

**“Guía para la selección de temas, investigación y redacción de los guiones literarios a utilizarse en los módulos del circuito de Podcast”**



CIRCUITO DE PODCAST

## CRÉDITOS

### **Guía de Proyecto de Tesis**

Andrea Balda

### **Asesor Proyecto de Tesis**

Andres Sosa

### **Producción Ejecutiva**

Jaime Jaramillo

### **Expositores**

- Multinacionales y su Impacto Ambiental Ignacio Garay
- Hackers Iván Campaña
- Terrorismo Estefanía Luzuriaga

### **Pre producción, Producción y Post producción**

- Cámaras Mariuxi SaavedraRafael
- Remache Carlos Espinoza
- Animaciones Mariuxi Saavedra
- Arreglo de Color Carlos Espinoza
- Audio Franco
- Illingworth
- Escenografía Mariuxi Saavedra

### **Diseño Grafico**

Luz Rodriguez

### **Investigación y Redacción de Guiones Literarios**

- Multinacionales y su Impacto Ambiental Antuán Barquet
- Terrorismo Irene Vélez

- Hackers  
Vásquez

Ma. Isabel

## **Agradecimientos**

Un agradecimiento especial a mi familia, que me acompañó no solamente durante el proceso de titulación, sino a lo largo de toda la carrera. Gracias a todos las personas que hicieron el proyecto posible, a nuestro asesor, Andrés Sosa, por sus consejos; y de forma particular, a nuestra guía Andrea Balda, por sus constantes revisiones y apoyo incondicional.

# ÍNDICE

## **1.- Antecedentes**

## **2.- Descripción general del proyecto**

*2.1.-Objetivos*

*2.2.-Límites y alcances*

*2.3.-Actores*

*2.4.- Distintas aristas del proyecto*

## **3.- Objetivos específicos del manual**

## **4.- Acciones a realizarse y breve descripción**

## **5.- Desarrollo de el paso a paso de las acciones**

## **6.- Lista de referencias**

## **7.- Anexos**

*6.1.- Anexo 1*

*6.2.- Anexo 2*

*6.3.- Anexo 3*

*6.4.- Anexo 4*

## **1.- Antecedentes**

### *Impacto de la web en la educación*

Desde el avance de las Webs 2.0, la educación se ha visto expuesta a cambios significativos en relación a la metodología empleada para transmitir conocimientos. Esto ha impactado de manera significativa en las generaciones actuales.

Una en particular es la denominada Generación Z, que comprende la población nacida entre el año 1995 al 2003 (actualmente entre 11 y 19 años de edad). Los jóvenes de esta generación crecieron haciendo uso de la tecnología de punta y accediendo a contenidos de los medios vía internet. Por su cercanía a la Web, buscan conectividad con el mundo y encuentran fortaleza en investigar y descubrir por ellos mismos. Otra característica que los distingue es la velocidad con la que consumen información.

Según Paola Gómez, experta en el área de educación, los alumnos ya no se encuentran sujetos a la "clase física" como el único espacio para adquirir sus conocimientos, por el contrario la autoeducación demuestra ser una tendencia creciente. Debido a esto, el éxito de la educación (especialmente la tradicional), dependerá de su facilidad para adaptarse y replantearse el proceso y la estrategia de la enseñanza (Ver entrevista en el Anexo 1). Las universidades y demás instituciones académicas deben estar preparadas para el desafío que presentan los actuales y futuros estudiantes, tomando las medidas necesarias para responder a sus exigencias y necesidades.

### *Los podcasts como respuesta educativa*

En este contexto, en lo que más debe trabajarse es en la creación y utilización de herramientas que permitan la incorporación de la educación virtual. Universidades como Yale, Harvard y Brown, han visto en los podcasts una forma innovadora de responder ante los nuevos desafíos educacionales.

Los podcasts son archivos descargables, digitales, que se los puede encontrar en audio o video. Pueden ser reproducidos en teléfonos inteligentes, reproductores mp3 o computadoras. Dentro de los canales de distribución donde se puede acceder a estos contenidos, se encuentra Itunes U. (Randal, 2010).

Una de las razones para apostar por la utilización de esta herramienta, es por el atractivo que genera en los jóvenes. Al finalizar el 2013, la compañía Apple, anunció que la página Itunes había registrado mil millones de suscripciones a los podcasts (el 33% de los usuarios entre los 18 y 29 años). El porcentaje de consumo de podcast aumentó un 20% (del 7% al 27%) desde el 2010 al 2013 (Zickuhr, 2013). Este fenómeno se repite en un marco local; de las encuestas realizadas durante el período de investigación del proyecto, los resultados mostraron que el 70% de los estudiantes consumirían este producto (especialmente si tratara temáticas relacionadas a su carrera) y más del 50% lo haría de forma semanal (Ver resultados estadísticos en el anexo 2).



Otra de las razones para la utilización de podcasts, responde a la sobreproducción de contenidos en la web a la que los usuarios se ven expuestos:

"Hay una masa de información a la que los usuarios de internet están expuestos, y no siempre -especialmente los jóvenes- saben identificar si la fuente es o no fidedigna. Un podcast que logre haber discernido esto y presente información pertinente, es una solución a esta problemática" (Gómez, 2014).

Sin embargo, a pesar del crecimiento en la producción y utilización de los podcasts a nivel internacional, la investigación realizada, demostró que en Ecuador la producción se encuentra en estado incipiente. Las universidades que actualmente utilizan la plataforma Itunes son: la Universidad San Francisco de Quito, la Universidad Técnica Particular de Loja, la Universidad de Especialidades Espíritu Santo y finalmente la Universidad Casa Grande.

Este espacio es desaprovechado en la publicación de contenidos audiovisuales (formato podcast). Únicamente la UEES ha utilizado esta herramienta como acompañamiento a una de sus materias (medicina) sin embargo, se encontraba en una baja calidad de grabación y audio.

