

**YouTube, como herramienta de aprendizaje
En la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*
San Carlos (Antioquia, Colombia)**

Luisa María Medina Montoya

ID: 382822

Trabajo de grado para optar por el título de:

Comunicadora Social - Periodista

Asesor

Luis Ignacio Sierra Gutiérrez

NRC: 15194

**Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO
Rectoría Antioquia-Chocó, Sede Bello
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Programa de Comunicación Social-Periodismo**

**Bello, Antioquia
2020**

TABLA DE CONTENIDO

1.	5	
2.	6	
2.1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
2.2	DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	8
2.3	PREGUNTA PROBLEMATIZADORA	10
3.	11	
4.	14	
4.1	OBJETIVO GENERAL:	14
4.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	14
5.	15	
5.1	MARCO HISTÓRICO	15
5.2	MARCO INVESTIGATIVO	19
5.3	MARCO TEÓRICO	22
5.4	MARCO CONCEPTUAL	25
5.4.1	Educación	26
5.4.2	YouTube	27
5.4.3	Nativos Digitales	30
5.4.4	E-learning	31
5.4.5	Adolescentes	33
5.5	MARCO LEGAL	34
5.6	MARCO PRAXEOLÓGICO	36
6.	37	
6.1	CRITERIOS DE MUESTREO	39
7.	40	
7.1	MATRIZ ANÁLISIS ENCUESTA DIGITAL VÍA GOOGLE –	40
7.2	MATRIZ ANÁLISIS GRUPO FOCAL VIA WHATSAPP – OBJETIVO 2	45
7.3	MATRIZ ANÁLISIS GRUPO FOCAL VIA WHATSAPP –	48
8.	51	
7	55	
8	61	
8.1	61	
8.2	63	
8.3	68	
8.4	68	

Dedicatoria

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerzas para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy.

Ha sido el orgullo y el privilegio de ser su hija, son los mejores padres.

A mis hermanos por estar siempre presentes, acompañándome y por el apoyo moral, que me brindaron a lo largo de esta etapa de mi vida.

Por último, y no menos importante, a la memoria de Leonardo Antonik Sánchez A, quien me animó en este campo de estudio. La fuerza y la fe de él durante el último año de su vida, me dieron una nueva apreciación del significado y la importancia del amor.

Se enfrentó valientemente a su muerte prematura, pero su ejemplo me mantuvo soñando cuando quise rendirme.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por bendecir mi vida, por guiarme a lo largo de mi existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

Gracias a mis padres: Julián; y Miriam, por ser los principales promotores de mis sueños, por confiar y creer en mis expectativas, por los consejos, valores y principios que me han inculcado.

Agradezco a mis docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales – Programa de Comunicación Social-Periodismo UNIMINUTO, sede Bello, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de mi profesión.

De manera especial, al docente Luis Ignacio Sierra Gutiérrez, asesor de mi proyecto de investigación, quien me ha guiado con su paciencia, y su rectitud como maestro.

A los estudiantes y profesores de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, por su valioso aporte para mi investigación.

RESUMEN:

YouTube, como herramienta de aprendizaje en la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, San Carlos (Antioquia, Colombia)

La presente investigación indaga por el uso de la plataforma YouTube, como recurso para aprender o reforzar temáticas de algunas materias de bachillerato, por parte de los estudiantes de grado once de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, del municipio de San Carlos, Antioquia, Colombia. Para tal fin, se realizó una revisión documental acerca de la normatividad vigente sobre el derecho a la educación en Colombia, los antecedentes históricos y legales, los términos y condiciones del uso de la plataforma YouTube y se realizó una encuesta y entrevista con algunos estudiantes de grado once de la Institución Educativa en la cual se determinó el tiempo y fines del uso de las redes sociales, en especial de la plataforma YouTube. Al finalizar, se propone diseñar en compañía de los profesores de la institución, una estrategia de aprendizaje que tenga relación con la plataforma Youtube, con fines pedagógicos.

Palabras Clave: YouTube, Educación, Jóvenes, E-learning, Nativos Digitales

ABSTRACT:

YouTube, as a Learning Tool in the *Joaquín Cárdenas Gómez* Educational Institution, San Carlos (Antioquia, Colombia)

This research investigates the use of the YouTube platform as a resource to learn or the thematic tools of some high school subjects by undergraduate students once from the *Joaquín Cárdenas Gómez* Educational Institution of the municipality of San Carlos, Antioquia, Colombia. To this end, a documentary review was made about the current regulations on the right to education in Colombia, the historical and legal background, the terms and conditions of the use of the YouTube platform and a survey and interview with some students of once degree of the Educational Institution in which the time and fines of the use of social networks were determined, especially of the YouTube platform. At the end, it is proposed to design, in the company of the institution's professors, a learning strategy that is related to the YouTube platform, for pedagogical purposes.

Keywords: YouTube, Education, Youth, E-learning, Digital Natives

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación surge a partir de la necesidad de hacer uso de la plataforma YouTube, como herramienta de aprendizaje para los estudiantes del grado Once de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, ubicada en el municipio de San Carlos, (Antioquia, Colombia), ya que se ha venido generando desde hace varios años mucha pérdida académica por parte de los estudiantes.

Con esto se quiere lograr incentivar a los estudiantes a que el uso de la plataforma no sea únicamente para su entretenimiento, sino que se pueden apoyar en ella para buscar de manera audiovisual, aportes de conocimiento para las diferentes materias.

En este trabajo se ha pretendido mostrar toda la evolución que ha tenido la plataforma YouTube, desde sus inicios. El crecimiento que ha tenido y que sigue teniendo hoy en día, la aparición de nuevas figuras, más conocidas como Youtubers y cómo ha llegado a convertirse en una de las plataformas con mayor contenido de aprendizaje más famosas del mundo.

