan a mostrarse. En una sociedad cambiante, surge una nueva generación de estudiantes. “Nuestros estudiantes han cambiado radicalmente. Los estudiantes de ahora no son más las personas que nuestro sistema educativo diseñó para enseñar” (Prensky, citado por Guzmán, 2008).

A finales del siglo XX el nacimiento de una sociedad posmoderna se vislumbraba, y surgía en gran parte por la entrada al mundo virtual; la sociedad veía un futuro más transparente, “gracias a las nuevas tecnologías y su capacidad para generar ambientes virtuales, había una mayor posibilidad de expresión” (Crovi, 1999, p.77).

La globalización en las últimas décadas a marcando los estándares tanto de mercado como de comunicación, estar dentro de las comunidades virtuales, la educación virtual y mensajería virtual, es lo que hace la diferencia entre “el tránsito de la modernidad y la posmodernidad” (Crovi, 1999, p.77); Pero la conectividad y la interactividad es una posibilidad limitada, si bien cambia la vida cotidiana de un joven; también modifica la construcción de sus conocimiento, o sus relaciones interpersonales; mientras que en otros jóvenes de estratos sociales pobres el mundo virtual no representa nada, al contrario solo abre más la brecha digital.

La intervención de países desarrollados para cerrar esta brecha ha sido importante, pero no de gran impacto; pues la expansión de las nuevas tecnologías siempre ha tenido aspectos de índole económico, privilegio de pocos en los países en vías de desarrollo. En el caso de México existen grandes desigualdades entre grupos sociales, un ejemplo es la educación brindada en las escuelas de zonas urbanas versus la educación de las escuelas que se encuentran en zonas rurales.

Para el cierre de la brecha digital la escuela y en particular la educación a través de la SEP (Secretaría de Educación Pública), ha desarrollado la implementación de programas para el desarrollo tecnológico dentro de las aulas, desde educación básica, hasta la educación superior, buscando que los niños y jóvenes dispongan de la tecnología y hagan un buen uso de ella; esta enseñanza implica el manejo básico de la computadora, buscar información sobre un tema determinado indicado por el maestro, copiar la información, hacer resúmenes. La contribución de las clases de cómputo para el cierre de la brecha digital en cuanto a uso y apropiación por parte de los jóvenes es mínima.

En un contexto real se puede decir que México todavía tiene que trabajar mucho en cuanto al cierre de la brecha digital; pero no todo es malo, con respecto a los jóvenes que tienen el acceso y hacen uso de la tecnología; el trabajo se concentra en generar ambientes virtuales de aprendizaje que les permitan cerrar la brecha en apropiación. La tecnología aumenta las posibilidades de interacción es decir puede transformar a un estudiante de receptor pasivo a activo, por ejemplo: el uso de software interactivo les permite una exploración amplia, pueden conocer distintas simulaciones del fenómeno o concepto de estudio, consentir la interacción con distintos usuarios; puede interactuar y navegar con la red (internet), interactuar es la oportunidad que tienen los jóvenes para expresarse, argumentar sobre diferentes planteamientos.

El cierre de la brecha digital también implica que los jóvenes lleguen a ser ciudadanos digitales conscientes y responsables, para ello se tienen que apropiarse de las áreas de la ciudadanía digital, pues éstas le ayudarán al cierre de su propia brecha; estos necesitan ser conscientes de que tienen una gran oportunidad de desarrollo personal al tener acceso a la tecnología; pues no todos la tienen, aspecto que limita el desarrollo de cualquier sociedad; respeto, educación y protección engloban las nueve áreas de la ciudadanía digital (acceso digital, comercio digital, comunicación digital, alfabetización digital, netiqueta digital, leyes digitales, derechos y responsabilidades digitales, salud digital), desarrollar habilidades y estar educados sobre aspectos digitales ayuda a los jóvenes a ser más empáticos e interesarse por

transmitir sus conocimientos hacia otros. “Ante la desigualdad tecnológica surge una responsabilidad por defender los derechos de igualdad y el derecho a comunicar. Por eso, un usuario activo tiene la responsabilidad de generar conciencia y aportar al conocimiento social de acuerdo con lo que posee” (Kong, 2016, p.130).

Los jóvenes son nativos digitales nacieron y crecieron con las tecnologías y la informática estas forman parte de su identidad; las herramientas que el internet les brinda les abre un mundo de posibilidades para crear y actuar, el problema de los jóvenes no radica en el uso correcto o incorrecto de la tecnología, sino en la desinformación, confían en los conocimientos que tienen sobre el mundo del internet y eso les basta.

1.4 Joven, concepto de sí mismo

La juventud es una etapa de transición hacia la edad adulta, es un período de reafirmación y exploración, en donde los cambios que se presentan son varios; físicos, de humor, de comportamiento, en el sexo y en las relaciones personales; también se incorporan a su vida nuevas experiencias y nuevos deberes, en esta etapa por lo regular el joven no acepta la realidad de su entorno, ni la que le presenta en mundo, pues están en la búsqueda de la libertad y su autonomía.

A nivel cognitivo se encuentra en la construcción del concepto de sí mismo, este sólo se da por medio del aprendizaje y en este proceso la experiencia es fundamental, “por lo cual para ser operativo debe disponer de un concepto, una memoria, experiencia diferenciada, interacción interna y externa, y sentimiento de afecto”(Luna, 1996, p. 211); la autoestima es otro aspecto importante para que el joven tenga una plena identificación de sí mismo; un problema a destacar en esta etapa es la presión que ejerce la familia para la elección de lo que va estudiar, de sus relaciones personales, en ocasiones su incorporación hacia determinado campo laboral, todos estos aspectos lo llevan a tener conflictos emocionales y un cerebro caótico, que irá cambiando conforme vayan controlando los impulsos que “gobiernan a la conducta humana, que les imprimen direccionalidad y establece

límites a todos los procesos conductuales: motilidad, consumación, equilibrio, organización-cohesión, y síntesis-integración”(Luna, 1996, p.213).

El concepto de sí mismo en un joven es ambiguo y contradictorio, está lleno de confusiones; además de que está viviendo grandes cambios tanto físicos, como psicológicos, se encuentra en una adaptación hacia la etapa adulta, por eso suelen estar en constante cambio de ánimo, son inestables emocionalmente, incluso para los jóvenes su entorno y su familia les están exigiendo constantemente comportamientos que son aceptados por la sociedad pero no por ellos; porque estos buscan establecer su propia creación de sí mismos.

La teoría de Lersch (1967) sobre el “sí mismo”. Sí mismo del rol, según la posición desde la cual se integra cada sujeto en sus grupos de pertenencia.

Sí mismo del grupo, por categorización con los demás miembros del grupo y sus ideales, objetivos y normas. Sí mismo del espejo, según la imagen que a cada uno le devuelve el colectivo social en el que se desenvuelve.

1.4.1 Valores y actitudes

Actitud y valor son dos aspectos que también se reafirman en la juventud, la madurez se alcanza en varias áreas, sin embargo la construcción de sí mismo se lleva a cabo a lo largo de la vida; la actitud es la disposición a un determinado comportamiento, por lo regular el joven desarrolla su actitud con los estímulos recibidos de su medio social, “ es un estado direccional, aprendido y consciente, de disposición favorable para responder (hábitos o predisposiciones) a una clase dada de objetos, actividades y conceptos no como estos son en realidad, sino como se cree que son” (Luna, 1996, p.216). Mientras que el valor es: una acción o un principio orientado a que las personas establezcan relaciones sanas y de respecto con los demás, “proceso definido que permite a un individuo o grupo social tomar decisiones sobre qué fin, o medios para llegar a un fin, son convenientes” (Luna, 1996, p.217).

Como persona el joven suele ser un poco idealista. Es probable que adopte un estándar elevado de valores y piense mucho en ello. Como persona suele criticar demasiado a otros individuos, en particular si se desvían de lo que él acepta como correcto y apropiado. En consecuencia, no es extraño encontrar a un joven en extremo intolerante y crítico para con las personas que no se amoldan a su punto de vista, así mismo puede tender a generalizar con base en casos o situaciones únicas, olvidando las diferencias individuales (Luna, 1996, p. 217).

Los valores y las actitudes de los jóvenes van cambiando conforme se van enfrentando a diferentes situaciones de su vida cotidiana, ya que están sujetos continuamente a nuevas experiencias.

1.5. Qué es la Ciudadanía Digital

La ciudadanía es un término que reconoce en una persona un conjunto de derechos tanto políticos como sociales en un determinado núcleo social; mientras que el concepto “digital” hace referencia al almacenamiento de información a través de aparatos electrónicos; entonces “el concepto de ciudadanía digital se considera como ese espacio digital que es mediado por las diferentes herramientas y dispositivos digitales para el ejercicio de la ciudadanía (Ribble, 2020).

Según Téllez (2017) la ciudadanía digital es por un lado ser parte de una comunidad, como ocurre actualmente en los grupos conformados en las redes sociales, pero considerando que son los mismos ciudadanos los que van a implementar sus propias normas las cuales deberán ser acatadas y respetadas por cada uno de sus miembros. Esto incluye la formulación de acciones dirigidas bajo netiquetas.

Los integrantes de un grupo social que interactúan en redes sociales o están inmersos en la tecnología se vuelven usuarios digitales, pero para poder plenamente ser ciudadanos digitales deben conocer y desarrollar habilidades que le permitan dominar aspectos de un sistema normativo digital con el cual se van a regir; dentro de la ciudadanía digital cada grupo establece vínculos, tiene una participación activa, existen: la comunicación digital, el comercio digital, responsabilidades y derechos digitales, salud y bienes digitales, seguridad digital, netiqueta digital, cada uno de estos se va ocupar de diferentes situaciones; todos abarcando aspectos de respeto, de educación y de protección dentro del mundo virtual.

Según Campal (2017) si a las personas se les pregunta te consideras ciudadano digital la respuesta inmediata es no. Sin embargo, tras una reflexión posterior, y después de pensar en la participación diaria en el mundo digital, casi todos utilizamos uno o más dispositivos simultáneamente, y casi todos estamos en contacto con socios, familiares, compañeros o amigos principalmente a través de medios digitales

1.5.1 El papel de la netiqueta en la ciudadanía digital

La netiqueta como área de la ciudadanía digital pretende educar y desarrollar en las personas habilidades que les permitan manejar mejor las TIC; utilizar redes sociales se ha convertido en una actividad cotidiana, es por eso que se tiene que conocer sobre la existencia de la netiqueta digital, los ciudadanos en nuestra vida cotidiana tenemos responsabilidades, derechos, y obligaciones; lo mismo ocurre en las redes, donde existen aspectos positivos y negativos al usar las redes sociales, el chat en línea, la mensajería instantánea, dispositivos de juego con acceso a internet, blogs, etc. Dentro del contexto de ciudadanía digital la netiqueta es una de sus áreas y está englobada en el respeto; “la ciudadanía digital no es sólo respetar las normas de netiqueta este debe desarrollar las competencias mínimas necesarias para convertirse en un sujeto activo en el mundo digital” (Téllez, 2017), sino que se

debe analizar y entender el sistema normativo establecido, cumplir con las leyes y normas, saber que dentro de la ciudadanía digital se tienen derechos pero a la vez responsabilidades.

Al convertirse en ciudadano digital se está adentrando a una cultura digital entendida como:

una serie de valores, normas, prácticas y expectativas compartidas (y constantemente renegociadas) con respecto a la forma en que la gente (debería) actuar e interactuar dentro de la sociedad red contemporánea; los componentes principales de las prácticas en la cultura digital son la participación, la remediación¹ y el bricolaje² (Deuze, como se citó en Lara, 2009).

La etiqueta es una práctica histórica que se da dentro de una sociedad para poder convivir de manera respetuosa con las demás personas de la sociedad; entonces la palabra netiqueta se deriva de esta. El papel de la netiqueta en la ciudadanía digital primero es establecer principios de conductas apropiadas en las redes; segundo, que se haga una reflexión por parte de las personas sobre la importancia de darle un uso apropiado a las palabras con las que nos comunicamos e interactuamos con otros; la netiqueta es indispensable para cualquier asunto que se trate en línea, ya sea en los medios de comunicación social, de la educación en línea, de la seguridad en internet, al enviar un Email, en la transmisión de videos, etc.

1.5.2 La relación entre la netiqueta y el uso de las redes sociales.

La mayoría de las personas al usar las redes sociales dan por hecho que los demás seguirán las reglas básicas de etiqueta en la red; de que, si ellos se dirigen de manera educada, el que está del otro lado también lo hará, pero qué pasa cuando

¹ Salvat Editores (2004) Remediación. Acción para corregir o enmendar una cosa, buscar soluciones.