Esto representa a la Universidad Casa Grande, la oportunidad de convertirse en una institución de vanguardia en la educación

digital. La producción de podcasts significaría contar con un producto diferenciador en comparación a las demás universidades locales.

### *Importancia de la selección de temas y redacción guiones literarios en la producción del podcast*

Para lograr un producto de calidad, que sea atractivo para el grupo objetivo y contribuya en el ámbito académico, la selección de los temas a tratar en el circuitopodcast, es central. Los resultados obtenidos en la investigación, demuestran que el principal interés de los jóvenes es contar con una herramienta que facilite su trayectoria universitaria. Este manual pretende establecer el proceso en la selección de las temáticas de cada módulo, y los aspectos más significativos a considerar.

La redacción de los guiones literarios (donde se analiza la temática escogida), es la base del podcast. El experimento con jóvenes universitarios (anexo 3) demostró que la forma en que se haya redactado el contenido determina el éxito del producto. Varios de los participantes del proyecto realizaron críticas a los podcasts por presentar un lenguaje técnico, no desarrollar las ideas en un orden lógico, encontrarse muy parcializado, entre otros. Este manual sirve también como guía para la construcción de lo que será la base de cada programa.

### *Utilidad de la producción de podcasts para la UCG*

La utilidad del proyecto no es exclusiva del podcast, sino que depende del uso que le otorguen cada uno de los actores involucrados con el circuito podcast:

- Para los profesores de la Universidad Casa Grande, no solo sirve como acompañamiento de sus clases, sino que es una herramienta que permitiría contar con las horas de educación no presencial que el Consejo de Educación Superior, establece como obligatorias en el diseño del Syllabus o plan de clase de cada materia. El uso que los docentes le encuentren a la herramienta, depende de la relación entre el contenido del podcast y la materia de la clase y, en menor medida, de la postura del profesor sobre el tópico tratado. En el manual "Cómo utilizar un podcast educativo en clases: recomendaciones y observaciones necesarias para su implementación", se encuentra una descripción realizada con mayor profundidad.
- Los estudiantes universitarios también se verían beneficiados; ya que los podcasts al servir como una introducción al contenido visto en clases o al ser utilizado como un punto de partida, permitiría a los estudiantes contar con información general que contribuya en la comprensión de la materia. Otro beneficio es que harán uso de una herramienta que cuenta con investigación guiada y aprobada por académicos y profesionales.
- La UCG en sí se vería beneficiada por lo mencionado anteriormente: reconocimiento como una institución en la vanguardia de la educación. Al ser publicado el producto en Itunes U, se crea la posibilidad para que el mundo académico (no solo a nivel nacional, pero internacional) conozca el potencial de la Casa Grande, tanto en elaboración de contenidos como en producción multimedia.

## 2.- Descripción general del proyecto

### 2.1.-Objetivo general del proyecto

Se estableció como objetivo general del proyecto, "crear un producto audiovisual (formato podcast) lo suficientemente atractivo para que fomente en los jóvenes universitarios el interés por el análisis de materias en ciencias sociales; en este caso de forma específica en materia relacionada con las Relaciones Internacionales y actores no estatales"<sup>1</sup>.

### 2.2.-Límites y alcances del proyecto

#### *Sobre los alcances*

En línea al objetivo general, durante la investigación realizada se establecieron como alcances del proyecto los siguientes elementos:

	<b>Consideraciones</b>
Un producto audiovisual de alta calidad	La alta calidad del producto debe ser tanto en la forma como en su fondo. Para esto, -Debe utilizarse tecnología High Definition. -Los guiones literarios deben ser producto de un trabajo en conjunto con académicos especializados y

---

<sup>1</sup>La forma en la que aplicación de este manual contribuye a la consecución del objetivo general, se detalla en el puntotres del trabajo.

	profesionales en el área.
Un producto atractivo para el grupo objetivo	<p>Los resultados de la investigación demuestran que para llamar la atención del grupo objetivo es necesario que el proyecto incluya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Material gráfico de apoyo.</li> <li>-Animaciones.</li> <li>-Expositor(es) con desenvolvimiento escénico.</li> <li>-Discursos en términos sencillos.</li> </ul> <p>Es recomendable que sea de corta duración (aproximadamente 10 minutos)</p>
Un producto con contenido que aportar y enriquecer el análisis de tópicos en materias de ciencias sociales.	<p>Se busca crear un producto que analice temas de actualidad, con la finalidad de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Desarrollar un producto que (según la investigación realizada) despierta el interés del grupo objetivo.</li> <li>-Servir como punto de partida para comprender problemáticas que definen panoramas actuales.</li> </ul>

### *Sobre los límites*

Por otro lado, los límites del proyecto, fueron entendidos durante la elaboración de este proyecto, como los requisitos mínimos que deben garantizarse para la producción del podcast y en las futuras réplicas de otros módulos. Estos son:

	<b>Requisitos a considerar</b>
<b>Generalidades</b>	El producto debe ser digital y esencialmente audiovisual. El propósito de utilización del podcast debe ser académico, debido a esto la plataforma donde deberá ser publicado es en Itunes U.
<b>Producción</b>	Se debe de trabajar con un guión técnico donde están definidas las tomas a realizarse. El guión técnico debe haberse trabajado con los expositores y los camarógrafos. El evento se grabará con cámaras de alta definición y se utilizarán dispositivos para la grabación del audio.
<b>Elementos comunicacionales</b>	Se deben respetar los usos de la marca, según lo establecido en el manual "Desarrollo de la marca para uso en medio digital". En cuestión diseño y montaje de la escenografía, se recomienda seguir las sugerencias descritas en el manual "Lineamientos a seguir para la elaboración del apoyo visual en un podcast educativo: animaciones y escenografía", donde también se detalla la línea gráfica que debe mantenerse en los gráficos y animaciones que se incorporan en la post producción del podcast.
<b>Contenido</b>	La producción de los guiones literarios, deben ser el resultado de un trabajo en conjunto entre estudiantes-expositores y guía de tesis. Debe ser producto de una investigación guiada, evitar el sensacionalismo y -debido a las razones antes mencionadas- analizar temáticas actuales relacionada a las ciencias sociales. Desde el punto 3 del manual, se detallarán con mayor precisión el proceso de elaboración.