2. PROBLEMA

2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La escuela y los procesos educativos que en ella acontecen, han sufrido una serie de modificaciones debido a la presencia del Internet y las redes sociales. El mundo de las comunicaciones virtuales ha llegado a las instituciones educativas, y pueden ser usadas como una herramienta de fortalecimiento de los procesos de enseñanza. Estas plataformas que habitan en la escuela pueden dinamizar los procesos de aprendizaje, siempre y cuando se haga un buen uso de ellas, pero, a la vez, si no se da este principio se pueden convertir en una amenaza, tanto en los procesos cognitivos como en los de convivencia.

Así las cosas, un adecuado aprovechamiento de entornos virtuales en las instituciones educativas permite el fortalecimiento de las actividades académicas, ayuda en la circulación de la información, teniendo una sociedad más informada y conectada a través de las diferentes redes sociales. Es aquí donde este trabajo centra su mirada en una plataforma de uso recurrente en el ámbito educativo y que puede ayudar en el fortalecimiento de mundo pedagógico como lo es la plataforma YouTube. Ésta, en el caso de aprendizaje en la escuela secundaria, se puede definir como un programa que permite resolver dudas o adquirir un conocimiento previo o mayor frente a materias vistas en clase. E incluso, como una manera de crear espacios de comunicación interactiva, ya que el estudiante tiene la capacidad de controlar la cantidad de información que desea adquirir.

Es importante que este fenómeno sea estudiado ya que permite que las instituciones educativas se modernicen.

Pero, si bien hoy se cuenta con tantos recursos virtuales para el beneficio de la educación y con mayores herramientas tecnológicas para dinamizar los procesos académicos y con plataformas como YouTube, la realidad es que los procesos educativos no presentan mejoría. Tal es el caso de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, ubicada en el Municipio de San Carlos (Antioquia, Colombia), la cual está dotada de 250 tabletas, cinco salas de sistemas con acceso a Internet, pero presenta altos niveles de pérdida académica, estudiantes con bajo desempeño, perdiendo hasta 9 materias en un periodo. Los niveles de reprobación son altos y existen muchos estudiantes que se quedan estancados en un grado presentando varios años de repitencia. Igualmente, se presenta alta deserción, que entre otras causas se da por la falta de motivación de los estudiantes, que a su vez puede originarse por falta de comprensión de los temas, lo que hace que el estudiante abandone su proceso académico; otra causa de lo antes dicho es que para muchos estudiantes el proceso educativo no les resulta interesante.

Además, se sospecha que Internet está siendo un distractor para los estudiantes, más que una herramienta de aprendizaje, el uso que hacen de ella, al parecer, es más de entretenimiento que cognitivo.

Por todo lo anterior, en este trabajo se pretende describir, a través de diferentes instrumentos, el uso que le dan los estudiantes de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez* a la plataforma YouTube en los aprendizajes y refuerzos de los contenidos que se abordan en una materia y una buena comprensión de los que no se tienen. Incluso la perspectiva que tienen de esta plataforma, en cuanto que se sospecha que sólo la ven como un espacio de entretenimiento más que educativo.

2.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

YouTube se está transformando en un instrumento esencial al momento de fortificar contenidos que posiblemente no se comprendieron en clases, o para formarse en cosas nuevas que complementen un conocer. Una de las ventajas que tiene este escenario es su fácil accesibilidad, sólo se debe contar con conexión a Internet. YouTube se ha convertido en una plataforma de uso masivo pues cuenta con una inmensa base de datos lo que la hace más llamativa e interesante para los usuarios.

Hay quienes utilizan YouTube como un pasatiempo en el que pueden aprender temas que le resultan interesantes, porque se pueden encontrar tutoriales de “*Hágalo usted mismo*” desde recetas de cocina, cursos de bricolaje, aprender otros idiomas y hasta conocer de cualquier otra actividad. Pero hay quienes la utilizan como un apoyo educativo en relación a materias escolares e incluso universitarias, ya que se encuentran cantidad de temas y lecciones. Sin embargo, muchas personas no hacen uso de este método de aprendizaje y por eso surge el interrogante de si es por desconocimiento o porque los docentes tienen claridad al momento de presentar los temas en clase.

Pensar en YouTube, como herramienta de aprendizaje, es pensar en un aula escolar que se está posicionando cada vez más a nivel mundial. La experiencia de aprendizaje, en este tiempo, cambia con el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) cada vez los niños, jóvenes e incluso los adultos están más interesados y motivados.

La Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, está ubicada en el municipio de San Carlos, (Antioquia, Colombia), localizado en la subregión Oriente del departamento de Antioquia, en una zona urbana, estrato 2. Es una institución de educación media básica

secundaria, de carácter académico mixto; con jornadas completa, nocturna y fin de semana. Con todos los niveles o grados, desde transición, primaria, secundaria, educación media para niños, jóvenes y adultos.

Debe estar en condiciones para transmitir y generar conocimiento en docentes, estudiantes y padres de familia, de manera tal que, hagan parte activa de una sociedad con un conocimiento más desarrollado y sea un lugar con un mayor uso de la plataforma YouTube, como método de aprendizaje y desarrollo de habilidades.

El acceso a la red social YouTube se hace factible, en cuanto que los estudiantes del grado once, sujetos de esta investigación, son jóvenes entre los 15 y 18 años de edad que están familiarizados con el uso de plataformas cibernéticas. Lo anterior, facilita el uso de los aparatos tecnológicos y el acceso a diversos contenidos educativos.