² Salvat Editores (2004) Bricolaje. Trabajo manual, no profesional para mejorar o reparar algo.

no sucede esto; que pasa cuando se atraviesa la barrera del respeto y sin darse cuenta se pierden los conceptos básicos de la netiqueta:

Según Virginia Shea (1994) así como sucede en la vida real, las normas de Netiqueta suelen variar de acuerdo con el entorno social en el cual nos desarrollemos; normalmente, ofender las normas del grupo se considera una ofensa directa hacia el grupo. Al encontrar un ofensor de las reglas, el administrador del sistema puede reprender o incluso inhabilitar al usuario para evitar futuros inconvenientes.

1.5.3 La falta de netiqueta de los jóvenes en redes sociales y sus consecuencias.

En el caso de los jóvenes nativos digitales aspectos como la netiqueta suelen dejarse de lado por diferentes aspectos pueden ser de desconocimiento, o poco interés por conocerlos e incluso por no saber cómo manejarlos. La netiqueta la podemos definir como las “reglas de cortesía online. Es la unión de las palabras net (red) y etiquette (etiqueta), y hace referencia a las reglas de buen comportamiento de los usuarios en los distintos servicios de internet” (Peña, 2013, p. 427).

La netiqueta establece normas básicas de comportamiento, si se practican de manera cotidiana se puede tener impactos positivos en las redes; a mayor práctica y reflexión del comportamiento y conducta hacia con los demás, permitirá establecer relaciones sociales de respeto; pues los jóvenes estarán adquiriendo una responsabilidad personal de cortesía.

Es importante que el joven defina y comprenda la netiqueta, así como que se dé cuenta que si no sigue estas reglas se pueden tener diferentes consecuencias; por ejemplo, que se presenten distintas situaciones de riesgo que pueden llevar a un joven a estar en peligro, una palabra tiene gran impacto, así poner un comentario inadecuado en Facebook o subir una imagen de alguien más a la red social es una falta de netiqueta; en general expresarse con palabras desagradables hacia los

demás es una manera de abrir una puerta para que te hagan lo mismo; dice Giant, que en las redes sociales “lo que va vuelve”; si siguen los estándares de conducta establecido por la netiqueta, podrán minimizar los peligros.

Un factor fundamental en hacer conciencia de la práctica de la netiqueta en redes sociales es que los jóvenes entiendan que no sólo es seguir normas, sino también buscar el bienestar del otro, el bien común; para eso se necesita hacer énfasis en la ética, y los valores, estos son establecidos por la sociedad para el desarrollo pleno del individuo; existen valores que son universales como: la libertad, el respeto, la tolerancia, el diálogo, la justicia, etc. Los valores se expresan de diferentes maneras, son parte de la experiencia de su vida, y de la interacción diaria con las personas.

Se necesita transmitir una educación de las formas y normas de comportamiento que necesitan los usuarios de internet, y el ciudadano digital; para ello se puede orientar a un joven a reflexionar sobre como la netiqueta lo puede ayudar a minimizar conductas negativas por parte de él y de otros, es importante una educación tanto en valores éticos como morales; es claro que no todos los aspectos peligrosos en línea se pueden prevenir con la netiqueta, pero sí un joven practica la netiqueta, utiliza palabras más respetuosas en línea, y se detiene a pensar en el impacto de sus palabras, estará en camino de marcar la diferencia.

De los conflictos que se desprenden al interactuar en el internet por parte de los jóvenes se analizarán los siguientes: la cultura de los juegos, la anorexia y la mala información en las redes; la creación de páginas web para obtener fama o tener una doble identidad, los mensajes con contenido sexual; y cómo la netiqueta puede ayudar reflexionar y minimizar estas situaciones.

- a) La cultura de los videojuegos. Establecer e identificar reglas para la práctica de una conducta respetuosa en línea, los jóvenes al jugar en línea pierden la objetividad sobre el respeto, ser un jugador implica tener tolerancia y el autodominio, pero con frecuencia al no ganar se frustran, y esto deriva en el intercambio de insultos, y comentarios irrespetuosos con los otros jugadores.

- b) Los jóvenes consultan mucha información en las redes, para estos los estándares de belleza son necesarios; esto los obliga a buscar recetas mágicas para adelgazar, en consecuencia pueden desarrollar trastornos como la anorexia, porque muchos de los contenidos que existen en las redes son variados, engañosos, y falsos; la netiqueta debe de estar presente en la producción de cualquier contenido; pues se tiene responsabilidad en lo que se trasmite; si tu mensaje va a llegar a miles de personas; el prosumidor tiene que “comprender y examinar las consecuencias de no utilizar palabras o acciones respetuosa en línea” (Giant, 2016, p.107).
- c) La creación de páginas Web y blogs. El impacto de una imagen dice más que mil palabras; esta también puede llevar un mensaje de falta de respeto hacia los demás; los jóvenes deben “definir y comprender la imagen pública y examinar como proyectan sus imágenes al mundo; identificar como la conducta en línea crea una imagen de nosotros en el mundo real y envía un mensaje al mundo que es positivo o negativo” (Giant,2016, p.108).
- d) El consumo de pornografía y los contenidos sexuales en internet son prácticas que se han normalizado entre cualquier usuario de la red; pero “lo que va vuelve”:

La netiqueta se vuelve importante porque es necesario que aprendan a identificar el impacto de las conductas ajenas y propias en línea; concientizarlos “de la facilidad con que podemos comunicar y compartir nuestros pensamientos en línea, en contraste con la permanencia y el impacto duradero que esto puede tener” (Giant,2016, p.109). Compartir o mandar una foto con contenido sexual, se vuelve peligroso, puede caer en manos equivocadas, pero también muestra la falta de respeto y poca autoestima en los jóvenes.

Capítulo 2 El cine-debate.

2.1 El cine-debate

El cine es una representación a través de imágenes y sonidos, una narrativa visual creada por un grupo de personas, en donde intervienen una serie de elementos que dan origen a una película. “En el cine se demuestran capacidades de creación y comunicación; es un instrumento de transmisión de conocimiento porque permite la expansión y amplía la posibilidad de habilidades informativas” (Kong, 2016).

El debate es una discusión o intercambio de ideas a través del diálogo, se trata un tema, se exponen y defienden opiniones e intereses. Por medio del cine-debate se puede dar a conocer una gran diversidad de contenidos, este recurso permite la discusión de un tema, que cada participante pueda exponer sus ideas, intercambie opiniones, y defienda sus posturas.

El cine es un medio de comunicación a través de este se puede expresar de múltiples maneras y contextos una forma de ver el mundo, así como dar diferentes interpretaciones a una misma realidad. A menudo el escritor tiene que hacer un análisis y una investigación de los diferentes mecanismos que intervienen en la vida del ser humano su historia tiene una estructura compleja; a su vez el productor y su equipo tienen que darle vida a la historia a través del cine; de manera que el cine-debate puede resultar un recurso didáctico de enseñanza, pues aumenta las capacidades cognitivas de los jóvenes, resultando un medio o recurso útil para aprender.

El cine debate pretende por medio de la discusión abierta y en la cual no necesariamente hay que llegar a una conclusión única o irreversible, dar un enfoque más amplio y complejo de esa realidad y por lo mismo un conocimiento del mundo que nos rodea, de sus gentes, pensamientos, prejuicios, valores y formas de asimilar el entorno y el ser humano, inmerso

en todas sus contradicciones, conflictos, éticas y valoraciones múltiples. Y este conocimiento o información puede en muchos casos, ser vital para la comprensión, la tolerancia o asimilación de experiencias personales, que nos ayuden a definir, enfocar y construir nuestras propias vidas (Splinter, 1995).

Cuando se hace la selección de una película, se tiene que tomar en cuenta el tema o los temas a tratar; cuestionarnos por qué puede ser un buen material; qué nos quiere transmitir el director, entre otras cuestiones.

En la actualidad los jóvenes se desarrollan en escenarios caóticos, con frecuencia tienden a restar importancia a lo que ven o escuchan; son consumidores de la industria cinematográfica, pero no tienden a discriminar ni reflexionar sobre ésta. El valor del cine para enseñar radica en lograr desarrollar su concentración, su atención, paciencia, su capacidad interactiva y abstracta, se podría “integrar dentro de los contenidos educativos a todo el mundo de las imágenes, a la lectura y comprensión de la imagen cinematográfica y aprovechar así toda la virtualidad educativa (Kong, 2016).

2.2.1 El cine como recurso didáctico

El cine como recurso didáctico puede apoyar al docente en la planeación de sus actividades, así como ayudar al alumno en su aprendizaje: 1) ofrece contenidos educativos por medio de recursos audiovisuales en donde el alumno puede evocar vivencias, extraer ideas, comprender datos e información que tiene que adquirir de una manera obligatoria marcada por los contenidos y programas oficiales; 2) puede facilitar la adquisición de conocimientos por parte los alumnos; 3) puede marcar un cambio sobre la educación tradicional, hacia una educación más activa y reflexiva; “el poder compartir experiencias, estrategias, mejores prácticas, impacto y resultados en el uso del video como herramienta de cambio social beneficia al combate de la brecha digital” (Kong, 2016).

“El lenguaje cinematográfico no sólo presenta la descripción del argumento que idearon el guionista y el director, sino que ofrece una clara manifestación de lo que

son los planteamientos éticos, las necesidades profundas y las concepciones ideológicas que se están moviendo en el presente de la conciencia social” (Loscertales,1999) muestra las diferentes interpretaciones que existen de la realidad y, refleja conflictos e intereses de la vida humana.

El cine ha sido utilizado como recurso didáctico desde hace ya varias décadas, documentado en el Plan de los Once Años, tenía entre sus objetivos aumentar las plazas para maestros, que la enseñanza se expandiera a todos los niños de nivel básico en México, la construcción de más escuelas, que se alcanzará una educación integral, para ello el enriquecimiento cultural, el humanismo, la importancia de la cultura, la producción editorial, y la utilización de los medios de comunicación masiva en la enseñanza serian recursos útiles y de enriquecimiento para la educación. Entonces el cine se convierte en un recurso didáctico, una propuesta alternativa para la enseñanza constituyendo una motivación para la juventud; descrito en los antecedentes de la Planeación Educativa en México 1950-1970.

2.2.2 El cine debate como estrategia didáctica

En un mundo globalizado la importancia de los medios de comunicación y de información resultan relevantes en la educación de los jóvenes y en general de las personas; la influencia de los medios en la actualidad, y a lo largo de las últimas décadas impactan y educan a la audiencia de una manera definitiva; existen cinco aspectos relevantes en la alfabetización de medios y como estrategia didáctica:

Según Media Lit Kit (2003) la influencia de los medios en los procesos democráticos centrales. Resulta relevante que los ciudadanos desarrollen las habilidades para entender y contribuir en las decisiones de índole político; situar en un contexto real y con una visión crítica la problemática particular de su país.

La alta tasa de consumo de medios y la saturación de la sociedad por los medios. Es la habilidad para navegar con seguridad por la cantidad de mensaje e imágenes a la que están expuestos todos los días.

La capacidad que tienen los medios de influenciar percepciones, creencias y actitudes. Limitar la dependencia e influencia que ejercen los medios.

La importancia creciente de la comunidad visual y de la información. Las imágenes visuales se agregan al alfabetismo textual tradicional, pues están presentes en todas partes.

La importancia de la información en la sociedad y la importancia del aprendizaje durante toda la vida. La educación en medios puede ayudar tanto a docentes como a estudiante a entender de donde proviene la información, al servicio de qué intereses puede estar y cómo encontrar puntos de vista alternativo.

Cuando el docente utiliza el cine como estrategia pedagógica, está permitiendo al alumno abordar el conocimiento y el aprendizaje de manera multidisciplinar, pues el cine permite un análisis de temas con enorme complejidad, con factores y elementos de naturaleza variada; el discente puede realizar actividades utilizando audio y video o recibir una alfabetización audiovisual.

La práctica docente se ve enriquecida abordando los conceptos de aprendizaje y mediación pedagógica para derivar la propuesta educación para los medios.