### 2.3.-Actores

Durante el desarrollo del proyecto, se determinó como actores, a los agentes cuya participación tuvo un considerable impacto en el diseño del producto. Se aconseja de igual manera, sean consultados y se busque su involucramiento en futuras réplicas del circuito podcast.

Se clasificó como "actores internos" o "externos" dependiendo de la relación de cada agente con la Universidad, si su conexión es directa o no.



### 2.4.-Breve descripción de las distintas aristas del proyecto

- **Carlos Espinosa**

"Realización de los circuitos podcast de la Universidad Casa Grande: pre-producción, producción y post producción".

La pre producción, consiste principalmente en la etapa investigativa del proyecto que sirve como base de su elaboración. La producción es su realización, uno de los elementos más importantes es la grabación del evento.

La última instancia se enfoca en la edición de los videos y la incorporación de las animaciones.

- **Antuan Barquet**

"Mecanismos para la selección de expositores del circuito de podcast de la Universidad Casa Grande: detalles a considerar próxima ejecución"

Para la elaboración del producto, el expositor es central. Debido a esto se detalla una guía sobre el proceso a realizarse y las consideraciones necesarias a tomarse.

- **Irene Vélez**

"Guía para la selección de temas, investigación y redacción de los guiones literarios a utilizarse en los módulos del circuito de podcast".

En el proceso de investigación, se debe determinar cuáles serán los contenidos a tratarse en cada módulo (dependiendo de la temática general del circuito). Posterior a esto, la investigación y redacción de los guiones literarios, deben seguir procesos determinados para poder cumplir con los mínimos requeridos.

- **Jaime Jaramillo**

"Manejo de presupuesto y adecuación de la locación para los podcasts"

Para la realización del circuito podcast, es necesario contar con un presupuesto adecuado para su elaboración y posibilidades de financiamiento (auspiciantes). En el manual se detallan los costos aproximados y las posibilidades de reembolso e incluso ganancia.

- **Mariuxi Saavedra**



"Lineamientos a seguir para la elaboración del apoyo visual en un podcast educativo: animaciones y escenografía "

Para la realización del podcast es necesario tener lineamientos claros en la producción y montaje de la escenografía, y como punto aparte las consideraciones que deben tomarse en el diseño de los gráficos a utilizarse en los circuitos.

- **Luz Rodríguez**

"Desarrollo de la marca para uso en medio digital"

Considerando que el producto podcast es exclusivamente para medios virtuales, es necesario pensar en la marca dentro del medio digital. Resulta importante considerar en este contexto los usos permitidos de "Inside".

- **Isabel Vásquez**

"Cómo utilizar un podcast educativo en clases: recomendaciones y observaciones necesarias para su implementación".

Considerando que el circuito está diseñado como una herramienta que permita al personal docente de la UCG cubrir parte de las horas no presenciales requeridas, es necesario una guía que detalle cómo debería utilizárselo, especialmente si se considera que la modalidad rompe con la visión tradicional de la educación.

### **3.- Objetivos específicos del proyecto que la aplicación de este tomo del manual permitirá alcanzar**

Al seguir las acciones a realizarse detalladas en este manual, se cumpliría con el segundo objetivo específico (descrito en el documento del pregrado) del proyecto, que pretende diseñar al circuito podcast como "una

herramienta poseedora de una investigación guiada y aprobada por académicos y profesionales en el tema, presentando información fidedigna y - en medida de lo posible- no parcializada".

De forma aún más específica, la aplicación de este manual, permitirá:

- Conocer los métodos más pertinentes para la selección de temas a tratarse en los módulos.
- Aplicar lineamientos para la construcción de guiones literarios que resultarían atractivos y útiles al grupo objetivo.

#### **4.- Listado de las acciones a realizarse y breve descripción de cada una de ellas**

El proceso para la construcción de los guiones literarios, cuenta a grandes rasgos de tres instancias:

1.- Selección de temas a tratarse.

-Instancia donde se debe definir los contenidos de cada módulo tomando en consideración la temática del podcast en general y las preferencias del grupo objetivo.

2.- Investigación de las temáticas.

-Descripción de los pasos a seguir durante la etapa de investigación y las consideraciones a tomar para evitar un producto simplista y parcializado.

3.- Diseño y redacción de los guiones literarios.

-Descripción del proceso de la elaboración de los guiones literarios, y las consideraciones que deben respetarse en su redacción, como los elementos que se recomiendan deben presentes en el contenido.

#### **5.- Desarrollo de el paso a paso de las acciones**

*1.- En la selección de temas a tratarse deben considerarse los siguientes aspectos:*

- En primer lugar que resulte atractivo para el público objetivo, por lo que resulta recomendable que se analicen temáticas que generan debates actuales.
- Como segundo punto, el contenido debe relacionarse con contenidos académicos (tomando en consideración que este es un producto de la Universidad y uno de los objetivos del proyecto es que sea utilizado por profesores de la institución).

La técnica utilizada para la selección de las temáticas fue la de entrevistas a profundidad a parte del grupo objetivo. Sin embargo, otra estrategia que se recomienda es la siguiente:

1. Realizar un sondeo a miembros del grupo objetivo, con ciertas opciones que se consideren como posibles temas a tratarse (ver modelo en anexo 4).
2. Posterior a los resultados del sondeo analizados, realizar un grupo focal donde se discutan cuáles son los temas que preferirían fueran tratados. Durante este proceso es necesario profundizar en las razones de su elección.

