

Conferencia Interdisciplinaria de Avances en Investigación



“¿Tienes face?” Uso y apropiación de medios y tecnologías digitales entre jóvenes estudiantes de secundaria en México

Gladys Ortiz Henderson¹, Karla Edurne Romero Ramos¹

g.ortiz@correo.ler.uam.mx, schonedurne09@Gmail.com

¹ Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma

CIAI
2018

DOI: 10.24275/uam/lerma/repinst/ciai2018/000124/Romero

Introducción

El siguiente texto es un extracto de una investigación en curso titulada "Educación intercultural y contenidos mediáticos: acciones de intervención en el aula para formar audiencias activas favorables a la educación intercultural del municipio de Lerma de Villada, Estado de México", que comprende cuatro etapas:

- I. Diagnóstico de medios y uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)
- II. Sistematización de la información obtenida
- III. Elaboración de una propuesta de intervención a partir del diagnóstico
- IV. Aplicación y ejercicio de la propuesta de intervención docente.

En el presente cartel, se comparten algunos resultados de las etapas **I y II** de la investigación

Objetivos particulares: Clasificar y categorizar el consumo de mensajes, medios y tecnologías de comunicación e información.

El estudio se realizó en la Escuela Secundaria "Lic. Abel C. Salazar 0086", una de las 20 escuelas secundarias que se localizan en el municipio de Lerma, Estado de México, México.

Material y métodos

¿Qué TIC consumen las y los jóvenes en su vida cotidiana? ¿Cómo se apropian de éstos?



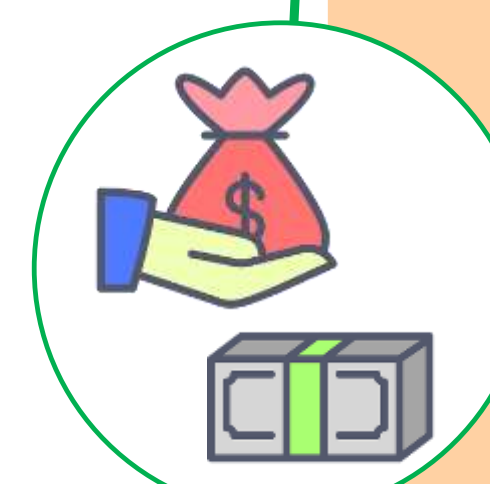
Se eligió como estudio de caso la Escuela Secundaria "Lic. Abel C. Salazar número 0086" en la cabecera municipal de Lerma de Villada, Estado de México.



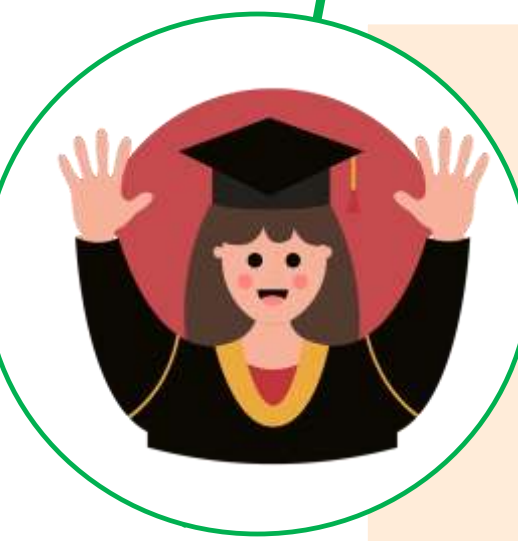
Se hicieron 4 grupos de 26 jóvenes en total (hombres y mujeres) entre 11 y 16 años de edad, quienes fueron elegidos de manera aleatoria a través de un listado de estudiantes proporcionado a los investigadores.



Se diseñó un instrumento cualitativo para aplicarlo a los 4 grupos



Se decidió explorar a la población mediante un instrumento cuantitativo para conocer su nivel socioeconómico, aplicado a una muestra estratificada por turno y grados, con conglomerados por grupo a través de un aleatorio simple.



Se contó con una población de 1400 estudiantes matriculados en el ciclo 2014 - 2015. La muestra se aplicó a 12 grupos seleccionados aleatoriamente, a través de los cuales se recopilaron 504 casos con un 95 % de nivel de confianza, margen de error +/- 3.5% y 1 en efecto de diseño.