Mientras que el lenguaje Según Alonso del corral, et. al, (1997) desarrolla:

- ❖ El concepto de comunicación sus funciones, los distintos lenguajes y el enfoque del lenguaje total.
- ❖ El significado de las imágenes el signo como resultado del significante y el significado.
- ❖ Los sentidos y la percepción de la realidad.
- ❖ En las imágenes de la realidad.
- ❖ Los sentidos y la percepción de la realidad
- ❖ Formas de percibir la realidad.
- ❖ La experiencia y la imaginación, formas de representación visual, las competencias comunicativas.
- ❖ El comentario como forma de apropiación de la realidad.

- ❖ Las imágenes sonoras.
- ❖ El lenguaje del mundo sonoro compuesto por palabras, música y ruidos.
- ❖ Las imágenes visuales.
- ❖ Las imágenes visuales ayudan a que comprendan el estudio de la imagen fija y en movimiento fotografía y cine.
- ❖ El uso educativo del video; la historia y su lenguaje.

Comprende los elementos básicos del lenguaje audiovisual, aspectos y actividades sobre montaje y elementos para la articulación y construcción del discurso audiovisual.

Enseñar con los medios de comunicación se vuelve una estrategia útil, ya que constituye una motivación constante para la juventud.

2.2.3 Descripción y análisis de la película

El análisis de las escenas de la película “Hombres, mujeres y niños” se realizó para profundizar sobre diferentes conceptos de conducta y netiqueta en las redes sociales. Este estuvo basado en la metodología Media Lit Kit la cual brinda una serie de herramientas que sirvieron como soporte para lograr que un medio audiovisual fuera útil para la promoción de un área de la ciudadanía digital, y sobre todo en lograr la apropiación en la búsqueda del cierre de la brecha digital.

De los conceptos básicos se desprenden las preguntas clave, por ende se necesitó entender que un mensaje mediático siempre será creado por un autor o productor; estos utilizan un lenguaje que les sirve para llamar la atención de un público, pero las personas siempre recibirán el mensaje de diferente manera, lo entenderán de diversas formas, por ser mensajes que fueron creados de manera particular llevarán los valores y puntos de vista personales del autor, por lo que el espectador tendrá la oportunidad de formular sus propias preguntas sobre lo que omiten o representan dichos mensajes; un último concepto básico es que las películas o programas para medios tienen objetivos bien definidos entre los que están, el obtener ganancias y que el mensaje enviado impacte a un mayor número de personas. La descripción y análisis se hizo sobre los personajes, quién creó el mensaje, cuáles son las técnicas

para llamar la atención; cómo entiende el mensaje cada uno de los participantes: valores, puntos de vista, peligros; entonces poder hallar el objetivo del mensaje y su utilidad.

Analizar los personajes de la película (Hombre, mujeres y niños), permitió desarrollar habilidades de pensamiento en los jóvenes; establecer conexiones entre ideas, identificar comportamientos, realizar preguntas y formular respuestas, personajes:

Brandy. Joven sobreprotegida por su madre que le revisa el teléfono y todos sus contenidos, todo el tiempo la vigila; esta crea un blog en donde se crea una identidad distinta a como es ella; evade la vigilancia de su madre de diferentes maneras, el uso de la creatividad sale a flote; además se relaciona sentimentalmente con Tim. En este personaje podemos ver que existe la necesidad de crear un mundo paralelo en las redes con el de su vida cotidiana, en su vida escolar se muestra introvertida, busca aislarse de los demás y se refugia en la lectura; pero en cuanto se vuelve prosumidora en línea, su cambio de actitud y comportamiento son diferentes, se muestra más extrovertida; su actitudes, emociones y sentimientos son contradictorios, ella al igual que los demás chicos buscando un equilibrio entre lo que le exige su ambiente familiar y su entorno social.

Tim. Jugador profesional del equipo de preparatoria; y aficionado a los videojuegos, en un momento se sale del equipo porque no le gusta jugar, y como una manera de confrontar la rigidez de su padre, este se vive lamentando el abandono de la madre de Tim. Este personaje nos lleva a la reflexión de lo que es el ser humano y su paso por la vida, porque constantemente analiza los pasajes del astrofísico y escritor Carl Sagan; se muestra solitario y tímido, pero a la vez es retador con los adultos de su entorno; para Tim lo personal y lo espacial tiene características especiales, mientras que para un adulto estos aspectos están superados; este adolescente lo tiene entremezclado, es decir, la inmediatez y estar en un espacio temporal pero sentirse relegado o libre pero atado, lo lleva a vivir constantemente en la subjetividad; para él la presión sobre lo que es urgente según el concepto del padre, le resulta agobiante.

Allison. Esta chica tiene grandes problemas de autoestima generados por los comentarios de su peso en redes y en la escuela; al entrar a la preparatoria sufre un cambio radical pues ya no se ve como en el curso anterior, situación comentada y celebrada por sus amigas, aunque es el resultado de la anorexia, empezó a ver recetas y videos de consejos sobre cómo bajar de peso en internet; además el chico que le gusta nunca le hizo caso, hasta que éste la vuelve a ver delgada; y por insistencia de Allison se relacionan sexualmente, quedando embarazada pero por el grado de anemia sufre un aborto. Este personaje tiene baja autoestima, su concepto de sí misma es el del espejo, (lo que piensan o le devuelve el colectivo social de su entorno); tiene una pobre comunicación con sus padres, aunque aparentemente estos se interesan por su radical cambio, no se involucran con su sentir, ni con sus problemas.

Hannah. Es una chica extrovertida, y a la vez sarcástica en sus comentarios con sus amigas; parece tener buena relación con su madre, ya que esta le crea un sitio Web para subir fotos provocativas que le generan una ganancia, la madre mujer frustrada porque no pudo ser actriz, pero quiere que la hija si lo logre, aunque sea por caminos equivocados; Hannah se relaciona sentimentalmente con Chris. Hannah es un personaje caprichoso y poco solidaria con los demás; para ella el interés por atraer y seducir es una de sus mayores preocupaciones; la feminidad juega un papel importante porque la pone a prueba para ver qué tan capaz es de llamar la atención del sexo opuesto, pero en el fondo tiene un concepto pobre de sí misma.

Chris. Joven jugador de futbol americano, empezó a consumir pornografía de revistas e internet desde muy chico; sus padres parecen una pareja funcional, pero tiene grandes problemas relacionados con el sexo, ambos padres también consumidores de pornografía en internet; Chris en un momento presenta confusión en los aspectos sexuales y en como entablar una relación amorosa con una chica. Sus prácticas y juegos sexuales lo han llevado a escalar en la búsqueda de cosas cada vez menos inusuales para satisfacer sus deseos, aspecto que lo hace caer en la frustración, se aleja y se retraer de sus amistades; el caso de él como en el de su

novia están viviendo una sexualidad mal entendida, camino que lo lleva a prácticas irresponsables, y al desconocimiento de las consecuencias que le traerá no mantener una vida sexual sana.

Cómo podemos comprender la construcción del mensaje de una película, y de la película “Hombres, mujeres y niños”.

Pregunta clave #1 ¿Quién creó este mensaje?

Es una película producida por Jason Reitman, en el año 2014. Jason Reitman nació el 19 de octubre de 1977 en Montreal Canadá; es director, guionista y productor; hizo sus estudios preparatorios de Universidad en la Harvard-Westlake School antes de acudir a la universidad de California del Sur para cursar Escritura Creativa. A finales de los años 90 rodó sus primeros cortometrajes, trabajo un tiempo como actor, y dirigió publicidad. Sus películas tienden a abordar temas sociales y de salud como son “Gracias por no fumar” 2005, “Juno” 2007, comedia dramática sobre el embarazo en adolescentes; “Una vida en tres días” 2013 película sobre la desintegración familiar; “Hombres, mujeres y niños 2014” el impacto del internet en los jóvenes y las relaciones familiares.

Protagonistas: Adam Sandler, Jennifer Garner, Emma Thompson, Kaitlyn Dever, Ansel Elgort. Elena Kampouris, Travis tope, Olivia Crocicchi

El guion es escrito por Cressida Wilson y Jason Reitman.

La fotografía Eric Steelberg.

La empresa productora es Paramount Pictures.

La duración del material es de 119 minutos.

¿Cuáles son sus posiciones u oficios de los protagonistas? Los protagonistas adolescentes son estudiantes de secundaria y preparatoria; mientras que los padres tienen diferentes oficios, la mayoría son de una clase media estadounidense.

¿Qué clase de texto es? Comedia/drama. Se centra en las relaciones que los jóvenes estudiantes tienen con las redes sociales y a su vez como está a cambia las relaciones con sus padres; la película aborda diversos conflictos sociales como la anorexia, la cultura de los videojuegos, la búsqueda de la fama a través de los blogs, el sexo, y la pornografía.

¿Qué diferencias o similitudes tiene con otros del mismo género? Las películas de drama de este tipo tienen mucha similitud en el abordaje de los temas; por ejemplo: una película mexicana del mismo género “Después de Lucía”, o “Acoso en la red social” película canadiense también de mismo género, tratan temas sobre los problemas que enfrentan los jóvenes al interactuar con otros en las redes sociales; el acoso, cyberbullying, el abuso y mal uso de las redes, tienen consecuencias similares, se van desencadenando una serie de eventos negativos para los protagonistas, estos al final suelen tener un aprendizaje que impacta sus vidas.

¿Cuáles tecnologías se utilizan en su creación? El soporte visual y auditivo va acorde con las escenas, al igual que la fotografía; la tramas se desarrolla dentro de los hogares y la escuela, estos están escenificados de acuerdo con la vida real.

¿Cuáles son los diferentes elementos (bloques constructivos) que conforman el todo? Se puede observar la incompatibilidad entre generaciones, los padres siguen manteniendo la postura de autoridad; no existe una buena comunicación entre padres e hijos.

Los jóvenes construyen sus conocimientos apoyándose en la tecnología; dejando a un lado las costumbres y usos de su cultura.

Es relevante al inicio y en el transcurso de la película como el narrador va entremezclando las reflexiones de Carl Sagan; sobre el universo, la vida humana, los cambios que ha tenido la tierra a lo largo de los años, y el futuro incierto del hombre en esta.

¿Falta algo? Faltaría hacer hincapié en que los jóvenes no están buscando los conflictos o que se enfrascan en problemas porque son malos; porque en la película

nunca se muestra el apoyo de la escuela o la orientación y canalización de los adultos, que expusieran también que los chicos tienen deseos y aspiraciones de aspectos positivos.

Pregunta clave # 2. ¿Cuáles técnicas se usan para llamar la atención?

¿Qué le llama a usted la atención de cómo está construido el mensaje?

¿Formas y colores? Se manejan colores oscuros, como la mayoría de las escenas son en interiores las tonalidades son grises.

¿Cómo son los sonidos? Acorde al contexto de la escena por ejemplo en la escuela está el bullicio de los chicos; en la casa hay ruido en la cocina, comedor; pero en las habitaciones al estar enfrente de la computadora hay silencio, incluso cuando alguna de las parejas de jóvenes está juntos existen también largos silencios entre ellos.

¿La música? No existe gran variedad de música, pero la que incluye va acorde con el tipo de escena

¿Las palabras? Todas las palabras que usan los personajes están acordes con su edad, su medio social, su género.

¿La narración? En el caso de la película existe un narrador que va entrelazando los sucesos que vive cada personaje; sus situaciones particulares.

¿El diálogo? Es directo entre personajes, indirecto el del narrador.

¿El silencio? Hay varias escenas de absoluto silencio, cuando los personajes están pensando o reflexionando sobre lo que les pasa, o en cuanto a sus acciones.

¿Los efectos de sonido? Son usados para enfatizar diferentes situaciones en las escenas.

¿Dónde está ubicada la cámara? Detrás o hacia los lados, pues siempre están enfocando de frente o de manera lateral a los personajes, en escenarios interiores y exteriores.

¿Cuál es el punto de enfoque? Por lo regular las tomas son cerradas, enfocando solo a los personajes.

¿Cómo se cuenta la historia? ¿símbolos? Entre los jóvenes existen la solidaridad, pero a la vez la envidia y la rivalidad; la comunicación entre padres e hijos es ríspida, de poca tolerancia por ambos lados; se da la imposición por parte de los padres, y el reto entre los jóvenes.

¿Metáforas? La sobreprotección, y la prohibición como forma de educar a los jóvenes.

¿Qué atractivo emocional tiene? ¿Qué medios de persuasión utiliza? La búsqueda de los jóvenes por pertenecer, y a la vez ser entendidos por sus padres, la búsqueda de su libertad y su autonomía; la adquisición de ciertas responsabilidades.

¿Qué es lo que hace que parezca real? La manera en que internet ha cambiado la forma de relacionarse de las personas, sus comunicaciones, incluso la imagen de sí mismo, y de las vidas amorosas en relación con la sexualidad.