Después de tener una lista preliminar de los posibles tópicos, el siguiente paso consiste en revisarlos con la guía de tesisy/o referentes académicos de cada área, para determinar así, cuáles ofrecen la posibilidades de un debate más enriquecedor. Es importante considerar que existan trabajos académicos sobre el tema y la posibilidad de contar con expertos o profesionales en el campo que puedan servir como expositores en el módulo.

Luego de elegidos los tópicos de cada módulo (por cuestiones de recursos y tiempo, se realizaron 3 módulos, cada uno con una temática diferente, siempre en relación con el tema general establecido en el pedido), es

necesario delimitar en qué se va a enfocar el contenido a tratarse. Por ejemplo:

<b>Temática</b>	<b>Contenido sobre la temática a discutirse</b>
Terrorismo	"¿Cómo identificar un grupo terrorista?"
Educación virtual	"¿Qué es la educación virtual? ¿Debería sustituir a la educación tradicional?"

El proceso de selección de la temática debería ser producto de las respuestas obtenidas en el grupo focal (qué les llama la atención sobre el tema) y trabajadas con el profesional que servirá como expositor.

*2.- La segunda instancia, es la investigación de las temáticas, que sirve como base de la construcción de los guiones.*

En este proceso, se debe considerar los siguientes puntos:

- En primer lugar, es necesario recurrir a los trabajos académicos realizados sobre la temática a tratarse.
- En segundo punto (dependiendo si el contenido que va a tratarse es susceptible a cambios debido a eventos mundiales o nacionales) es importante constatar la nueva información que se genera sobre la temática a tratarse. El seguimiento puede hacerse a través de redes sociales y medios de comunicación convencionales.
- Posterior a esto, es recomendable realizar entrevistas a profundidad, ya sean a expertos en las temáticas (académicos, profesionales) o a personas que se vean involucradas en estos ámbitos y áreas. Esto último, dependiendo si resulta pertinente para el tópico del módulo<sup>2</sup>.

Es importante que en el proceso se investigue las diferentes posturas, ya sea para encontrar "puntos en común", contrastarlas (demostrando las

---

<sup>2</sup>Por pertinencia al módulo se entiende si resulta necesaria y/o posible una técnica de investigación. Por ejemplo, si el tema a tratarse es sobre "el refugio en el Ecuador", podrían realizarse entrevistas a los refugiados colombianos en el Ecuador por el conflicto que viven en sus países. Si el tema a desarrollarse es sobre "semiótica" no habría necesidad de usar este tipo de recurso.

diferencias), realizar contraargumentos, etc. El propósito con el que se utilice la información obtenida, dependerá del objetivo de cada módulo. Sin embargo, aunque el "para qué" pueda variar, la investigación de diferentes perspectivas es imprescindible para evitar la parcialización producto del desconocimiento.

*3.- En la última instancia "diseño y redacción de los guiones" se debe:*

- Establecer un objetivo específico educacional que encamine la redacción del guión literario.

Debido a que el producto tiene fines educacionales, antes de iniciar la redacción del guión se debe establecer un propósito o en otras palabras *qué queremos que el espectador aprenda* después de haber consumido el podcast.

El objetivo de aprendizaje debe ser realista, considerando la duración del programa (aproximadamente 10 minutos). Según la entrevista realizada a Paola Gómez en este contexto, los objetivos deberían enfocarse en: conocer, identificar, motivar, reconocer, entre otros. El nivel cognitivo al que se apunta entonces, es al de "conocimiento-comprensión", donde lo que se busca es que luego del programa se recuerde la información y el estudiante pueda ponerla en sus propias palabras. De esta manera, por ejemplo, un guión literario que pretenda responder las preguntas "¿qué es la educación virtual? ¿debería sustituir a la educación tradicional?", tendría como objetivos que los estudiantes puedan reconocer las características y diferencias entre ambos métodos y que conozcan sobre el debate existente en la materia. La selección de material, el hilo conductor de los guiones, responderán siempre a estos objetivos.

- La siguiente acción a realizarse es la redacción de los guiones literarios junto al expositor del módulo. Para esto se debe tomar en consideración los siguientes puntos:

1.- De acuerdo a FabianBermeoVillacís y Paúl Jarrín (organizadores de Tedx Cuenca) es recomendable que los podcasts educativos respondan al siguiente esquema:

Fases	
Introducción	Presentación del expositor: quién es y cómo se relaciona con la temática a tratar. Describir la temática a tratar (situar al espectador) , ser claro en cuál es el objetivo del módulo. Recaltar las razones de su importancia.
Desarrollo	Descripción de los casos:en medida de lo posible, se debe tratar de relacionarlos con las definiciones dadas en la introducción.
Conclusión	Cierre del tema: recapitulación sobre lo aprendido. Preguntas y reflexiones finales. Despedida del expositor.

2.- El expositor puede tener una opinión sobre el tema, el objetivo no es convertirse en fuente de información, sino alentar al debate. Los profesores que utilicen esta herramienta no necesariamente deben respaldar la postura, en estos casos serviría como fuente para enriquecer las discusiones en clase.

3.- Las expresiones a utilizarse, dependerán del estilo de cada expositor y la temática a tratarse. Se recomienda no utilizar expresiones muy informales, o que puedan ser consideradas "sensacionalistas".

4.- Es recomendable que durante la redacción del guión se prevean los posibles recursos visuales que se incorporarían en la post producción del proyecto.

- El último paso consiste en la revisión, corrección y aprobación de los guiones literarios por guía de tesis.