El período específico de indagación está comprendido entre los meses febrero y abril de 2020.

Otro factor que favorece la accesibilidad en el entorno que rodea a los estudiantes, es su estrato socio económico, en cuanto que la mayoría de estudiantes pertenecen a estrato 3 contando en sus casas con Internet y otros al estrato 2, pero con lugares que le permiten el ingreso a las redes del parque municipal y la misma institución educativa. Así mismo, los estudiantes del grado once se caracterizan por ser personas de creatividad e iniciativa, lo que favorece que sean autodidactas en sus procesos educativos.

La institución educativa, a la que asisten, se beneficia el uso de plataformas virtuales, en cuanto que es reconocida como un colegio digital. En éste se han realizado actividades y

proyectos como, generación de páginas web, creación de contenido visual a través del semillero audiovisual, cortometrajes etc.

Esta investigación busca aumentar el aprovechamiento de herramientas digitales pedagógicas para profesores y estudiantes con la plataforma YouTube, para que cumpla un papel más educativo e innovador como herramienta de aprendizaje.

2.3 PREGUNTA PROBLEMATIZADORA

¿Con qué fines educativos de aprendizaje, hacen uso de la plataforma Youtube, los estudiantes, de grado Once, de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, ubicada en San Carlos, Antioquia, en el período comprendido entre los meses de febrero – abril de 2020?

3. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se realizó sobre un contexto digital, específicamente en la Red Social YouTube. Se limitó a la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, ubicada en San Carlos (Antioquia, Colombia), con los grupos de grado Once. Se apoyó desde la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO, programa de Comunicación Social-Periodismo, donde el enfoque principal es determinar el uso que hacen los estudiantes del grado once de la plataforma YouTube en su proceso educativo. Esta situación es propuesta para ser estudiada ya que los jóvenes reciben multitud de estímulos e influencias de todo tipo que llegan a influir en los procesos de desarrollo de sus vidas. Cabe reconocer que las redes sociales digitales son un espacio de riqueza cultural e informacional. Además, hay que entender la necesidad de modernizar y reconfigurar los sistemas educativos en el mundo.

La escuela permite adaptar al siglo XXI los procesos de enseñanza-aprendizaje, dotando a los alumnos de conocimientos, herramientas para su desarrollo personal y profesional, eliminando las barreras digitales. La presencia del Internet en la escuela permite que los profesores compartan los contenidos que han creado, o la información útil que disponen para hacer más eficaz el proceso de aprendizaje. Lo que significa que se buscan métodos más participativos por parte el alumnado; principalmente para tres cosas: para que se motiven, para que vean la aplicabilidad de lo que estudian, y para que aprendan a aprender.

La tecnología debe acercarse más al aprendizaje y la educación. Este es un ejercicio para que toda esa nueva generación aprenda sobre innovación, se eduque de otra manera, y le coja amor a materias en las que no les va tan bien.

Importantes investigadores como M. Castells (1996), Masuda (1984), y Webster (2006), entre muchos otros, han hablado sobre la *Sociedad de la Información*, para referirse a una comunidad que se desarrolla cada vez más acerca de la información. Esto, de cierta manera, ha ayudado a que el término tenga tal posicionamiento. Y su búsqueda para discursos políticos e incluso tesis de grado sea mayor. Por otro lado, Díaz (2011) habla de la expresión *Sociedad del Conocimiento*, como un discernimiento teórico y a la información especializada que tiene como propósito la educación, la investigación y la solución de problemas.

Por tanto, esta investigación se realiza buscando determinar cómo las redes sociales, en este caso YouTube, incide en un proceso significativo como lo es la educación. El hombre siempre ha reflexionado acerca del entorno que le rodea y la realidad virtual que cada vez toma más fuerza en los procesos humanos. Por esto, se hace necesario identificar el uso y formas de manejo que realizan los sujetos de la educación con las herramientas digitales, en sus procesos de aprendizaje.

Es importante que el docente ejerza una nueva forma de enseñanza, así las cosas el maestro se beneficia con esta investigación, en cuanto que aparece una herramienta que puede resultar efectiva en los procesos de aprendizaje de sus estudiantes; además, YouTube ayuda a los maestros a dinamizar la enseñanza de los contenidos presentando recursos alternativos y diversos. En cuanto al estudiante, esta plataforma le permite ampliar el

conocimiento personal, les enseña que la vean como un escenario educativo, aparte de la diversión y el entretenimiento.

Frente a quien investiga, los beneficios siempre serán múltiples, pues se enriquece el conocimiento tanto en metodología investigativa como en el fenómeno social que se aborda.

Así mismo, recobra importancia para una persona que estudia comunicación pues resulta hoy todo un reto comprender las maneras como los jóvenes se acercan a las redes sociales digitales, a las que dedican mucho tiempo de su día, entender las nuevas dinámicas de relaciones, nuevos lenguajes y diferentes formas de relaciones que ha generado Internet.

Se espera que los resultados sirvan a la comunidad objeto que se está investigando ya que se busca identificar factores, que serán de utilidad para docentes al momento de orientar a sus estudiantes.