Pregunta clave #3. ¿Cómo pueden diferentes personajes entender este mensaje en forma distinta de cómo lo hago yo?

¿Qué tanto se ajusta este texto a su experiencia del mundo? Cada una de las personas tienen diferentes valores y ética al actuar; su manera de ver el mundo también es diferente según sus criterios morales. El uso de las tecnologías ha cambiado su manera de relacionarse y comunicar en redes y están suelen trascender a la vida personal.

¿Qué aprendió usted del texto mediático (película)? ¿Qué aprendió acerca de sí mismo con la experiencia del texto mediático (película)? El impacto que tiene las tecnologías al usarlas, la disponibilidad de algunos sectores sociales sobre estas; pero a la vez las pocas habilidades y educación en el mundo digital, no hay una identificación como ciudadano digital, en donde se refleje respeto, educación y protección.

La tecnología es un arma de doble filo, qué comunicamos y cómo lo comunicamos tiene consecuencias, el prohibir a los jóvenes usar sus dispositivos, o al revés no poner nada de atención sobre lo que consumen en estos, solo agranda la brecha digital de apropiación por parte de los jóvenes, y también aleja a los padres de los chicos al perder la confianza en ellos; por ende, los orillan a sufrir y vivir una serie de peligros.

¿Qué aprendió usted de las respuestas de otras personas? ¿de sus experiencias?

Como padre hay que aprender a escuchar las inquietudes, a analizar las actitudes, a ofrecer un ambiente en donde se desarrollen los jóvenes de manera sana tanto física, psicológica, y mentalmente; se supone que el internet rompe las barreras de comunicación, no lo contrario; estamos conociendo tanto del mundo y nada de los jóvenes de su vida y lo que les gusta.

¿Cuántas interpretaciones diferentes se pueden encontrar? ¿Cómo podemos conocerlas? Se pueden dar diferentes interpretaciones desde las múltiples formas de pensamiento, la edad, la cultura, los usos y costumbres, etc. En el caso particular de la película los temas son reales, actuales; se pueden conocer a través de diferentes experiencias narradas y vividas por la sociedad de hoy.

¿Son los puntos de vista de las otras personas tan validos como el mío? Si, la diversidad de pensamiento, y el respeto hacia los que no piensan igual que uno es el primer paso hacia la tolerancia y la netiqueta en redes.

¿Cómo puede usted explicar las diferentes respuestas? Por lo que se vive, por las experiencias, por la educación, la cultura, porque cada ser humano tiene su propio criterio y razonamiento.

Pregunta clave #4 ¿Cuáles estilos de vida, valores y puntos de vista están representados u omitidos en este mensaje?

¿Cuáles preguntas le vienen a la mente cuando mira, lee, escucha?

1.- ¿Por qué es importante dar a conocer cómo ha cambiado la vida de las personas con el internet?

2.- ¿Qué pasa con los casos de los personajes secundarios?

3.- Los protagonistas tienen problemas de diferente índole, ¿cómo lo resolverán, buscarán ayuda profesional?

4.- ¿Los padres de los protagonistas en algún momento se cuestionarán sobre su conducta? ¿Qué ejemplo o valores están transmitiendo?

5.- ¿Cómo se pueden ayudar a los adultos a los jóvenes en el uso y manejo de las TIC? La importancia de la netiqueta en los asuntos que tiene que ver con la conducta y el comportamiento en redes sociales.

6.- ¿Por qué es importante la netiqueta en cuestiones de la interacción en redes?

¿Cuáles valores políticos o económicos comunican el mensaje?

La familia y la escuela como instituciones sociales y políticas, de ellas se desprenden los valores y la ética; mientras que las políticas del Estado intentan mantener y dar una buena educación, ser neutrales y respetuosos con las ideas, pero con la ideología del control sobre los estudiantes. Lo económico en la película también juega un papel relevante, pues mientras que en algunas familias el dinero no es problema, en otras se tiene que buscar, por ejemplo: en el caso de la mamá de Hannah que hace su página con fotos de su hija para ganar dinero.

¿Cuáles juicios o afirmaciones hacen acerca de relaciones personales o sociales?

Las familias siguen siendo tradicionales en donde los padres mandan y los hijos obedecen, no les permiten opinar.

Los padres entienden que existen peligros en las redes, y que se necesita tener seguridad para protegerlos de situaciones que los puedan dañar; pero no saben cómo hacerlo, pues el lenguaje que ocupan los jóvenes en las redes no la entienden los padres.

Aspectos de impacto psicológico y emocional suele dejar el uso de la tecnología, esta afecta de alguna manera el desarrollo de los jóvenes.

El uso excesivo de internet vuelve adicto a las personas.

Existe poca precaución al compartir datos, en general la privacidad no es prioridad.

Muchas veces los contenidos que consumen los padres son inadecuados, pero aún peor no saben cómo eliminarlo; lo dejan a la mano de sus hijos.

¿Cuál es el contexto cultural o el punto de vista respecto al mundo?

La cultura norteamericana es de consumo, capitalista, parecida a la mexicana; pero la globalización también tiene carga, pues unifica, trata de que a nivel mundial todos estén integrados en comercio, educación, cultura, políticas, etc. Aunque los beneficios no sean los mismos para todos los países.

¿Cuáles ideas o valores se están vendiendo en este mensaje?

Algunos personajes toman en cuenta el valor de la amistad, la tolerancia, la libertad; mientras que otros tienen poco respeto a la privacidad; irresponsables, no hay autodominio, no hay buena comunicación.

Poco interés en la problemática de los jóvenes.

Generaciones separadas por ideas de educación, de usos y costumbres.

¿Cómo se caracteriza a las personas?

En el caso de los personajes principales los cinco jóvenes son:

Brandy. Es introvertida, con baja autoestima, sobreprotegida, inteligente.

Hannah. Extrovertida, atrevida, imprudente, caprichosa.

Allison. Baja autoestima, tímida, introvertida, insegura.

Tim. Inteligente, introvertido, inseguro.

Chris. Tímido, introvertido, cauteloso, inseguro.

Los padres.

De Brandy; una madre exageradamente desconfiada, insegura, temerosa de los peligros de las redes sociales; el padre ausente, delega toda la responsabilidad de crianza y cuidado en la madre.

De Tim; un padre que vive añorando sus éxitos del pasado, de su juventud; y recordando constantemente el abandono de su esposa por otro hombre.

De Hannah; toda la responsabilidad es de la madre, trata de tener buena relación con ella, no así mucha comunicación y educación en los temas sexuales, frustrada por no haber podido ser actriz.

De Allison; ambos padres consideran que proveer a los hijos de alimentación y cubrir sus necesidades básicas es suficiente, no hay comunicación, ni confianza.

De Chris; padre y madre con problemas fuertes de pareja; se enfocan en resolver sus problemas y necesidades, dejando de lado los conflictos de sus hijos, hay poco interés sobre la vida escolar es estos.

La comunidad en general se desarrolla conforme a lo que marca la sociedad en la que se desenvuelven; el éxito económico y social son relevantes; quien tiene hijos ejemplares no tiene problemas, etc.

¿Con que tipo de personas se invita a que se identifique el lector, espectador, u oyente?

La identificación es con los jóvenes, pero también depende de la edad de la persona que ve y oye; porque está relacionado en varios aspectos con el tipo de generación.

¿Qué tipo de comportamientos o consecuencias se muestran?

En los jóvenes hay frustración, soledad, rebeldía y desobediencia; en los padres hay poca tolerancia, imposición, falta de respeto y empatía.

¿Qué o a quién se deja fuera? A la escuela pues no se muestra nada de las acciones de ésta en cuanto a la seguridad del uso redes; a poner atención en el

comportamiento de los jóvenes, al efecto que tiene en ellos el rechazo, la incomprensión, la imposición y poca tolerancia; no hay guía ni acompañamiento, parece que en la escuela no pasa nada.

Pregunta clave#5 ¿Por qué se envió este mensaje?

¿Quién controla la creación y transmisión de este mensaje?

El estudio que produce Paramount, y la o las plataformas que compran los derechos para transmitirla.

¿Qué se está vendiendo? ¿Qué se está diciendo?

Vende una historia de un grupo de adolescentes y sus padres, cómo lidian e intentan asimilar las maneras en que el internet a cambiado sus relaciones personales y sus vidas.

Intentan exponer los cambios que a través del tiempo se han dado con la tecnología; aunque ésta no es nueva, pues la misma imprenta es un invento tecnológico; los conflictos sociales existen, los peligros en las redes también; entonces se puede encontrar en equilibrio, haciendo un uso correcto del internet, poder apropiarse de todos los recursos que ofrece este, de una manera adecuada.

¿Quién obtiene ganancias? ¿Quién paga?

Las ganancias obtenidas por una película son repartidas entre todo el estudio, equipo de producción, actores; prácticamente cualquiera que intervenga en su realización.

Pagan los consumidores del producto.

¿Quién gana? ¿Quién pierde? ¿Quién decide?

Económicamente gana la empresa o estudio quien produce; también ganan las personas que ven la película, si esta le deja algún mensaje o una reflexión útil a su vida.

Pierde un poco la tecnología, pues resaltan aspectos negativos del uso y la disponibilidad que tiene la gente al estar frente a un ordenador, móvil, o dispositivo; y también las personas pues se presenta un distanciamiento entre padres e hijos, se hace presente la incomunicación. El haber reflexionado con los jóvenes sobre la importancia de la netiqueta, que comprendieran que su conducta en línea envía mensajes, pero que entre más positivos sean se estará cerrando la brecha.

En cuanto el alcance de la película la decisión está en la empresa quien la vende, a que número de países y plataformas; y las personas que consumen o que deciden verla.

¿A quiénes sirve o quién se beneficia con este mensaje? ¿el público en general? ¿intereses privados? ¿individuos? ¿instituciones?

El mensaje puede servir al público en general; a cualquier individuo que la vea y aplique su pensamiento crítico; porque no siempre se ve una película intentando sacar una reflexión; sino también solo por entretenimiento; a las escuelas puede servirle como un material didáctico para exponer a los jóvenes temas como: seguridad, uso, peligros, conductas, en las redes sociales.

¿Qué decisiones económicas han podido influenciar la construcción o transmisión de este mensaje?

La tecnología y el mundo del internet están vinculados con aspectos de carácter económico; el interés por las redes sociales es mundial, entonces las empresas saben que como tema actual el internet y todo lo que aborde tema de redes, va a vender.

Dinero, sexo, poder ¿Cómo está representado cada uno de ellos?

El dinero lo representa la clase social y la disponibilidad a los dispositivos electrónicos.

Sexo. Está representando en diferentes formas, en como entablan sus relaciones los personajes, y en el concepto que tienen de este.

Poder. El dominio y habilidades que ejercen los jóvenes sobre la tecnología los empodera sobre los padres; de alguna manera los padres pierden poder.

Ficha técnica.

Sinopsis de la película “Hombres, mujeres y niños”.

La película aborda varios temas que son frecuentes en las redes sociales, como: la pornografía, uso adictivo de videojuegos, exposición a contenidos inadecuado, creación de páginas con contenido sexual; hacer blogs con una doble identidad, que suelen afectar de una u otra manera la vida de las personas no importando la edad, de ahí el nombre de la cinta.

Tener una vida activa en las redes sociales implica la realización de una serie de acciones de manera automática y sin pensarlas, todas estas conductas llevan a los personajes a ponerse en peligro pues el realizarlas se está constituyendo un camino al ciberacoso en sus variadas expresiones; la conducta de los padres de familia no ayuda mucho a estos jóvenes para poder diferenciar las acciones que están mal, y que por ende los pone en peligro; cada uno de los protagonistas va tener que asumir las consecuencias de sus actos; incluso algunos de los casos no presentan un desenlace.

2.2.4 La guía de visionado: concepto y utilidad.

La palabra visionar nos habla de examinar; entonces podemos definir a la guía de visionado como el instrumento que sirve para hacer una opinión crítica sobre algún filme cinematográfico; este va a permitir orientar a los discentes sobre para qué y cuál es la importancia de utilizar una la película como material didáctico para aprender (educar), para ello previamente se realizan actividades de pre visionado en donde se preparan una guía de preguntas o contenidos, una ficha técnica sobre el corto, se selecciona el nivel educativo al que va dirigido, y tomar en cuenta elementos que permitan tener una idea general sobre el tema que se pretende analizar o examinar durante y después de ver el corto cinematográfico, en un contexto general es realizar una breve introducción, la cual va ayudar a despertar en el joven el interés por ver la película.