## 6.- Lista de referencias

- ABC. (2009). *Amplia incorporacion del e-learning en universidades latinoamericanas*. Obtenido de <http://www.americanlearningmedia.com/component/content/article/24-indicadores/82-apmlia-incorporacion-del-e-learning-en-universidades-latinoamericanas>
- BOX1824 (Dirección). (2013). *Allwork and allplay* [Película].
- Colina, C. (24 de Enero de 2003). *McLuhan y las tecnologías*. Recuperado el 08 de Julio de 2014, de Universidad de Córdoba: <http://www.uco.es/ciencias-juridicas/diego/nuevodercho/doctorado/comunicacion/McLuhan.pdf>
- Diario Expreso. (03 de Abril de 2014). *Se habilitarán 6.000 puntos wifi gratuitos*. Recuperado el 5 de Junio de 2014, de Diario Expreso: <http://expreso.ec/expreso/plantillas/nota.aspx?idart=6033966&idcat=19308&tipo=2>
- Diario Telegrafo. (20 de Agosto de 2014). *La tarifa móvil, la 44 más cara del mundo*. Obtenido de El Telégrafo: Economía: <http://www.telegrafo.com.ec/economia/item/ecuador-entre-los-50-paises-con-el-minuto-celular-mas-caro-del-mundo-infografia.html>
- ENEMDU. (2010 - 2013). *Instituto Nacional de Estadísticas y Censos*. Obtenido de [www.ecuadorencifras.gob.ec](http://www.ecuadorencifras.gob.ec)
- Flacso. (2012). *Flacso Andes*. Obtenido de [http://www.flacsoandes.edu.ec/vertebralcue/index.php?option=com\\_content&view=article&id=64&Itemid=61](http://www.flacsoandes.edu.ec/vertebralcue/index.php?option=com_content&view=article&id=64&Itemid=61)
- Gallego, Rosero, & Raza. (2011). Una Mirada hacia el Ecuador frente a las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo. *Educación y Futuro*, 115 - 132.
- Hernández, R., Fernández, C., & Pilar, B. (2006). *Metodología de la Investigación*. México DF: McGraw-Hill.



Herrera, C. (2013 йил 30-Enero). *Perfil de la generación Z, adolescentes y niños de la era de la hiperconexión*. From Pulso Social:  
<http://pulsosocial.com/2013/01/30/perfil-de-la-generacion-z-adolescentes-y-ninos-de-la-era-de-la-hiperconexion/>

Hugues, J., & JD, H. (2001). *Computers, the internet and families: a review of the new technology plays in family life*. Journal of Family.

INEC. (2013). *Informe sobre Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC'S)*. Obtenido de [www.ecuadorencifras.gob.ec](http://www.ecuadorencifras.gob.ec)

Lucca, S. D. (9 de Septiembre de 2013). *El comportamiento actual de la Generación Z en tanto futura generación que ingresará al mundo académico*. Recuperado el 3 de Agosto de 2014, de Universidad de Palermo: La educación, en este marco, debe acceder apuntar a estas variables, uniéndose en este entramado la tecnología como el mecanismo que conecta las interacción y retroalimentación a

Merino, V. (2012 йил 06-Noviembre). *Millenials la generaciçon malcriada que quiere cambiar el mundo*. Retrieved 2014 йил 07-Septiembre from ABC España: <http://www.abc.es/20121103/sociedad/abci-millennials-generacion-201211021603.html>

Moreno, A. (12 de Septiembre de 2012). *La web 2.0. Recurso educativo*. Recuperado el 5 de 08 de 2014, de El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado:  
<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos>

Ontraining. (06 de Junio de 2013). *Generación Z: actualidad, interacción y la publicidad del futuro*. Recuperado el 13 de 09 de 2014, de Ontraining:  
<http://www.ontraining.es/generacion-z-actualidad-interaccion-y-la-publicidad-del-futuro/>

Oxford Dictionaries. (2014). *World Wide Web*. Recuperado el 9 de Septiembre de 2014, de Oxford Dictionaries:  
<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/World-Wide-Web?q=World+Wide+Web>

Piñeiro Otero, T. (16 de Enero de 2012). *Los podcast en la educación superior: Hacia un paradigma de formación intersticial*. Recuperado el 01 de septiembre de 2014, de Revista Iberoamericana:

<http://www.rieoei.org/deloslectores/4500Pineiro.pdf>

Randall, R. (2 de febrero de 2010). *Learning to teach on-line*. Recuperado el 5 de julio de 2014, de University of New South Wales TV:

[https://tv.unsw.edu.au/files//unswPDF/CS\\_Podcasts\\_LTTO.pdf](https://tv.unsw.edu.au/files//unswPDF/CS_Podcasts_LTTO.pdf)

Solano Fernández, I. (Enero de 2010). *Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo*. Recuperado el 15 de Julio de 2014, de

<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n36/10.pdf>

Solís, D. (2010). *Podcaststing Fácil para Docentes y Alumnos: Un recurso más para el dominio de las TICs en la Educación* (Primera Edición ed.). México: Editoria México.

Tejada Garitano, E., & Romero Andonegui, A. (2011). *Herramientas Web 2.0. de la teoría a la práctica*. Recuperado el 05 de septiembre de 2014, de

Universitat Illes Balears: Grupo de Tecnología Educativa:

<http://gte2.uib.es/edutec/sites/default/files/congresos/edutec11/Ponencias/Mesa%203/Herramientas%20Web%202.0.%20de%20la%20teor%C3%ADa%20a%20la%20pr%C3%A1ctica.pdf>

Telégrafo, E. (09 de Julio de 2014). *Ecuador tiene 35.111 kilómetros de fibra óptica (Infografía)*. Recuperado el 01 de Septiembre de 2014, de El Telegrafo:

Economía: <http://www.telegrafo.com.ec/economia/item/ecuador-tiene-35-111-kilometros-de-fibra-optica-infografia.html>

Tribunal Constitucional de la República del Ecuador. (2010). *Ley Órgánica de Educación Superior*. Quito: Registro Oficial.

Universidad de Oriente de México. (2009). *Maestría en Desarrollo Pedagógico: Objetivos Cognitivos y Operacionales*. Obtenido de

<http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/meteva/5/5.pdf>

Vivar, M., & Damián, Z. (2010). *Transferencia tecnológica: Investigación y desarrollo, Implementación Industrial*. Guayaquil: ESPOL.