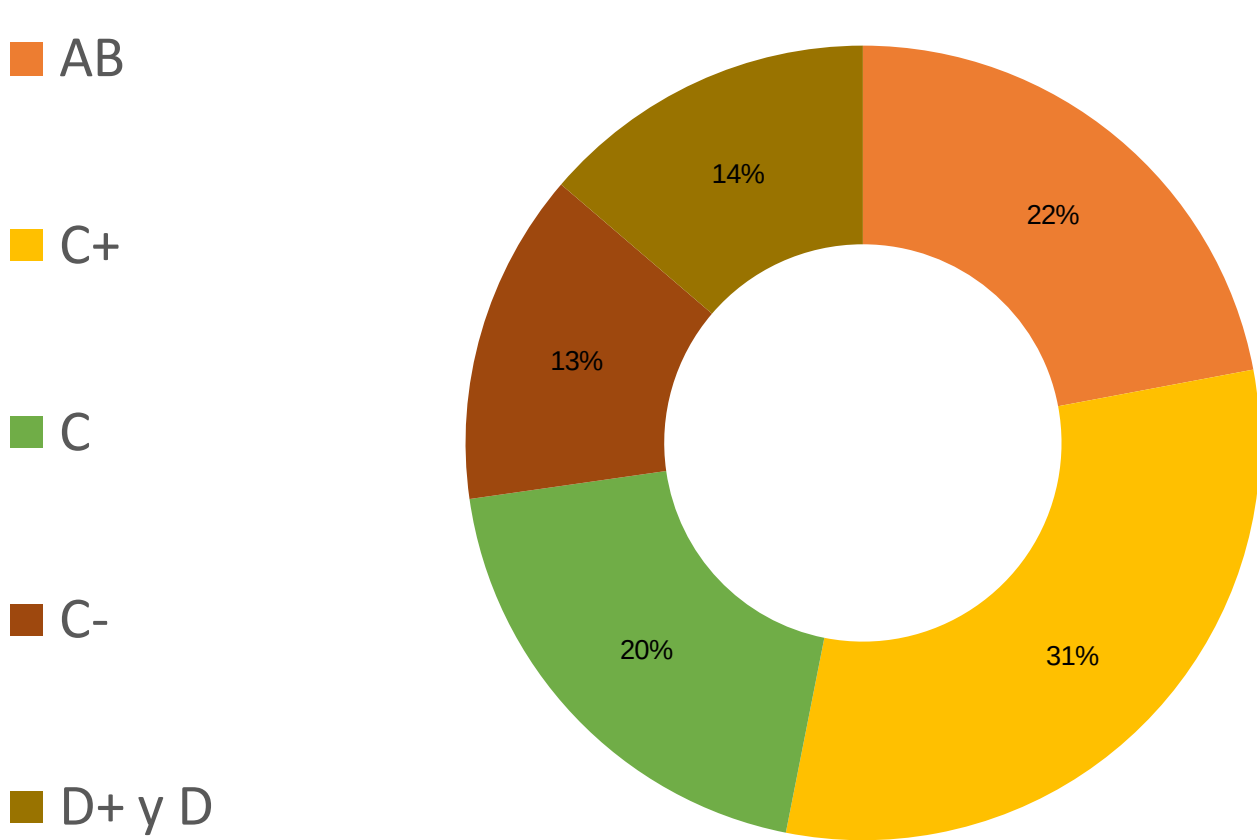
Resultados

La Escuela Secundaria "Lic. Abel C. Salazar 0086" y su contexto:

- La mayoría de los jóvenes cuestionados están dedicados de forma exclusiva a estudiar, sólo el 12% estudia y trabaja al mismo tiempo.

- Mediante la aplicación del cuestionario cuantitativo referente al nivel socioeconómico, se puede observar que hay un contraste:

Estudiantes por nivel socioeconómico



- 8 de cada 10 alumnos son originarios de Lerma, los demás habitan municipios como Ocoyoacac, Metepec, Toluca y San Mateo Atenco.

Consumo de medios y tecnologías digitales:

- Según la clasificación de Livingstone (2002), "ricos": Tienen acceso a todos los medios y tecnologías del mercado

Clasificación de estudiantes de la secundaria por nivel socioeconómico	"tradicionales": tienen acceso sólo a parte de estos
	"pobres": tienen acceso a pocos medios y tecnologías por restricciones económicas.

- Los medios de comunicación considerados importantes y no importantes son:

Poco utilizados y no importantes	Utilizados con mayor frecuencia y de mayor importancia
Revistas Y Periódicos	El celular e Internet

- La televisión a perdido adeptos además de que se nota la diversidad de oferta a la que se enfrenta la generación.

- Los estudiantes tienen una visión crítica acerca de la televisión y sus contenidos y/o programaciones.

Facebook la red social que “quita el tiempo”:

- Las dos redes sociales más utilizadas son Facebook y YouTube:



- En cuánto a Facebook las y los jóvenes saben bien que es algo que les "quita el tiempo" al realizar sus deberes. Sin embargo, lo siguen utilizando.

Discusión y conclusiones

- El pertenecer a Facebook se ha convertido en una obligación para los jóvenes, incluso cuando es una plataforma en la que suelen encontrar violencia y faltas de respeto mutuo. Saben que "les quita el tiempo" y que hay vigilancia y censura por parte de los administradores de la red, pero no pueden prescindir de su uso.

- Gran parte de las actividades que realizan los jóvenes en Internet son actividades "pasivas", no encontramos jóvenes "prosumidores" creadores de videos fotografías, o que escribieran más allá de un comentario en Facebook.

- Facebook como red social más usada entre los jóvenes de Lerma, puede significar un retorno a la monopolización de las interfases digitales en la actualidad.

- La secundaria "0086 Lic. Abel C Salazar" es un pequeño ejemplo de una escuela en la que conviven jóvenes de clases sociales muy distintas. Siendo el sector más desfavorecido considerado el "desconectado" tanto de la cuestión tecnológica, como de la cultura juvenil hegemónica, lo que podría estar generando la falta de información necesaria para adoptar ciertas posturas.

- La pertinencia de realizar este diagnóstico de medios y reflexionar en torno a los usos y la apropiación de las RSD permitirá indagar, verificar y planear la plataforma digital e interactiva en la cual se presentará la propuesta de promoción y difusión de valores interculturales para los estudiante de la Secundaria "Lic. Abel C Salazar", debido a que se rescata su preferencia por el uso del Internet, así como la interacción social e interactividad efectuada en ese escenario virtual.

Bibliografía y referencias

El presente cartel es un resumen del artículo: Ortiz Henderson, G., & Romero Ramos, K. E., (2015). "¿Tienes Face?" Uso y apropiación de medios y tecnologías entre jóvenes estudiantes de secundaria en México. XXX Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología (ALAS). "Pueblos en movimiento: un nuevo diálogo en las Ciencias Sociales", San José, Costa Rica. ISBN: 978-9968-9502-4-4.