Para visionar³ cintas de video se tiene que determinar primero qué tipo de material es; existen videos utilizados en educación hechos especialmente para ello; y existen.

los videos de divulgación en general este tipo de “video divulgativo y las películas precisan de una adaptación o una planificación de actividades complementarias para su utilización en el aula” (Muñoz, et. al, s.f.).

El visionado de cintas de video es probablemente, la utilización didáctica del video más extendida. El conocimiento previo de los contenidos que se representan en un programa de video y el diseño de actividades previas posteriores y durante el visionado, son fundamentales para obtener mayor rendimiento didáctico (Muñoz, et. al, s. f).

La guía de visionado es un esquema dividido en tres partes en donde existen una pre planeación; primero se preparan y proyectan ideas previas sobre la temática a abordar que tienen que ver con el mensaje: cómo se entiende el mensaje; estilos de vida, valores y puntos de vista incluidos u omitidos en el mensaje, qué se pretende con el mensaje, la temática en general; la segunda parte es poner en práctica las actividades de visionado con los elementos previamente proporcionados se pretende que en esta etapa el joven fije su atención; para llegar a una tercera etapa (post-visionado) en esta parte se lleva a cabo el debate; el análisis de personajes, escenas, contexto socio-cultural, conceptos de ética y moral, entre otros aspectos.

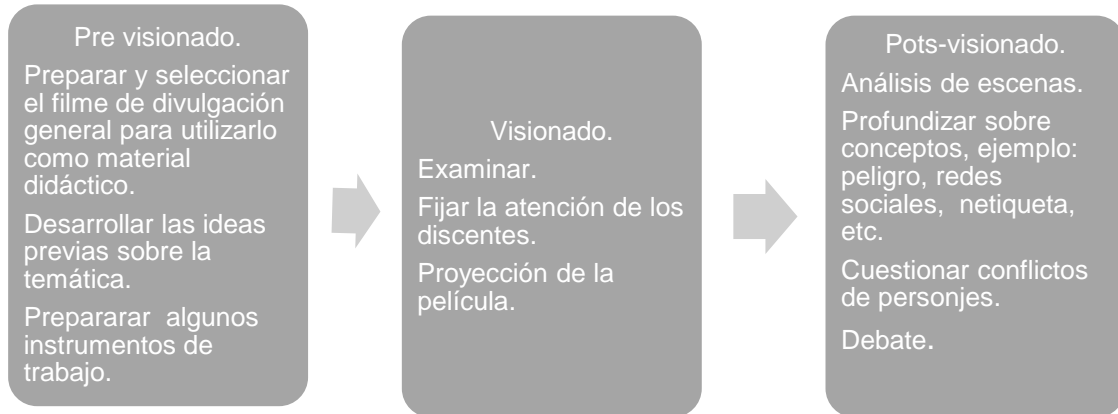
La utilidad de la guía del visionado es contar con un plan y acciones de ideas previas para realizar una actividad audiovisual; es brindarle al espectador un panorama general sobre una película. En su momento visionar la película le va a permitir a los jóvenes rescatar escenas significativas que podrán enlazar con conocimientos de su vida cotidiana y profundizar su punto de vista, de tal manera que la información

³ Real Academia de la Lengua. (s.f). Visionar. Examinar técnica o críticamente, en una sesión de trabajo, un producto cinematográfico, televisivo, etc.

proporcionada antes y después del visionado le servirá de base para el desarrollo de la actividad de debate; otra de las utilidades del visionado es que, despierte interés y curiosidad por saber en los jóvenes.

Además de que se les proporcionará una serie de preguntas para llevar a cabo el análisis; conforme se va desarrollando la película a los participantes también les surgirán sus propias preguntas, por ejemplo: saber cómo se realizó, qué pretende transmitir el corto, cuál es el mensaje, etc. Tienen la libertad de formular sus propios pensamientos y sentimientos, hacer una reflexión sobre lo que piensa, lo que pueden hacer con la información; de tal manera que al momento del debate se logre que el intercambio de ideas y el diálogo sea fluido, se pasará a la acción de una manera más natural.

Guía de visionado.



Capítulo 3. Intervención educativa

3.1 Planeación didáctica.

La planeación didáctica nos habla de un proceso específico, de un plan de trabajo delimitado que cuente con los elementos y recursos para lograr un aprendizaje, en donde se van a diseñar los fines, objetivos, y metas que se pretenden alcanzar en un ámbito educativo; “se trata de elementos clave a investigar, sobre todo en la perspectiva de comprender mejor desde el diseño hasta la puesta en marcha de la planeación” (Rueda, 2011). Primero es necesario realizar un diagnóstico en donde se detectan las necesidades educativas: cuáles son las condiciones de aprendizaje, qué se hará, y con qué recursos se cuenta, así como cuáles serán las estrategias para lograr la meta propuesta.

La planeación didáctica, es un punto de partida que constituye una especie de hipótesis de trabajo, pues el desarrollo de cada sesión demandará realizar ajustes de acuerdo con las condiciones y formas de respuesta que tiene cada grupo (Díaz, 2013, p. 15).

Según Hernández (2008) la secuencia tiene primero una interrogante o expectativa; segundo, se acerca al discente a la información por medio de las actividades; un tercer momento es el cierre de la actividad; al final se realiza la evaluación.

Su enfoque de la intervención es cualitativo, ayuda a resolver problemas, a través de los conocimientos adquiridos; tiene características particulares como:

- No busca la réplica.
- Se conduce básicamente en ambientes naturales.
- Los significados se extraen de los datos.
- No se fundamenta en la estadística.
- Proceso inductivo, recurrente, analiza la realidad subjetiva, no tiene secuencia lineal.
- Sus bondades; profundiza ideas, amplitud, riqueza interpretativa, contextualiza el fenómeno (p.2).

La educación en línea y a distancia se hizo una práctica frecuente a principios de los 90's cuando el desarrollo de la TIC se incrementa y el internet se expande; desde entonces ha sido una alternativa para ciertos sectores de la población que por diversas razones no pueden trasladarse de manera física a una institución educativa, pues les representa altos costos y tiempo de inversión; mientras que para las políticas educativas y de gobierno, tener una mayor matrícula a nivel educativo medio y superior representa; ofrecer mayor equidad e igualdad, brindar una mayor oportunidad a los estudiantes de zonas rurales, teniendo la opción de estudiar desde casa; hoy en día por la situación de pandemia, la educación en línea se vuelve la primera forma para aprender; las condiciones educativas cambian, entonces se tienen que adoptar de manera insoslayable las TIC.

Cuando el docente tiene la posibilidad de tener un abanico de herramientas que le brindan las TIC para sus actividades académicas se incrementa el aprendizaje, "la inventiva del docente se puede combinar con el conocimiento que tenga de sus alumnos, pues a partir de ello puede potenciar las ideas que permitan realizar acciones de apertura de un tema, de una unidad, de un problema o de un proyecto" (Díaz, 2013, p. 16).

Dentro de mis objetivos en la intervención educativa realizada con los jóvenes estuvieron:

- ❖ Reflexionar por medio del Cine-debate sobre el riesgo y la netiqueta en las redes sociales, dirigido a jóvenes entre 17 y 20 años.
- ❖ Propiciar en los jóvenes el conocimiento de algunas áreas de ciudadanía digital.
- ❖ Analizar con los jóvenes por medio del debate y el intercambio de ideas, los peligros que existen en las redes sociales; así como la importancia de la netiqueta.
- ❖ Diferenciar dos áreas de la ciudadanía digital, riesgo y netiqueta; la meta que los jóvenes sepan autoprotgerse, respetar, y dar solución a problemas en redes sociales a partir del conocimiento adquirido.

Lo que realicé fue una propuesta de intervención utilizando el cine-debate como recurso didáctico y apoyándome en los recursos electrónicos; seleccioné una

película que me permitiera abordar alguna de las áreas de la ciudadanía digital, así como que me permitiera alcanzar los objetivos propuestos; planeé la proyección de la película a través de la plataforma para videoconferencias (Jitsi Meet), así como para llevar a cabo el debate y las diferentes actividades realizadas.

3.1.1 Aprendizajes esperados

Cumplir con los objetivos educativos planeados los cuales fueron:

- 1.- Por medio del cine adquirieran nuevos conocimientos sobre áreas de la ciudadanía digital.
- 2.- Que de esos conocimientos reconocieran ideas y las pudieran relacionar con conocimientos previos.
- 3.- Que se apoderaran e hicieran suya la información aprendida.
- 4.- Que la comprendieran y que posteriormente pudieran aplicarlas en situaciones de su vida como ciudadano digital.
- 5.- Que fueran capaces de analizar lo aprendido y puedan posteriormente solucionar problemas.
- 6.- Que puedan ser prosumidores conscientes y responsables.
- 7.- Que logren emitir juicios respecto a lo aprendido, y concluyan si tuvo algún valor.
- 8.-Que tomen una postura según la experiencia de aprendizaje.

Poniendo énfasis en el análisis de las escenas para profundizar sobre diferentes conceptos: sobre los personajes, quién creó el mensaje, cuáles son las técnicas para llamar la atención; cómo entiende el mensaje por cada uno de los participantes; valores, puntos de vista, peligros y hallar el objetivo del mensaje; que adquirieran una visión sustentada del tema; sensibilizar a los jóvenes en la importancia de la netiqueta, que se integrarán como grupo para llevar a cabo un debate constructivo, generador de soluciones, de aspectos críticos, integrando de manera recurrente la TIC en su educación.

3.1.2 Actividades

Dentro de las actividades planeadas se realizó la introducción al tema por medio de una ficha técnica sobre la película; director, actores, sinopsis, el por qué fue seleccionada; un guion de preguntas.

Actividad 1.

Introducción a los participantes.

Datos generales de la película, proporcionando ficha técnica.

Leer la guía de preguntas.

Actividad 2.

Actividad de visionado la proyección de la película “Hombres, mujeres y niños”.

Actividad 3.

Llevar a cabo el debate, apoyado de la guía de preguntas.

Según Splinter (1995) dice que existe un esquema para llevar a cabo un debate y los pasos son:

Ubicar el ambiente social e histórico de la película.

Las características ideológicas de los personajes y su correspondencia a sus estratos sociales, psíquicos, morales, anímicos.

Detectar el conflicto principal y los colaterales, las fuerzas en pugna y su agudización en el trascurso de la historia.

Las historias colaterales y la forma en que contribuyen o no al decursar⁴ del conflicto esencial.

La solución del conflicto o no y la forma de ser resuelto.

Si la película persigue un fin ético. ¿Cuál es y por qué?

Definir la causalidad de las intenciones.

Guía de preguntas utilizada en el debate.

⁴ Salvat editores. (2004). Decursar. Continuación del tiempo; seguir.

¿Cuál es la temática central de la película?

¿Cuántos problemas vinculados a peligros en las redes pudiste identificar?

¿Cómo es la manera de actuar de los protagonistas?

¿Cómo es su aspecto físico?

¿Cómo es su carácter?

¿Cómo es su medio social?

¿Crees que su aspecto físico, su carácter, su medio social, influyen en los problemas que tiene dentro y fuera de las redes sociales los personajes?

¿Cuál es el problema de cada uno de los personajes?

¿Detectaste en algún momento de la película que la integridad de algún personaje estaba en riesgo o era violado? ¿Por qué?

¿Te identificas o identificaste en algún momento de tu vida con el o los personajes?

¿Por qué?

¿Cómo actuarías tu si estuvieras en el caso de alguno de los protagonistas?

¿Como son las relaciones de los personajes?

¿Cuáles son los valores de los personajes?

¿Consideras que al final se da solución al conflicto esencial?

Si la respuesta es sí ¿Cuál es la solución?

Si la respuesta es no ¿Cuál crees que sea la causa?

¿Crees que los personajes se conducen con respeto y empatía al interactuar en las redes sociales?

¿Piensas que la película persigue un fin ético o te guía hacia la reflexión?

¿Consideras que es necesario fomentar estándares de conducta (netiqueta) para la utilización de las redes sociales?

Actividad 4. Complementaria.

Proyección de dos videos sobre riesgo en las redes y netiqueta.

Títulos de los videos: “Hacemos buen uso de las redes sociales” y “Netiqueta para redes sociales”.

Integrar esta información con la de la película.

Presentación de Infografía. Directorio.

Conclusiones.