Westby, C., & DJ, A. (2002). *Computers, culture and learning*. Top Land D.

Zickuhr, K. (27 de diciembre de 2013). *Over a quarter of internet users download or listen to podcasts*. Obtenido de Pew Research Center: <http://www.pewresearch.org/fact-tank/2013/12/27/over-a-quarter-of-internet-users-download-or-listen-to-podcasts/>

## 7.- Anexos

### 7.1.- Anexo 1: Entrevista a Paola Gómez

#### **Entrevista: Los usos de las nuevas tecnologías y la web en la educación**

Entrevistadora: Irene Vélez

Entrevistado: Paola Gómez

Modalidad: Presencial, Unidad Educativa Delta

Duración: 30 minutos

Fecha: 3 de julio 2014

Te cuento, estamos nosotros haciendo un proyecto de aplicación profesional, no es tanto una tesis, si no un proyecto que tenemos que hacer. Tenemos que entregarle un producto a la UCG, y lo que nos pidieron esta vez es unir un poco la educación universitaria con el mundo virtual, por ejemplo la web, modos diferentes de aprendizaje. Lo que la universidad se da cuenta es que estamos ante un desafío, tal vez, por los métodos tradicionales ya existentes, con un aula con sus profesores y estudiantes, pero muchos de ellos no están preparados para utilizar las herramientas.

Entonces nuestro trabajo es realizar un podcast, que es para que sirva de iniciativa para que se siga haciendo y vaya al par con las clases presenciales, con el contenido, para hacer más completa la clase.

¿Cuál es tu preparación profesional?, ¿Cuál es tu opinión acerca la nueva era digital y su uso en la pedagogía?

Voy a empezar diciendo que mi área primaria no es la educación. Yo soy tecnóloga en gestión empresarial y dedique 6 años de mi vida a trabajar en el sector público. Después de eso me dedique a la educación. He dado clases, he dado desarrollo del pensamiento, historia en inglés, literatura en inglés, formación para la vida, formación de valores. He trabajado en una serie de proyectos sociales donde yo laboraba que era el agua potable. Donde trabaje 6 años en el área de inducción financiera, trabajaba con la escuela que tenía el agua potable en una planta que se llama Lolita. Y allí me fui poco a poco enamorando de la educación. Luego fui dado el trabajo de planificar y ubicar a los practicantes de acuerdo con su especialización. Al lidiar con las personas de esta escuela y de otras de agua potable antes cuando se llamaba EPap, empresa provincial de agua potable y alcantarillado de Guayaquil, y me daba cuenta de la realidad de los ciudadanos

y me intereso mucho la educación. Luego ya tuve experiencia formal y deje de trabajar en empresas publicas y me sumergí por completo. Y desde aquel entonces pude darme cuenta que era indispensable incluir la tecnología de información y comunicación en la clases. Primero empezó con el uso de la web por diferentes fines. Desde los niños mas chiquitos para desarrollar motricidad fina, con el uso del mouse, que desarrollen habilidades audiovisuales, también para desarrollar motricidad gruesa en algunos casos, unos juegos de mis estudiantes de cartoon network requería seguir instrucciones que se yo saltar en una pierna, levantar la pierna izquierda y la mano derecha. Y te estoy hablando del año 2002. Hace 12 anos un colegio de clase media ya estaba incorporando tecnologías de información y comunicación. Cuando empezó a trabajar en un colegio de bachiller internacional en el 2004 donde un componente esencial de tecnología de la información y comunicación. Se abrieron varias posibilidades para mí, porque este colegio consta de una plataforma virtual y entendí con mayor profundidad que es trabajar en medios virtuales y no solos hacer uso de tecnologías información y comunicación. Cuando se trabajo en un medio virtual es llevar el proceso de enseñanza y aprendizaje a lo abstracto. Es salir de esta situación de estar en un contexto especifico, en un lugar especifico donde las cosas ocurren con una estructura tal vez mucho mas rígida y limitada tal vez que en los entornos virtuales. Ellos todavía cuentan con una plataforma que se llama MUROW? Y sé que la UCG también la utiliza. Esta plataforma es compleja y tiene una variedad de formas de ser utilizada para compartir información, recuperar información, de interactuar con maestros y compañeros. Trabaje desde el 2004 hasta el 2012 dando clases de teoría de conocimiento en ingles par a bachillerato internacional y a la par trabajaba como profesora de inglés en un academia de la ciudad. Entonces me he centrado en enseñanzas de habilidades de pensamiento y en ingles aparte de mi carrera original que nunca ejercí solo a nivel macro, del estado.

Para responder tu segunda pregunta, primero debemos entender que además que la tecnología va cambiando, el ser humano y la sociedad también a la par con la tecnología. Por el hecho que los humanos no pueden tener solo una persona, y solo libros como herramientas, resulta limitante para adquirir conocimiento. Cambio la manera que vemos la pedagogía y andrología, porque estamos hablando de que no solo le he dado clases a niños o adolescentes sino también adultos, y es otra el área que se encarga eso , porque

con los procesos del desarrollo sabemos que el ser humano en cada etapa de su crecimiento va aprendiendo de maneras diferentes. Entonces, se cambio la forma que se visualiza la pedagogía porque se comprende que el ser humano no solo puede aprender con una persona al frente de profesor, sino que tu puedes tomar todo lo que hace esa persona en tu presencia, y adaptarla de manera abstracta a los medios virtuales y permite mayor flexibilidad en términos de tiempo y también supera la barrera de la limitaciones de recursos, la barrera de distancias, insisto recursos humanos.

Dos experiencias particulares me han marcado: Haber estudiado mi licenciatura en lingüística a distancia y otra, haber dado a niños de África a distancia.

¿En Serio?