La sublínea de investigación del programa de Comunicación Social-Periodismo más pertinente en la cual se inserta este proyecto es: *Comunicación, Imagen, Representación e Identidad*, ya que su núcleo se basa en un estudio de fenómenos sociales y de representación. Esta misma, se interesa en el estudio del lenguaje, estética, entre otras que son áreas fundamentales que fortalecen.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL:

Determinar los usos, con fines educativos y de aprendizaje, que dan los estudiantes de grado Once, de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, de San Carlos (Antioquia), a la plataforma YouTube, en un período comprendido entre los meses de febrero – abril de 2020.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificar los contenidos de la plataforma YouTube, a los que usualmente acceden los estudiantes de grado Once, de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, de San Carlos (Antioquia), en un período comprendido entre los meses de febrero – abril de 2020.
- Explorar qué repercusión en sus procesos de aprendizaje, tienen los contenidos de YouTube, que consultan los estudiantes de grado Once, de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, de San Carlos (Antioquia), en un período comprendido entre los meses de febrero – abril de 2020.
- Diseñar, en conjunto con algunos profesores de grado Once, de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, de San Carlos (Antioquia), una infografía como estrategia de aprendizaje para los estudiantes de grado Once, mediante el uso y manejo de la plataforma YouTube, en un período comprendido entre los meses de febrero – abril de 2020

5. MARCO REFERENCIAL

5.1 MARCO HISTÓRICO

Internet comenzó en 1969 como un experimento militar, que recibió por nombre “Arpanet”. Fue desarrollado por diferentes equipos militares, con el fin de tener comunicación y sobrevivir a un ataque nuclear. En 1972 se hace la primera demostración pública de Arpanet, que funcionaba sobre una red telefónica conmutada. En 1973 Se desarrollan protocolos nuevos de comunicaciones con el fin de realizar intercambio de información de forma transparente para las computadoras conectadas.

Internet no es solo una poderosa herramienta para la comunicación. Podría decirse que es la fuerza de aprendizaje e innovación más potente desde la invención de la imprenta. Y el elemento central de lo que probablemente represente la lucha más encarnizada y a la vez la mayor oportunidad para Estados Unidos, que es definir la educación para una era de transformación. (Bush y Dawson, 2013).

Es por eso que Rodríguez (2010) define la educación como un proceso mediante el cual se transmiten los conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar de las personas.

Hoy día podemos hacer una clasificación de la educación en la que encontramos tres tipos: la formal, la no formal y la informal. La educación formal hace referencia a los ámbitos de las escuelas, institutos, universidades, módulos, etc. La educación no formal se refiere a los cursos, academias, etc. La educación informal es aquella que abarca la formal y no formal, pues es la educación que se adquiere a lo largo de la vida (Rodríguez. 2010).

La historia de la educación tiene sus orígenes en los pueblos primitivos y consistía en un aprendizaje de formas de vida, formas de cazar, etc... Que ayudaban al hombre a sobrevivir en su mundo y sociedad.

En la actualidad, existe un sistema educativo que busca mejorar la educación, desarrollar la creatividad y las habilidades. La educación, según Kant (1803), es un arte cuya pretensión central es la búsqueda de la perfección humana. Esta cuenta con dos partes constitutivas: la disciplina, que tiene como función la represión de la animalidad, de lo instintivo; y, la instrucción, que es la parte positiva de la educación y consiste en la transmisión de conocimiento de una generación a otra.

La era digital se crea con la necesidad de exponer una serie de fenómenos en relación a la tecnología digital que se han desarrollado en las diferentes culturas contemporáneas. Al tener gran cargo dentro de la sociedad, ha provocado que la civilización se haya ido moldeando y cambiando de alguna forma las tendencias en la actuación general de los individuos para que sea incluida dentro de la cultura. “Da igual. La investigación sistemática y la experiencia del día a día nos muestran que la forma como se acepta, se adopta y se usa una cierta tecnología no viene estrictamente determinada por su dinámica intrínseca, sino que es fruto de un proceso de apropiación por parte de sus usuarios” (Pascual, A., y Roig, A., 2005, p.65). Está claro que, con el tiempo, la sociedad se ha ido adueñando de las nuevas tecnologías, las cuales se han convertido en una herramienta totalmente independiente con la capacidad de interactuar con los diferentes entornos sociales.

La modalidad virtual o a distancia, se ha convertido en un método de enseñanza muy utilizado, ya que permite que los factores de espacio y tiempo no condicionen el proceso de enseñanza. El aprendizaje es un proceso dialógico, que, en educación a distancia, se desarrolla con mediación pedagógica, que está dada por el docente que utiliza los avances tecnológicos para ofrecer (Vásquez, Bongianino y Sosisky 2006).

Igualmente, es importante la educación a distancia, ya que hace posible el conocimiento a través del uso multimedia y audiovisual, permite un ritmo personal de estudio, recibes enseñanza personalizada y deja a tu disposición la organización del tiempo.

Etapas de la formación online y el E-Learning: Años 50-60 Se consolida el concepto de educación a distancia. Cada persona puede adquirir conocimiento sin necesidad de asistir a un lugar determinado. Años 80 Comienza la era de la electrónica personal. Es decir, aparecen las primeras computadoras personales. Años 90 – 1a. Mitad Aparecen cursos interactivos en forma de CD- ROM, lo que permite más interacción con la computadora en relación con el aprendizaje. Años 90 – 2a. Mitad El usuario tiene acceso a cursos presenciales, pero cuenta con un campus virtual. 2000-2003 Las empresas y medios de comunicación, empiezan a utilizar la modalidad de cursos “online” para facilitar el aprendizaje de sus colaboradores. 2004-A la fecha, se realiza una fusión de la Web 2.0 y las nuevas tecnologías de información (TIC), lo cual permite que el usuario reciba el aprendizaje en cualquier dispositivo y lugar.

El E-learning es una forma económica de transmitir formación, ya que cualquier persona interesada puede acceder a ella, a través de sus dispositivos. Permite que los

estudiantes tengan control y accedan a la formación cuando puedan e incluso cuando lo necesiten, eso permite un desarrollo continuo.