3.1.3 Recursos y materiales

Para desarrollar la intervención se utilizaron diversos recursos electrónicos y digitales tales como; Internet, computadora, plataforma para videoconferencia Jitsi Meet, cine, de carácter abstracto (audiovisuales), de interactividad cerrada.

Utilización de los criterios basados en la aplicación del proceso de enseñanza-aprendizaje Según Rojas (2013).

Criterio Introdutorio, el cual brinda un primer acercamiento a la temática que se va a trabajar, introduce conceptos e ideas que se enriquecerán a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje y de consolidación porque apoya a los procesos de significación de un conocimiento.

Criterio basado en objetivos de aprendizaje. Facilitadores de relaciones sociales, propician la interacción entre diversos miembros de destinatarios, un ejemplo muy específico y rescatado son “las prácticas dialógicas”.

Criterio basado en el uso en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Básicos o esenciales. Son los materiales del curso que se desinan para ser abordados durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Criterio basado en el actor del proceso de enseñanza-aprendizaje. Docente; son los materiales que utiliza el docente (tutor) para transmitir el contenido.

Materiales. Creación de infografías con el programa camva; para promoción del cine-debate a través de videoconferencia y para la realización de un directorio de apoyo para denunciar delitos cibernéticos.

Elaboración de ficha técnica y guía de preguntas.

Película. Este material sirvió para estimular y motivar a los jóvenes, generar su interés en el abordaje del tema; “una película puede abrir, centrar o culminar una exposición, estimulando el interés o la reflexión desde una perspectiva particular de un tema en específico” (Rojas, 2013).

Carta descriptiva.

Nombre del taller: Que no te enreden las redes. Importancia de la netiqueta en las redes sociales.

Lugar y fecha de capacitación: 14 y 28 de noviembre de 2020.

Nombre de la/ el tutor. Guadalupe Estevez Santos.

Perfil de las/os participante: Estudiantes de 17 a 20 años, nivel de escolaridad media superior y superior. Intervención educativa no formal a través de videoconferencia.

Objetivo General. Reflexionar por medio del cine-debate la importancia del uso de la netiqueta como una herramienta para prevenir riesgos en las redes sociales en jóvenes de 17 a 20 años.

Resultados de aprendizaje.	Temas	Estrategias de aprendizaje o actividades a desarrollar		Técnica instruccional	Material didáctico	Tiempo (minutos)
		Tutor	Tutorados			
General el intercambio de ideas y que los participantes identifiquen el tema a conocer; la netiqueta.	Presentación del grupo, determinar los objetivos del taller.	Dar la bienvenida y explicar la metodología del taller.	Escuchar.	Expositiva.	Computadora, internet, sala de conferencia jitsi meet. Correo electrónico de los tutorados para enviar ficha técnica y guía de preguntas a tomar en cuenta pre- visionado	20 min
	Reflexionar sobre los peligros en las redes sociales.	Dar a conocer porque la netiqueta es un área de la ciudadanía digital.	Escuchar.	Expositiva.		Fecha 14/11 /20
	Reconocer algunas causas.					
	Reconceptualizar la práctica de la netiqueta en redes sociales.	Leer junto con los jóvenes la ficha técnica y la guía de preguntas para	Los participantes/tutorados exponen sus dudas.	Expositiva		20 min Fecha 14/11/20

		despejar dudas.				
	Cine.	Proyección de la película "Hombres, mujeres y niños".	Ver y escuchar	Escucha y ve activa.	Material audiovisual (película).	1h 59m Fecha 14/11/20
	Debate.	El tutor tendrá el papel de moderador, sin externar opiniones o estar a favor o encontrar de las respuestas de los jóvenes	Dialogar, discutir.	Diálogo y discusión.	Sala de Video-Conferencia	50 min. Fecha 14/11/20 Y
	Videos cortos. Ver dos videos cortos en YouTube sobre peligros en las redes y netiqueta, para	Compartir pantalla para ver los cortos. Títulos.	Ver y escuchar.	Dialogar y discutir.	Sala de video conferencia	30 min

	consolidar y recuperar saberes previos.	“Hacemos buen uso de las redes sociales” y “Netiqueta para redes sociales”.				Fecha 28/11/20
Evalúa si las expectativas fueron cumplidas y cuáles fueron los aprendizajes obtenidos	Evaluación a través de un cuestionario.	Proporcionar el cuestionario para que los jóvenes lo contesten, determinar un tiempo. Observar.	Leer, reflexionar, expresar sus propias ideas de manera escrita.	Cuestionario.	Cuestionario en hoja Word. Sala de video conferencia.	30 min. Fecha 28/11/20
Tiempo total. 4 h 50 m						
Propuesta de evaluación: técnica observación instrumento escala y cuestionario.						
Total, de participantes. 8. Hombres 4 Mujeres 4.						

3.1.4 Evaluación.

En la intervención educativa participaron 8 jóvenes entre 17 y 20 años, con escolaridad media superior y superior, todos con acceso y uso de internet; se realizaron dos conferencias en línea, una primera parte fue para ver la película y “Hombres, mujeres y niños”, para posteriormente se realizó el debate de ésta, el tema central fue destacar la importancia de la netiqueta en las redes sociales; la segunda parte fue para la evaluación y cierre de la intervención; para evaluar se ocuparon dos instrumentos:

Santillana (s. f) define al instrumento de escala como una herramienta usada en la técnica de observación. Las escalas descriptivas presentan de manera resumida la característica o comportamiento observado. Son las más adecuadas para recoger información porque disminuye considerablemente el grado de subjetividad.

Técnica de encuesta, instrumento cuestionario. El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, sobre hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y pueden ser aplicadas en formas variadas.

Los datos que se pueden obtener con un cuestionario pertenecen a tres categorías:

-información sobre edad, profesión, trabajo y educación.

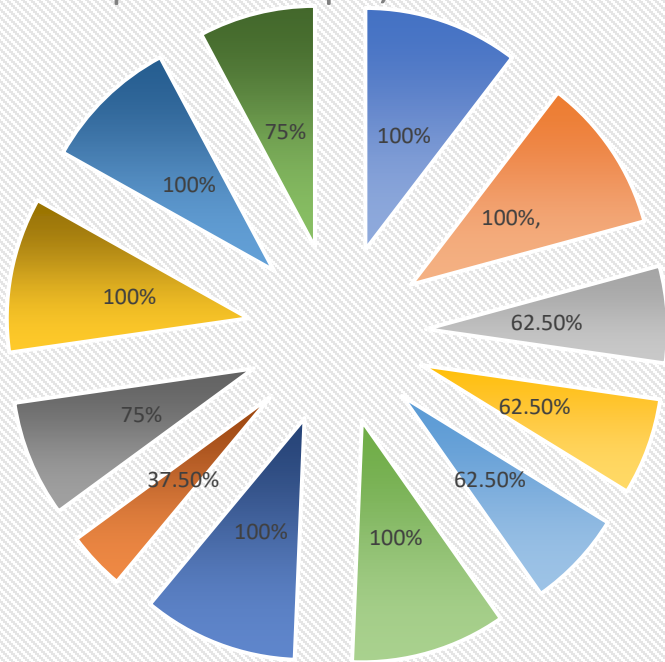
-Opiniones sobre un determinado aspecto o situación.

Actitudes, motivaciones y sentimientos.

Cogniciones, es decir, índices de nivel de conocimiento de los diversos temas estudiados en el cuestionario.

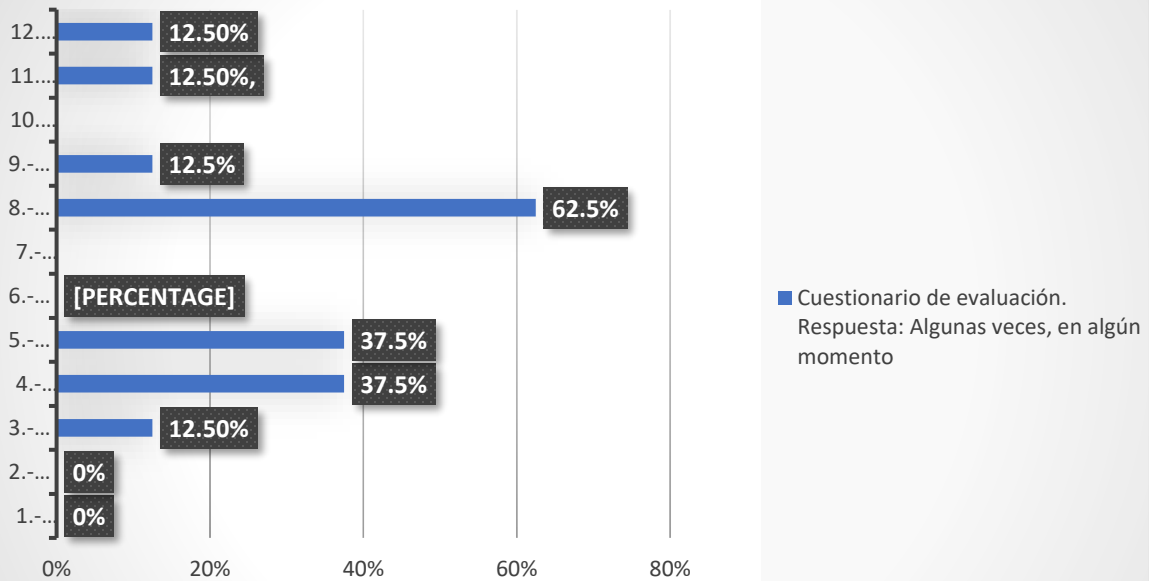
Cuestionario de evaluación. Análisis de la Película

Respuesta: siempre, en todo momento

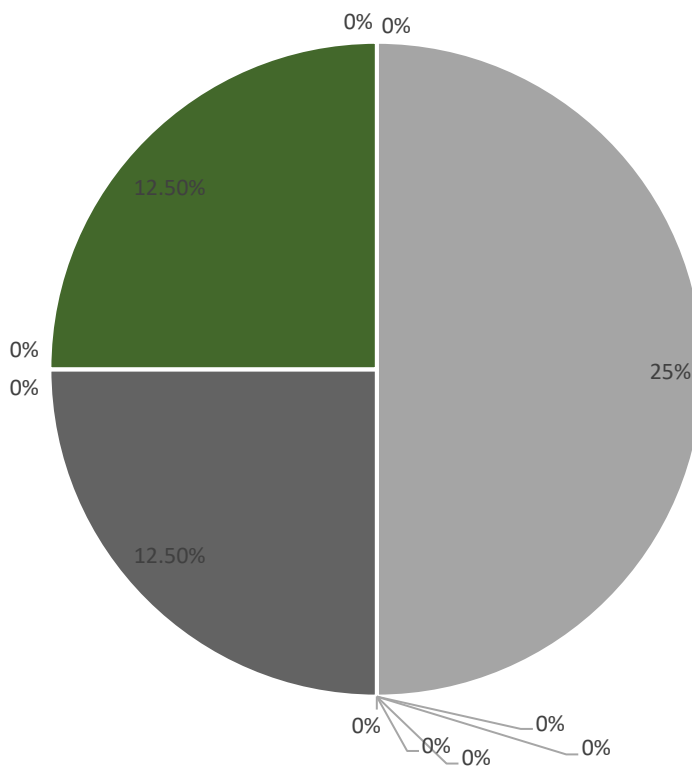


- 1.- ¿consideras que la película tuvo relevancia para que tu lograras identificar el tema?
- 2.- ¿Se logra establecer el contexto de la actividad de aprendizaje?
- 3.- ¿La película presenta situaciones que te motivan a investigar más en el tema?
- 4.- ¿La película relaciona las creencias, vivencias o ideas previas que tienes como usuario con la nueva información presentada?
- 5.- ¿Consideras que el tratamiento didáctico de esta película es apropiado?
- 6.- ¿Estimas que aprendiste y comprendiste, actitudes, valores, y ética personal?
- 7.- ¿El lenguaje utilizado es accesible o cercano a tu cultura y nivel educativo?
- 8.- ¿Consideras que la película promueve explícitamente determinados valores y actitudes?
- 9.- ¿La película te invita a la reflexión, o al análisis de una forma positiva?
- 10.- ¿te deja algún aprendizaje la película?
- 11.- ¿Crees que es necesario que existan más instituciones de apoyo para el combate del acoso en las redes?
- 12.- ¿Piensas que conducirse de manera respetuosa, con códigos morales, con empatía en las redes, pueda ser parte de la solución para disminuir el peligro cibernético?