Si, tu puedes registrarte en cualquier organización a nivel mundial, ej. ONG, que tenga un programa educativo que requieran profesores virtuales porque hay proyectos que se implementa tecnología INCITU, y enseñan a las personas de estos lugares a manejar la tecnología pero lo que necesita son unas personas que tienen este acercamiento a través de medios virtuales.

Una pregunta: ¿Cómo has visto tu como han reaccionado tus estudiantes a esta nueva forma de aprender por ejemplo, que la clase no se acaba en la hora de clases, se ofuscan? o tú crees que es la única manera de acercarse a ellos?

Hay factores que hay que considerar. Hay estudiantes que han ido al par con la tecnología y tienen este conocimiento tecnológicas y otros que no. Pero estos estudiantes que son la mayoría, al menos cuentan con un conocimiento suficiente como para bajarse aplicaciones en sus celulares. Como ellas ven a sus celulares como indispensable, cualquier plataforma virtual que han podido utilizar mediante su celular les ha sido de gran utilidad. Yo utilizo el muro, verdad, y ha sido sumamente útil porque yo puedo tener una biblioteca con información compartida, y pueden subir sus deberes, y han reaccionado muy bien. A que me refiero, que ellas han además exteriorizado que han encontrado alguna utilidad, es evidente que esa posibilidad que haya información colgada, les ha servido para su aprendizaje, esa disponibilidad de una variedad archivos, textos, imágenes, videos, que estén disponibles para ellas todo el tiempo y tienen como manipularlo como quieren, en el sentido, el video de la clase tiene una limitaciones de tiempo y puede revisarlo en la casa cuantas veces sea necesario. Ante esa posibilidad si

han tenido una reacción muy positiva. De pronto no creo que sea tan positivo cuando mandamos lecciones temporizadas que eventualmente se han enviado.

¿Tal vez hay una sobreexposición a los contenidos en la web? ¿Cuál es el desafío que tiene el profesor ante esto?

Hay un proceso. Google es una herramienta muy útil. Es un buscador que dejó de ser buscador. Tiene una serie de aplicaciones, correo, red social, una aplicación de almacenamiento, se puede interactuar en tiempo real con algunas personas, tiene google académico donde se filtran las búsquedas estrictamente a papers académicos.

Primero hay que hacer que ellas vean que tiene herramientas para filtrar pero la herramienta no sirve de nada si no le enseñamos de porque las herramientas funcionan así. Entonces evaluar fuentes confiables es indispensable. Y bueno eso hacemos todas, de nuestra áreas de instrucción que toda fuente creada tiene un propósito, que tiene dependiendo de qué tipo de fuente es un nivel de riesgo?, y tiene la visión única de su autor o autores, bueno entonces todo eso se pone en consideración del estudiantes y se hacen ejercicios prácticos para que comprendan que es indispensable validar la confiabilidad de las fuentes. Por otro lado hay formas de editar esa avalancha de información.

Hay tipos de actividades que podemos realizar nosotras como maestras como webquest. Un webquest empieza con una lista de websites que se le dan a los estudiantes, y las estudiantes tienen que previo a hacer un tipo de proyecto tienen que haberlas revisado. Entonces se les da modelos de lo que es una fuente confiable a la vez que se puntualiza en las características de una fuente confiable. Se va trabajando además en la importancia de dar crédito a las fuentes que se utilizan para desarrollar sus trabajos, que es súper importante. Y herramienta como google académico, te facilitan eso, que tiene un botón que te permite citar y ya te sale con diferentes tipos de formato APA, o Chicago creo que se llama el otro. Y bueno es cuestión de darles a luz esta posibilidad a las niñas.

¿Qué crees, mediante tu proyección, pase con las universidades o colegios que por ABC motivo no se integran en este nuevo mundo y con una metodología tradicional? Crees que necesario adaptar?

Hay una serie de factores a considerar. La disponibilidad de recursos, la ubicación geográfica, la necesidad de los estudiantes. Mira yo creo que no podemos desechar la

educación tradicional: yo creo que un híbrido siempre funciona bien. Algo de educación virtual con educación break and mortal? O sea, , siempre va a ser bueno. Porque el ser humano es una criatura viva sosciopsicoespiritual y no solo es lugar que ocupan en el espacio si no una serie de necesidad en interacción con otros seres humanos de su ser, como ser humano y su espiritualidad, todo eso es considerable y bueno, digamos que una escuela unidoscente, que en teoría ya no existen, La implementación de recursos virtuales es indispensables. La desaparición de estas escuelas unidoscente ultra mega tradicionales es un desastre, porque es preferible tener esa educación ultra tradicional e ineficiente, que a no tener nada. tener acceso a nada. Y te hablo de los lugares más remotos en mi país y a esa realidad me remito estrictamente. Donde en serio tú necesitas llegar a pie y te demoras 2 horas en llegar, y la gente vive ahí y no se va de su lugar y no planifican en hacerlo entonces es indispensable en llevarles la escuela allá. Entonces implementar una educación que se llama blender learning que tiene que ver con breaking mortal??? Y educación virtual y sería perfecto para estos lugares porque claro solo tuvieran una docente, pero se hace lo que se puede. En estas escuelas unidocentes tienen niños de diferentes edades va a ser todo lo que tengan al menos que se lleven algo de tecnología allá, y haya videoconferencias para ampliar un poco más el conocimiento de la maestra y tenga las posibilidades de desarrollar alguna otro tipo de habilidad con que se yo, pizarras digitales y conferencias virtuales.

¿Cuándo tú eliges un material que vas a compartir con las chicas, tú que has visto, que elementos comunicacionales en la web, genera más atención de los jóvenes?