La historia de YouTube empieza en febrero de 2005 con tres empleados de la famosa empresa PayPal: Chud Hurley, Steve Chen y Jawed Karim. Según Hurley y Chen, la idea surgió al intentar compartir entre ellos unos vídeos que habían grabado en una fiesta en San Francisco y que pesaban demasiado para enviarlos por correo electrónico. Sin embargo, Karim recrimina tiempo después que la idea de YouTube había sido exclusivamente de él, a lo que los otros dos cofundadores contra argumentaron que lo que Jawed Karim tenía en mente era crear una empresa en la que la gente pudiera grabarse en vídeo para conseguir pareja y que las personas pudieran puntuar entre sí y que nunca se llevó a cabo.

El dominio de www.youtube.com fue activado el 14 de febrero de 2005 en San Bruno, California, y el 23 de abril de ese mismo año se subió el primer vídeo a la plataforma: Me at the Zoo (“Yo en el zoológico”), donde se puede ver a Jawed Karim frente a un elefante en el zoológico. Hoy en día el vídeo cuenta con más de 35 millones de visualizaciones y se ha convertido en un clásico de Internet que aún se puede reproducir. Rápidamente el número de visitas a la página web empezó a incrementarse de manera exponencial, al igual que otros portales de la época que también vivieron el boom de los puntocom.

Durante los primeros meses, una gran parte de los usuarios empezaron a colocar enlaces de YouTube en sus páginas de MySpace, disparando las visitas a la plataforma y que atrajo los primeros problemas financieros de la incipiente startup. Chud Hurley fue el encargado de realizar los pagos con su tarjeta de crédito de las primeras facturas por la

conexión de banda ancha que se necesitaban para poner en marcha YouTube, pero aunque estuvieron desde mayo hasta noviembre de 2005 en fase Beta, o lo que es lo mismo en fase de prueba, la demanda fue tan elevada que el coste de la infraestructura alcanzó cifras insostenibles antes del lanzamiento oficial, lo que se convirtió en una necesidad encontrar una forma de financiarse (Bonaga and Turiel, 2016).

5.2 MARCO INVESTIGATIVO

Analizando autores internacionales y nacionales que han hablado de YouTube y de quienes ven la aplicación desde una perspectiva más educativa. Fueron utilizadas diferentes apreciaciones al momento de evaluar la información: La relevancia, fiabilidad, aplicabilidad, actualidad y utilidad.

Se encontró un primer estudio realizado por Ramírez-Ochoa (2016) titulado: Posibilidades del uso educativo de YouTube en el cual se revisaron diferentes contribuciones sobre la herramienta YouTube, con el fin de entrever las oportunidades educativas que ofrece. El diagnóstico permitió determinar que aunque tiene su propio concepto educativo inscrito en la página Youtube.Edu no logra confundir el comportamiento de los usuarios que están interesados en la música y el entretenimiento más que en la educación.

Ramírez-Ochoa concluye que la plataforma YouTube acoge a Khan Academy, la iniciativa académica más solicitada de la Web, lo que representa una esperanza para encaminar al público hacia un mundo pleno de posibilidades para el aprendizaje de cualquier materia, en cualquier lugar, a través de la observación de videos tutoriales. Para la presente investigación se toma como referencia ya que propone un análisis de fuentes de

información para que la plataforma YouTube sea utilizada como una herramienta enfocada en la educación, a través de apreciaciones claras, ya que dispone de una estructura de trabajo que aborda diferentes autores que sirven como apoyo al momento de hablar de referentes y sustentar la investigación.

Por otro lado, Universia Colombia (2013), en su entrevista con Susana Pabón, gerente de Comunicaciones y Relaciones públicas de Google, en Colombia: “De las aulas de clase, a los canales de YouTube: una tendencia en Latinoamérica, describe el programa Partners de YouTube que se trata de un nuevo concepto de aprendizaje no solo para estudiantes de colegios y universidades, sino para toda persona que quiera adquirir nuevos conocimientos. Esta nota explica que el programa consiste en la grabación de un video que no exige mucha calidad, un canal de YouTube y una conexión a internet. Con el fin de que el experto en algún tema suba el video a la red social y se encargue de difundir conocimiento”.

Concluye que, el programa Partners de YouTube permite que las personas se interesen más sobre las diferentes áreas del saber humano, estimula los debates entre personas de diferentes partes del mundo y, además, da la posibilidad de que la difusión de los conocimientos logre traspasar fronteras.

Este tema es pertinente porque permite hacer un acercamiento a personas que están haciendo uso de la herramienta audiovisual para que los estudiantes de la institución se motiven a utilizar la plataforma en un entorno educativo.

Otra investigación es la realizada por Marilady González Díaz, Silvia Natalia González Díaz y Viviana Hernández Bonilla (2017), titulada: Uso del video y de la plataforma YouTube en el contexto Educativo Universitario. Su objetivo fue describir el

uso de la plataforma YouTube en el ambiente académico de los estudiantes de cuarto a noveno semestre del programa Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana, modalidad a distancia. Así, busca comprender cómo es la interacción de los estudiantes y contrastar la gran importancia que han cobrado los medios audiovisuales en el campo educativo, específicamente con la plataforma YouTube. Esta investigación busca comprender cómo los estudiantes indagan en el video para resolver inquietudes académicas. Para recoger los datos, los investigadores usaron el estudio de caso mixto de carácter cuantitativo y cualitativo, que se basó en conocer cuál es el uso académico que hacen los estudiantes en la plataforma YouTube. Con un alcance de tipo exploratorio ya que pretende realizar un acercamiento a la problemática con el fin de identificar opiniones, críticas y/o pensamientos. Las herramientas a utilizar son una Encuesta y Cuestionario en los cuales se indagan diferentes aspectos. Dentro de sus resultados al analizar el uso académico le dan a la plataforma YouTube se destacan:

En primer lugar, que los alumnos se han apropiado de la plataforma YouTube como un insumo informativo que les provee contenidos académicos en las cuales deciden confiar y seguir utilizando.