Cuestionario de evaluación. Respuesta: Algunas veces, en algún momento



Cuestionario de evaluación. Respuesta: Rara vez, nunca



- 1.- ¿consideras que la película tuvo relevancia para que tu lograras identificar el tema?
- 2.- ¿Se logra establecer el contexto de la actividad de aprendizaje?
- 3.- ¿La película presenta situaciones que te motivaron a investigar más en el tema?
- 4.- ¿La película relaciona las creencias, vivencias o ideas previas que tienes como usuario con la nueva información presentada?
- 5.- ¿Consideras que el tratamiento didáctico de esta película es apropiado?
- 6.- ¿Estimas que aprendiste y comprendiste, actitudes, valores, y ética personal?
- 7.- ¿El lenguaje utilizado es accesible o cercano a tu cultura y nivel educativo?
- 8.- ¿Consideras que la película promueve explícitamente determinados valores y actitudes?
- 9.- ¿La película te invita a la reflexión, o al análisis de una forma positiva?
- 10.- ¿te deja algún aprendizaje la película?
- 11.- ¿Crees que es necesario que existan más instituciones de apoyo para el combate del acoso en las redes?
- 12.- ¿Piensas que conducirse de manera respetuosa, con códigos morales, con empatía en las redes, pueda ser parte de la solución para disminuir el peligro cibernético?

3.2 Descripción y evaluación de la intervención

La intervención buscó promover la ciudadanía digital, la apropiación de la netiqueta, la película “Hombres, mujeres y niños” sirvió para reflexionar sobre las conductas que se siguen en línea, como estos mensajes pueden ser tanto positivos como negativos, que identificaran los aspectos básicos y útiles para un uso responsable de las redes, además por medio de la observación y el diálogo expusieron el entorno de los jóvenes, sus características cognitivas, las relaciones entre pares, concepto de sí mismo, actitudes, valores, motivaciones, tolerancia, expectativas, descripción del clima que viven en las redes sociales; se evaluó el aprendizaje sobre el impacto que puede tener la netiqueta . El universo de estudio fueron los jóvenes de entre 17 a 20 años, con diferentes niveles educativos, con acceso a internet, y con diversas experiencias en las redes sociales.

Análisis argumentativo sobre los resultados.

Durante las conferencias los jóvenes estuvieron muy participativos e intercambiaron de manera respetuosa sus ideas, argumentaron las razones y reflexionaron sobre el tema; los jóvenes coincidieron que la película muestra los peligros en las redes, encontraron que la película está relacionada con el tema de peligros en las redes sociales y la importancia de la netiqueta.

En cuanto a si la película les inspiró a investigar sobre el tema el 62.5% dijo que si, que les gustaría saber más; el 25.5% dijo que podría ser en algún momento; mientras que el 12.5% dijo que no, porque consideraba conocer lo suficiente.

La mayoría de los jóvenes piensa que los temas de acoso y *bullying* en las redes no son tomados en cuenta porque se dan entre compañeros o grupos cerrados; mientras que otros consideran que son tema ya muy tratados y que ya lo saben; aunque no explican porque les resulta suficiente.

Respecto a las vivencias, ideas o conocimientos sobre el tema y la relación que encuentran con lo que ya conocen y la información presentada, el 62.5% dijo que sí, algunos identificaron vivencias propias, mientras que otros mencionan que es importante saber y actualizarse sobre la problemática de las redes así como conocer aspectos a cerca de la netiqueta; mientras que un 37.5% mencionó que sólo en algún momento, porque no han tenido situaciones de riesgo o saben de los peligros que existen y se cuidan.



ILUSTRACIÓN 1 VIVENCIAS Y CONOCIMIENTO DEL TEMA

En el debate se expusieron dos casos por parte de los jóvenes con los cuales sintieron identificación el primero fue personaje de Tim, su papá quiere que sea un jugador profesional que practique el deporte que él jugó de joven, pero en realidad a él no le gusta; entonces se revela y se encierra en el abuso y consumo de videojuegos con contenido violento; el tutorado mencionó que su padre lo obligó igual a practicar un deporte que a él no le gustaba; que a él le interesaban sólo los videojuegos. Otro joven comentó que también se identifica un poco con el personaje Chris el cual está confundido sobre los temas de relaciones sexuales, entonces recurre a la pornografía en línea; el tutorado encuentra relación porque que a él su padre siempre le pregunta, ¿por qué no tiene novia? que está en edad de tener

muchas chicas y eso lo hace enojar, aunque dijo que no recurre a la pornografía, sí reconoce haber molestado a otros compañeros con el mismo tema.

En cuanto a lo apropiado de la película como un material didáctico el 62.5% dijo que la película es apropiada e invita a la reflexión, mientras que el 37.5% menciona que sólo a veces porque tiene escenas muy explícitas; haciendo referencia a las escenas sexuales de pornografía; mencionaron que es importante tomar en cuenta las edades a quienes se dirige y aunque ellos ya pueden comprenderlo mencionaron que para los niños no es apta; de este comentario se desprendió y se aprendió sobre la importancia de que el tutor seleccione previa y adecuadamente su material.



ILUSTRACIÓN 2 LA PELÍCULA INVITA A LA REFLEXIÓN

En cuanto a “saber que” sobre valores, actitudes y ética personal, el 100% comentaron que saben que son y por qué son necesarios estos principios para la convivencia armónica del ser humano. Todos hicieron referencia sobre tratar como quieres ser tratado.

En cuanto al lenguaje utilizado, así como nivel educativo de los personajes, el 100% encontró que es muy similar al que ellos utilizan en su vida cotidiana.

Consideraron que la película promueve determinados valores y actitudes, aunque el 25% consideró que son positivos, mientras que el 75% los encontró negativos. La mayoría consideró que los mensajes son negativos, porque la película no muestra empatía, compañerismo, comprensión, solidaridad; entre padres, hijos, compañeros, vecinos, profesores; sino que siempre está la crítica y la falta de empatía; y sólo pocos personajes se muestran solidarios.

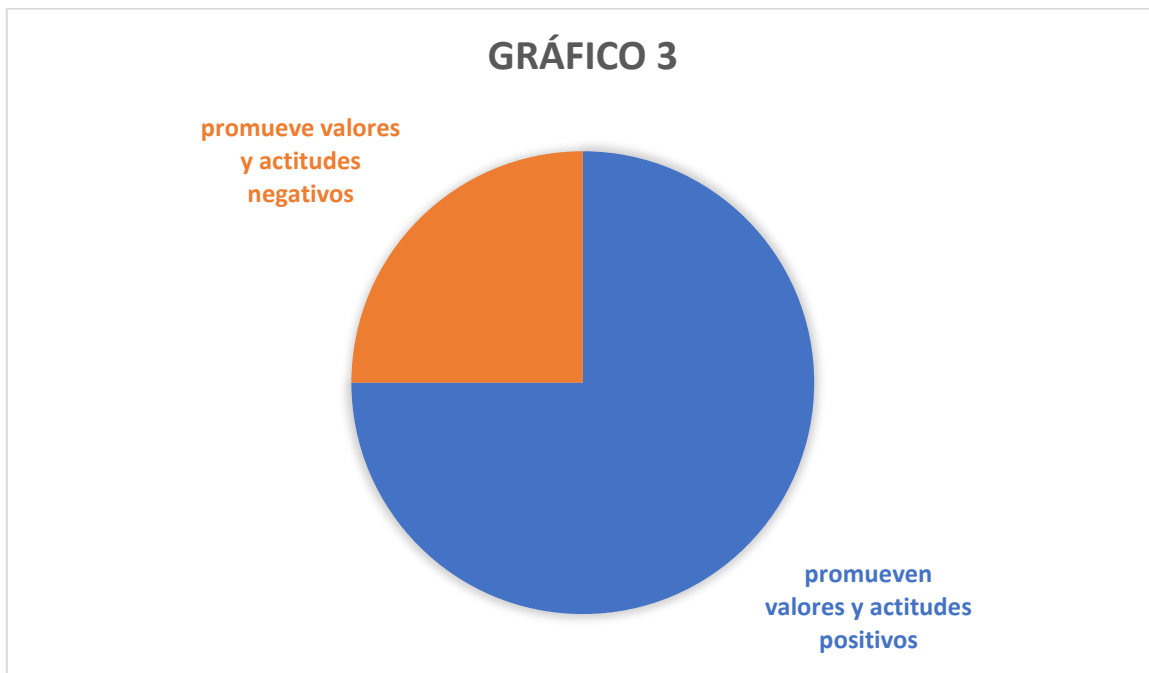


ILUSTRACIÓN 3 SE PROMUEVEN VALORES POSITIVOS O NEGATIVOS

El 75% dijo que la película si invita a la reflexión y al análisis en forma positiva, pues muestra ejemplos explícitos de las consecuencias de no tomar precauciones o conducirse con respeto hacia otras personas; mientras que el 12.5 % dijo que invitó a la reflexión pero que no de una forma positiva, y el 12.5% menciona que nunca, porque no había tenido la experiencia de abordar un tema a través de una película, que ven el cine por diversión. La película muestra en la mayoría de los casos que la falta de respeto, egoísmo, envidias entre miembros de las comunidades genera consecuencias negativas, entonces por ello la mayoría mencionó que la película sí

muestra lo que no se debe hacer; mientras que otros mencionaron que son acciones negativas y pueden transmitirse de igual manera.

El 100% dijo que la película si les dejó un aprendizaje como: el tipo de comunicación que se tiene con los padres, identificar peligros en las redes, el conocimiento de la netiqueta, las consecuencias que pueden tener sus actos, la importancia del respeto y la tolerancia.

En cuanto al tema de las instituciones de apoyo y su trabajo con la sociedad, el 87.5% dijo que deben de existir más instituciones, que deben dar más información, y que los castigos deben ser más severos; y el 12.5% dijo que no necesariamente deben de existir más, sino que las que están se comprometan y trabajen verdaderamente en apoyo a la sociedad.



ILUSTRACIÓN 4 SOBRE LAS INSTITUCIONES DE APOYO

En cuanto a si practicando la netiqueta y conduciéndose con respecto se pudiera evitar o disminuir el peligro en las redes el 75% contestó que sí, el 12.5% dijo que sólo en algunas situaciones; mientras que el 12.5% mencionó que no, que las redes

son un mundo gigantesco e incontrolable en donde las personas tienen diferentes ideas, formas de pensar, valores morales, y éticos, por lo que es imposible que sólo con conducirse de manera correcta se eliminen los riesgos.

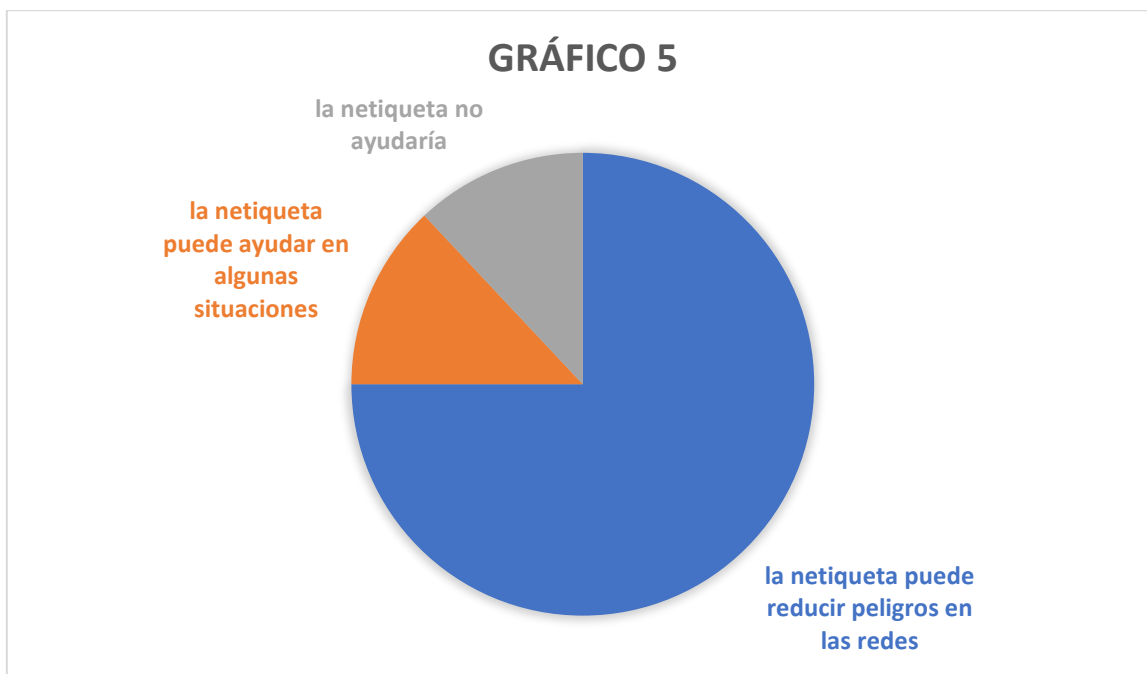


ILUSTRACIÓN 5 LA NETIQUETA

3.3 Mejoras a la intervención.

Existen diferentes factores que pueden ser impulsores o restrictivos en la apropiación y contribución de los jóvenes para manejar la ciudadanía digital; así como el poder integrar el cine como medio para el aprendizaje en su educación tanto formal como no formal.