Videos sin duda alguna. Lo que ayuda ampliar los videos son los transcritas. Porque la verdad que los hábitos de lectura son muy deficientes. Tienen hábitos deficientes, es decir, en hábitos me refiero a estrategias de lectura Como que se yo, hacer marginal glossing, o ir resaltando ideas principales, o de lo más sencillo de poner flags, post it notes, o identificar ideas secundarias, datos específicos que no se comprenden, o sea, son estrategias que hacen que una vez que lean, sea suficiente, porque después solo revisan lo que sus estrategias le han hecho resaltar. Eso de entender que tienen que leer con un propósito, que hay distintos tipos de lectura, por ejemplo, eso si es importante que sepan.

¿Cuánto tiempo crees que un tema de contenido pesado un joven tenga de margen de tiempo de atención de prestar a un video? Un promedio?



Si hablamos de una sesión de aprendizaje de 40 minutos. Programada para la web virtual.

El video no puede ser más de 15 minutos porque tiene que ir acompañado una serie de actividades que complementen el video. Preguntas de comprensión, para buscar datos específicos, de análisis, que es esencial para terminar una sesión de aprendizaje como objetivo, como lección, es lo que se espera, el análisis.

¿Cuáles crees que son los medios más consumidos por los jóvenes en la web?

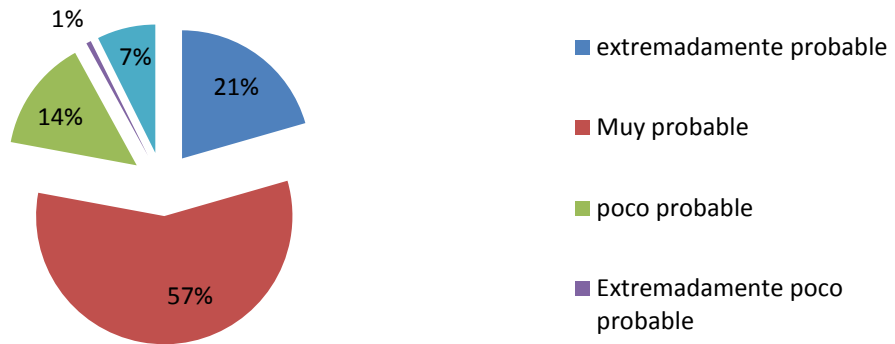
Las redes sociales definitivamente. Twitter, Instagram. Facebook ya no, porque no es consumido por los jóvenes ahora.

Paola, qué tal te parece la creación de podcast como una herramienta para el aprendizaje (Específicamente en relaciones internacionales)?

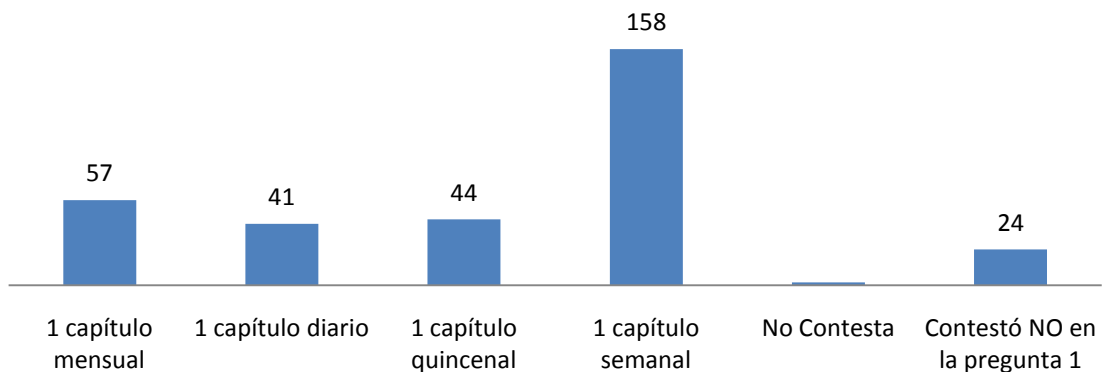
Excelente. Hay una masa de información a la que los usuarios de internet están expuestos, y no siempre saben identificar si la fuente es o no fidedigna. Un podcast que logre haber discernido esto y presente información pertinente, es una solución a esta problemática.

## 7.2.- Anexo 2: Resultados Estadísticos de encuesta realizada

**Los podcast, son archivos de audio, video, o pdf que pueden descargarse en nuestro celular, computador o tablet y a los que usted puede suscribirse y recibir la información acorde a sus preferencias, ¿qué tan probable es que usted consuma este producto?**



**Si existiera un programa en línea que aborde temáticas sociales para los jóvenes, ¿qué frecuencia de transmisión le gustaría que tuviera?**



### 7.3.- Anexo 3: Modelo del Experimento con jóvenes universitarios

Fecha: lunes 30 de junio 2014

Horario: 6 pm a 10 pm

Lugar: Universidad Casa Grande, edificio blanco, sala 1.

Modalidad:

Experimento personal: Un alumno a la vez entra a la sala, se les da las indicaciones: se proyectarán 3 videos, cuando ya no estén interesados en el video, pueden sonar la campana para parar la transmisión. Después de las indicaciones, inicia el experimento. Se proyecta el primer video, se espera a que el participante suene la campana. La persona que conduce el experimento (pulsaplay a los videos, pausa, sube o baja el volumen, etc.) pregunta porqué perdió el interés en el video. Se graba su respuesta. Continúa el experimento, mismo proceso con los dos videos siguientes.

Datos a considerar:

- Se utiliza una cámara oculta para no afectar las decisiones de los participantes.
- Los participantes deben ser jóvenes universitarios (total: entre 10 y 15).
- Antes del experimento los participantes firmarán un documento donde permitan que los datos obtenidos del experimento sean utilizados de forma académica.

7.4.- Anexo 4: Modelo de sondeo

Sondeo

Edad: .....

Carrera: .....

Año de carrera: .....

Responda la siguiente pregunta escogiendo máximo 3 opciones.

¿Sobre qué actores no estatales le gustaría recibir información?

a) Narcotraficantes

b) Hackers

c) Multinacionales

d) Grupos terroristas

e) Mafia

f) Otros: .....