En segundo lugar, que la red social más utilizada por los estudiantes es la plataforma YouTube, ya que posibilita la búsqueda de información por medio de audiovisuales.

Finalmente, concluyen que, aunque la plataforma YouTube sirve como herramienta académica, el uso que se hace con este fin es poco. Todo esto determinado por los porcentajes arrojados en la encuesta diagnóstica . Esta postura coincide con las ideas que

se aspiran a desarrollar al plantear porque sirve como referente teórico y metodológico al momento de aplicar instrumentos a la investigación.

5.3 MARCO TEÓRICO

El término generación se refiere a un grupo de edad que comparte a lo largo de su historia un conjunto de experiencias formativas que los distinguen de sus antecesores (Gilburg, 2007). Por lo tanto, una generación se define por el conjunto de valores compartidos, las percepciones y los modos de acercarse y observar la realidad (Cuesta, 2008). Los estudiantes de esta generación, ven la tecnología no solo como una herramienta al momento de buscar contenidos de entretenimiento e incluso educativos, sino que lo hicieron parte importante en sus vidas. Y por ello se empieza a generar una característica y es el querer saber el por qué y para qué de las cosas. Baldonado (2013) anota que algunos autores hacen referencia a dicha generación usando otros nombres, como Generación Y, Gen Y, Echo Boomers, Generation Next, Nexters, Generación Me, Screenagers, Google Generation y Nativos Digitales, aunque su nombre más reconocido es Millennials.

Este término fue utilizado por primera vez, por los autores Howe y Strauss (2003) donde detallan, en su publicación *Millennials go to college*, que son las personas nacidas entre el año 1982 y el año 2000 quienes han crecido durante tiempos prósperos, tienen grandes expectativas y buscan el significado de su trabajo y los describen con siete rasgos de personalidad que son: especiales, protegidos, confiados, orientados a trabajar en equipo, convencionales, presionados y exitosos.

Las TIC, son un avance de comunicación. Es un grupo de tecnologías que se mueven en diferentes contextos, pero todos digitales y permiten que se tenga acceso a la

información con códigos como lo son las imágenes, textos, sonidos y vídeos. “Son el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información” (Adell, p. 6, 1997.)

Kustcher y St. Pierre (2001 p.31), consideran que las TIC que tienen impacto en la educación son las siguientes:

Las computadoras y los periféricos que manejan, utilizan, almacenan información digital (velocidad, potencia, sonido, una variedad de colores, video, unidad de CD-ROM, calculadora, cámara digital, impresora a color, scanner).

Información digital (programas de aplicación y programas que muestran o administran la información: programa de aplicación didáctica, página WEB, base de datos, programa de aplicación de procesamiento de palabras, hoja electrónica de cálculo).

Comunicación digital (mensajería electrónica, “charla”, foros electrónicos, novedades electrónicas, telecopiador, teleconferencia, audio y videoconferencia). (Kustcher y St. Pierre 2001, p. 31; citada por Castro Santiago, 2007)

Manuel Castells señala que uno de los principales rasgos de las sociedades del conocimiento es precisamente la capacidad de innovar. A través de esta competencia se transforman los procesos y surgen los cambios. Según Drucker (1993); Hesselbein y col. (1996) y Stewart (1997), una sociedad del conocimiento se caracteriza por privilegiar:

- El capital intelectual. El conocimiento como capital fundamental.
- El conocimiento, las habilidades y las destrezas cognitivas y sociales como materias primas.
- El trabajo colaborativo y cooperativo.
- La deslocalización de la información.
- Gran velocidad de los procesos.
- Uso intensivo del conocimiento.
- Adaptación y aprendizaje.
- Revalorización de las personas.
- Las personas como constructoras, diseñadores.
- El trabajo es visto como un centro de aprendizaje, un centro de conocimiento.

Dr. Pere Marques Graells (2000) presenta 3 aspectos de cómo debe ser las TIC en el proceso de aprendizaje:

Aprovechando las funcionalidades de las TIC, se multiplican los entornos virtuales para la enseñanza y el aprendizaje, libres de las restricciones que imponen el tiempo y el espacio en la enseñanza presencial y capaz de asegurar una continua comunicación (virtual) entre estudiantes y profesores.

Las redes telemáticas constituirán nuevas unidades básicas del sistema (allí los estudiantes aprenderán a moverse e intervenir en el nuevo entorno), se utilizarán nuevos escenarios y materiales específicos (on-line), nuevas formas organizativas, nuevos métodos para los procesos educativos... Y habrá que formar educadores especializados en didáctica en redes.

Toda persona tiene derecho a poder acceder a estos escenarios y a recibir una capacitación para utilizar las TIC. La sociedad de la información” en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y varios gobiernos coinciden en la importancia de las TIC en el ámbito educativo, puesto que pueden contribuir al acceso universal e igualitario a una instrucción de calidad y a la administración eficiente del sistema de enseñanza-aprendizaje.

Para aprovechar los beneficios de las TIC, es importante planear y aplicar de manera lenta el uso de estas tecnologías, para permitir que los estudiantes se acoplen al cambio. Que exista una preparación previa, para que el docente esté en la capacidad de resolver dudas de los estudiantes. Y finalmente tener presente que lo importante es el aprender y aplicar eso al momento de reforzar el contenido de las materias, más no el uso de la tecnología.