La intervención que se realizó es de tipo no formal, pero eso no es una limitante para ser generadora de ideas, y poder traspasar la barrera hacia la educación formal; su integración en la planeación y seguimiento de diversas actividades dentro del aula puede ayudar a un proceso de cambio.

Con un esfuerzo sistematizado entre director, institución y profesores, el cine puede formar parte de algunos proyectos escolares; muchas veces se desestima la educación en medios porque son proyectos que no muestran resultados

satisfactorios e inmediatos; pero la educación en medios mezclado con otras estrategias puede dar resultados a corto y mediano plazo.

La participación de los alumnos en cuanto a aportación de ideas y opiniones de lo que les gustaría conocer por medio del cine les refuerza el interés en un tema pues;

A pesar de las pocas o ningunas oportunidades de aprender en el aula sobre y con los medios, estos forman parte de sus vidas todo el día y todos los días, y los jóvenes aprenden con estos a través de las estrategias informales; tres estrategias principales de aprendizaje informal: ensayo y error, imitación-inspiración de alguien y búsqueda de información (Pereira, et. al, 2019).

Para maestros y para alumnos la práctica de cine-debate puede ser un factor interés y motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de las sugerencias para mejorar este tipo de intervenciones dentro de mi comunidad o entorno social están:

- ✚ Buscar espacios públicos para llevar a cabo proyecciones de películas con diversos contenidos; incluso ampliar la diversidad etaria.
- ✚ Desarrollar programas donde se utilicen recursos visuales y las propuestas o temas sean relacionados con interés de los jóvenes.
- ✚ Atender a la cultura general, la vinculación de conocimientos, lenguajes, y saberes de interés común.
- ✚ Buscar apoyos, que puedan ofrecer las autoridades locales, como pueden ser recursos de conectividad y disponibilidad de internet.
- ✚ Buscar la implantación del cine-debate como actividad educativa de la cual se pueda obtener aprendizajes, ya que en su práctica se entabla una comunicación y se da el desarrollo grupal y personal.
- ✚ Hacer un esfuerzo sistemático entre comunidad y autoridades locales para dar continuidad a diferentes proyectos de formación y educación no formal.
- ✚ Construir una estructura de apoyo entre personas de la comunidad, para el intercambio de saberes ligados a la tecnología.

Conclusiones.

La intervención educativa llevada a cabo surgió de la capacitación como tutor digital del programa UNAMITA. Este programa tiene diferentes acciones de tutoría como lo son: la alfabetización digital, la orientación y facilitación digital y, la promoción de la ciudadanía digital, llevadas a cabo a través de talleres seminarios, pláticas, conferencias; su índole educación no formal “la cual es un proceso educativo en el que sus objetivos son específicos, planeados y organizados por instituciones o lugares pero no conducen a la obtención de títulos o grados” (UNAMITA, 2020), a diferencia de la educación formal que si emite un título o grado.

Para tener un ambiente efectivo de aprendizaje es necesario no sólo la voluntad de un tutor, o de que existan tutorados; es necesario tomar en cuenta aspectos académicos, organizativos, tecnológicos, esto permitirá tener una mejor inducción y dominio de la información que se requiere o que se busca que adquiera el tutorado. Se consiguió conocer algunas de características sobre la intervención educativa no formal, así como las perspectivas que ofrece el enfoque teórico y metodológico en la solución del problema de la brecha digital en cuanto a apropiación de los jóvenes de 17 a 20 años.

Los jóvenes lograron reflexionar sobre la importancia de la netiqueta en las redes sociales, como una manera de prevenir riesgos.

Conocieron que la netiqueta es un área de la ciudadanía digital, y que practicándola se puede llegar a prevenir riesgos

Surgieron algunos obstáculos para la realización de la intervención como: un espacio físico para ver la película por la pandemia, tener más tiempo de promoción, que se diera el debate de manera presencial.

Es necesario encontrar estrategias específicas de manera que se aprovechen mejor los medios digitales para lograr un desarrollo de habilidades de aprendizaje significativo en los jóvenes.

Los jóvenes en su mayoría fueron participativos, les interesó conocer, reflexionar y hacen un buen análisis; además la mayoría reconoce que existe una brecha en la manera de pensar entre ellos y los adultos.

El cine es un aliado para transmitir conocimientos a los jóvenes, y aunque no es una práctica nueva; debe utilizarse de manera cotidiana dentro de las aulas; ya que es un recurso que ayuda a detectar y conocer las influencias individuales, grupales, escolares, familiares, etc., de los estudiantes incluso se pueden resolver problemas educativos de una manera más activa y participativa por parte del discente.

Las políticas educativas centran el poder de decisión para el funcionamiento de las instituciones; esto representa un obstáculo para que el maestro utilice e innove en la educación; se tiene que buscar superar el modelo de enseñanza actual.

Existen pocos espacios en donde se pueda llevar a cabo este tipo de conferencias de manera presencial; uno de los puntos que tocaron los jóvenes fue ese poder reunirse a ver una película, debatir y aprender de esta en espacios públicos fuera de la escuela; algunos señalaron que siempre han visto películas para entretenerse, pero nunca habían debatido o analizado alguna; a los jóvenes les gusto la actividad, y manifestaron haber aprendido.

Bibliografía.

- Alonso del corral, A., Luviano, M.G., Mora Rojas, H., Arévalo Zamudio, J. (1997). Curso de Educación para los medios. Guía de estudio. México. ILCE.
- Alva de la Selva, A.R. (2015). Telecomunicaciones y TIC en México. Salamanca. España. Comunicación Social. Ediciones y Publicaciones.
- Astorga Aguilar, Cristel. Schmidt Fonseca, Ileana. (2019). Peligros en las redes: Como educar a nuestros hijos e hijas en ciberseguridad. Revista electrónica Educare, 23(3). Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194161290017>
- Azuela Flores, I. (2011). Redes sociales en México, una reflexión. CienciaUAT, 5(4), 29-33. Disponible en: <https://www.redalyc.org/arituculo.oa?id=4419/441942924009>
- Campal, F. (12 de abril de 2017). Ciudadanos digitales ¿Os consideráis ciudadanos digitales? Recuperado de: <https://www.biblogtecarios.es/felicampal/ciudadanos-digitales/>
- Castro, L. (2019). “Que es una red social”. Disponible en: <http://aprenderinternet.about.com/od/RedesSociales/g/Que-Es-Una-Red-Social.htm>
- Chiles, D. P. (2014). Los principios de la netiqueta. Estados Unidos. CreateSpace.

CEPAL-UNESCO (1992). presentación, Resumen y conclusiones, Capitulo 1. El desarrollo latinoamericano y la propuesta sobre transformación productiva con equidad, Capitulo 5. Objetivos, criterios y lineamientos, y Capitulo 6. Acciones y medidas. En educación y conocimiento eje de la transformación productiva con equidad (pp. 15-35 y 125-197). Santiago de Chile: CEPAL/UNESCO/OREALC.

Crovi Druetta, D. (1999). Virtudes de la virtualidad. Algunas reflexiones desde la educación. Tecnología y Comunicación Educativas. (29), 75-85.

Díaz Barriga, Á. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. Revista Iberoamericana de educación Superior, IV (10), 3-21. Disponible en: <https://www.redalyc.org7articulo.oa?id=299128588003>

De Escobar, A.L. (2009). Técnicas e instrumentos de evaluación. Ecuador, Santillana. Disponible en: <https://www.uenma.edu.ec/recursos/Santillana%20Archivos/TECNICAS%20DE%20EVALUACION.pdf>

Didriksson, A. (1987). Capitulo I. Los antecedentes de la planeación educativa en México (1950-1970) y Capitulo II. La transición (1970-1976) En: La planeación educativa en México, México: Universidad Autónoma De Sinaloa. 31-118.

Faerman, J. (2010). Faceboom. Facebook, el nuevo fenómeno de masas. Barcelona: Editorial Alienta.

García Díaz, M.A. (2003). No es el internet, sino lo que hacemos con ella. En. Revista de la Universidad del Valle de Atemajac Jalisco, (46), 34-39.

Giant, N. (2016). Ciberseguridad para la i-generación: usos y riesgos de las redes sociales y sus aplicaciones. Madrid, España. Narcea Ediciones.

- Gómez Navarro, D.A, & Alvarado López, Raúl Arturo, & Martínez Domínguez, Marlen, & Diaz de Castañeda, Christina (2018). La brecha digital una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 6(16), 49-64. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4576/457654930005>
- Gutiérrez, C. (2015). La Nueva Generación. *Tec Review*. (1), 30-41.
- Guzmán Acuña, J. (2008). Estudiantes universitarios entre la brecha digital y el aprendizaje. *Apertura*, 8(8), 21-33. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=688/68811215002>
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2008). "Definición del alcance de la investigación a realizar: exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa". En *Metodología de la investigación* (4ª. ed.) (pp. 98-118). México, McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2008). "Similitudes y diferencias entre los enfoques cuantitativo y cualitativo". En *Metodología de la investigación* (4ª. ed.) (pp. 1-30). México, McGraw-Hill Interamericana.
- Jason, Reítman. (2014). *Hombres, mujeres y niños*. Estados Unidos. Paramount Pictures.
- Kong Montoya, A. (2016). Ante la brecha digital: El cine comunitario como herramienta de educación. *Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, (72), 121-133. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=340/34051292008>
- Lara, T. (2009). El papel de la Universidad en la construcción de su identidad digital. *RUSC. Universities and knowlegde Society Journal*, 6(1). Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=780/78011179009>

- López, A. (2019). Los cuatro titanes: Facebook, Apple, Amazon, Google. Qué los hace poderosos. Tec Review. (22). 48-53.
- Loscertales, F. (1999). Mitos, estereotipos y arquetipos de la educación en medios. Revista Comunicar, 12, pp. 37-45.
- Luna Ávila, Ma. del S. (1996). El diálogo pedagógico. Una estrategia para fomentar el Autodidactismo. México. Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa.
- Maciel, A. (2020). Hacia la ligereza del lenguaje. Tec Review. (29), 45-51.
- Muñoz, A. francés, I.(s.f.). guía de aprovechamiento de Recursos Didácticos. Área de Educación plástica y Visual. Ministerio de Educación y Ciencia. Disponible en: books.google.com.mx
- Morales, C., Knezek, G., Christensen, R., Ávila, P. (2000). Impacto de las Nuevas Tecnologías en la enseñanza y el aprendizaje. México: Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa.
- Rojas, L. (2013). Contenidos de la materia didáctica 2, México: UNAM.
- Rueda Beltrán, M. (2011). La investigación sobre la planeación educativa. Perfiles Educativos, XXXIII (131), 3-6. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=132118531001>
- Pereira, S. Fillol, J. Moura. P. (2019). El aprendizaje de los jóvenes con medios digitales fuera de la escuela: De lo informal a lo formal. Revista comunicar. 58, pp. 41-50. Disponible en: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=revista&numero=58>
- Peña, R. (2013). Uso de las TIC en la vida diaria. guía personal y laboral. México: Alfaomega.

Poder Ejecutivo Federal. (2007). 3.3. Transformación Educativa. En Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012 (pp. 176-199). México: Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos.

Ribble, M. (2020). Elementos esenciales de la ciudadanía digital. Recuperado de www.iste.org

Shea, V. (1994). La netiqueta. Disponible en: www.uned.ac.cr/dtic/images/documentos/NetiquetaUNED.pdf

Splinter Hernández, R. (1995). Proyecto “El cine-debate: Motor de la conciencia”. Recuperado de https://www.emagister.com/uploads_courses/Comunidad_Emagister_16721_16721.pdf

Téllez Carvajal, E. (2017). Reflexiones en torno a la ciudadanía digital. Revista doxa digital. 7(13), recuperado de: www.researchgate.net

<https://comunicacioneducativa992337900.wordpress.com/category/alfabetizacion-mediatica/>