5.4 MARCO CONCEPTUAL

El Marco conceptual, que se desarrolla a continuación, permite ampliar la información de los conceptos básicos y necesarios para la comprensión del desarrollo de este trabajo. Primero partiremos de la definición de *Educación*, con el fin de comprender la importancia que esta ha tenido en la sociedad y como la misma ha ido evolucionando. Segundo, se describe la historia de la red social plataforma digital *YouTube*, para entender y contextualizar cómo influye ésta en el mundo de la educación. En tercer lugar, se definirá *Nativo digital* donde se revisará a profundidad cómo las personas que nacieron a partir de los años noventa decidieron apoyarse de manera directa a la tecnología y así no quedarse estancados en la época analógica.

5.4.1 Educación

Se dice que un individuo es educado cuando actúa de una manera reconocida como buena para la sociedad, posee ciertas cualidades o características. Platón define la educación como un proceso de perfeccionamiento y embellecimiento del cuerpo y del alma.

En Colombia, la educación es un asunto de formación estable, propia, cultural y social. Se da en diferentes etapas y modalidades. “En teoría, los estudiantes entran al sistema educativo en el año de transición (Grado 0 o a los 5 años de edad). La educación básica comprende nueve años (Grados 1 a 9, para niños de 6 a 14 años) e incluye cinco años de educación primaria y cuatro años de básica secundaria. La educación media dura dos años (Grados 10 y 11, para jóvenes de 15 y 16 años)” (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico – OCDE, 2016).

La UNESCO considera que la educación es un derecho humano para todos, a lo largo de toda la vida, y que el acceso a la instrucción debe ir acompañado de la calidad. Sciacca, en Soto y Bernardini (1984), ven la educación como un procedimiento que lleva a cabo cada individuo, del cual es sujeto y objeto, y puede ser encaminado o ayudado por otras personas; específicamente la familia cumple un papel significativo. La UNESCO considera que la educación debe ser permanente, es un derecho humano para todos y que el camino al conocimiento debe ir acompañado de la calidad.

Esta educación permanente se conoce como la capacidad de estar en constante aprendizaje, es decir que es un proceso que está presente a lo largo de la vida y para ello no requiere de un centro formativo, ni tampoco de un lugar específico. Henz (1976), citado por Tarrío Fernández menciona: “La educación es una función social. Es tan fuerte el influjo de

la sociedad en la educación, (...), históricamente hablando, se remonta a los primeros momentos de la humanidad en los que el homo Faber, el homo sapiens y el homo loquens, sintieron la necesidad de transmitir a las generaciones posteriores, las adquisiciones por ellos conquistadas”.

La educación es un campo que constantemente evoluciona. La educación virtual es una inclinación que tomó fuerza en los últimos años, porque permite un acercamiento e interacción de los jóvenes con la tecnología y eso contribuye a que expandan sus conocimientos.

5.4.2 YouTube

YouTube es una plataforma digital de videos en línea lanzada el 14 de febrero del 2005 en San Bruno California, desarrollada por Chad Harley- Ingeniero, Steve Chen- Diseñador y Jawed Karim- Ingeniero (Blog Historia de la Informática, 2012). Su objetivo es permitir que todo el mundo se exprese, escuche, comparta información y cree comunidad a través de contenidos audiovisuales.

Su propuesta se acomoda en lo que sus desarrolladores definen como “libertades fundamentales”. Según la Organización de la Naciones Unidas (ONU, s.f.), la libertad de expresión es un derecho humano, y se encuentra recogida en el artículo 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, la cual establece:

Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir

informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión. (ONU, 1948).

YouTube propone cuatro libertades de las personas. Estas son conocidas como el “Personal Branding” que en castellano traduce marca personal, la cual consiste en que las personas se desarrollen como una marca. El autor estadounidense Tom Peters en su artículo “The Brand called you”, que apareció en la revista “Fast Company” en agosto del 97, fue el primero que lo definió formalmente. En dicho artículo Peters afirmaba que “la única manera de lograr diferenciarnos en un mundo cada vez más competitivo es manejando nuestra carrera como las grandes empresas manejan las marcas de sus productos” (Peters, 1997).

A continuación, se mencionan las libertades declaradas por la plataforma YouTube, con actualización de vigencia al año 2019: *Libertad de expresión*: “Todas las personas deben tener derecho a hablar libremente, compartir sus opiniones y fomentar el diálogo abierto. Además, la libertad creativa genera nuevas voces, formatos y posibilidades”. Profundizar más *Libertad de información*: Todas las personas deben tener la oportunidad de acceder a la información de forma libre y sin trabas. Los vídeos son una herramienta muy importante para educar, generar conocimiento y documentar los grandes y pequeños acontecimientos que tienen lugar en todo el mundo. *Libertad de oportunidades*: “Todo el mundo debe tener la oportunidad de darse a conocer, crear un negocio y triunfar en lo que le gusta. Sin intermediarios; son las personas quienes tienen que decidir lo que es popular”. *Libertad de integración*: “Todas las personas deben tener la oportunidad de encontrar comunidades de apoyo, romper las barreras, traspasar las fronteras, y reunirse para disfrutar de sus intereses y gustos comunes”.

YouTube es una plataforma de fácil acceso para la creación de contenidos audiovisuales, datos abiertos y repositorio de conocimientos. El gran crecimiento de la red social YouTube, se debe en gran parte al público juvenil ya que conservan la mayor cantidad de información o acceden a la plataforma con más frecuencia. “En un estudio de Global Web Index (GWI) señaló que El 20% de los adolescentes ven YouTube como su red social favorita. Y el 81% contestó que consumía contenidos audiovisuales a través de ella”. (López, 2018)

YouTube ha dejado de responder al concepto de “tu televisión”, convirtiéndose en un canal comercial más, una televisión a la carta que, efectivamente, permite un feedback con los vídeos y la divulgación de contenidos propios, pero que ha adquirido las formas de la televisión convencional: aquella que, por otra parte, está demostrando preferir el usuario mayoritario (Pérez Rufí, 2011, p.161; citada por Fernández, 2017).

Se ve reflejado que YouTube pasó ser una simple red social de videos, para convertirse en un sitio de constantes visitas, lo cual de cierta manera ha permitido su crecimiento, tanto en cuestión de entretenimiento como a nivel educativo. Por tanto, nos surge una pregunta. ¿Es YouTube una plataforma educativa? Ejemplos como Hegarty, un profesor de secundaria, que construyó cursos enteros de matemática por medio de videos, que nació como una iniciativa para que uno de sus estudiantes no perdiera clase, hoy lo ha llevado a ser nominado al premio Global Teacher Prize. En sus vídeos el mensaje hace entender y ver hay que apasionarse por la materia ya que nadie por naturaleza es malo para ella; la idea del canal es que el estudiante puede ir un paso más allá cuando llegué al aula (Martínez, 2016).

Por su parte, Gallardo (2013, pp. 15-17) indica que cualquier consumidor/a de YouTube con cuenta era denominado en sus comienzos con el término de “YouTuber”. Actualmente, el término designa una profesión, se reserva para aquellas personas que crean contenido para la plataforma y que además tiene un número considerable de suscriptores, visualizaciones y visitas a su canal.

Los vídeos educativos en Internet cada vez cobran más relevancia porque están educando a niños, jóvenes y adultos. Según el estudio *Qué pueden aprender las marcas del contenido educativo en YouTube*, realizado por Google, diariamente se ven más de 500.000 videos relacionados con temas de aprendizaje, lo que supera a los de animales que se viralizan a diario (Revista Semana, 03 de octubre de 2018).

5.4.3 Nativos Digitales

El término “nativo digital” fue introducido por el pedagogo y periodista norteamericano Marc Prensky. Lo empleó en diversos ensayos junto con el término “inmigrante digital” hace algo más de 10 años. El más conocido de ellos, en donde encontramos la primera referencia a estos términos, fue su artículo “Digital Natives, Digital Immigrants” (2001), donde establece una diferencia entre perfiles diversos de uso y acceso a las TIC.

Felipe García, Javier Portillo, Jesús Romo, Manuel Benito (2019) “A los nativos digitales les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo: son multitarea. Afrontan distintos canales de comunicación simultáneos, prefiriendo los formatos gráficos a los textuales.

Utilizan el acceso hipertextual en vez del lineal. Funcionan mejor trabajando en red. Y prefieren los juegos al trabajo serio.

“*Nativo Digital*” se refiere y “designa a la generación de personas que nacieron después de 1980 y que, por tanto, crecieron con ordenadores e internet como componentes normales de su entorno” (Spitzer, 2013, p. 205).

Los rasgos que definen a los “Nativos Digitales” según la teoría de Prensky son: Reciben la información rápidamente. Les gusta el trabajo en paralelo y la multitarea. Prefieren imágenes a texto. Prefieren el acceso aleatorio. Funcionan mejor cuando trabajan en red. Prosperan con la satisfacción inmediata y bajo recompensas frecuentes. Prefieren los juegos al "trabajo serio".

García (2011) indica que autores como John Palfrey y Urs Gasser, creen que es más correcto hacer una diferenciación y hablar de nativos digitales “no” digitales, ya que “consideran que no todos los jóvenes comprendidos en el marco de edad que engloba la calificación de Mark Prensky, pueden considerarse “nativos digitales”. Para serlo hay que compartir una cultura global, no por determinación de edad, sino por experiencias en las Tecnologías y la información y la Comunicación y el impacto que estas tienen en su vida. De hecho, señalan que aquellos no nacidos dentro del marco “digital”, pueden llegar a tener una capacitación semejante a la de sus homólogos más jóvenes.” (García, 2011, p.118).

5.4.4 E-learning

El E-learning es "una formación con Internet es un ambiente creado en la Web en el que los estudiantes y educadores pueden llevar a cabo tareas de aprendizaje. No es sólo un mecanismo para distribuir la información a los estudiantes; también supone tareas relacionadas con la comunicación, la evaluación de los alumnos y la gestión de la clase." (McCormack y Jones, 1998, citados por Sánchez, 2019).

Esta modalidad empieza a posicionarse en la parte educativa y permite que las Tecnologías de información y comunicación (TIC) se adecuen como un medio de aprendizaje.

En Colombia, el E-learning desde el año 2010 ha crecido un 165% según cifras entregadas por Expo E-learning (evento de alta trascendencia en Colombia sobre esta temática). Actualmente en el país, más de 70 empresas de e-learning ofrecen sus servicios, estas empresas se clasifican de acuerdo a tres grandes grupos: nacionales (creadas en los últimos cinco años), mixtas (capital colombiano y español, o de otro país), y extranjeras (delegaciones de empresas españolas, francesas, alemanas, estadounidenses). Como dato particular en los próximos años se incrementará esta cifra, llegando a más de 100 empresas que atenderán la creciente demanda de formación on-line (Corporación Colombia Digital, 2013).

Las ventajas del E-learning: Aprendizaje Activo, ya que es una actividad donde el alumno debe aprender a ser responsable de su educación por iniciativa, ya que no tiene que ir a clase de manera presencial y hace uso de su propio tiempo. Flexibilidad, Los horarios son de acuerdo al tiempo del alumno, pues él se encarga de decidir cuándo estudiar. Acceso

24 horas, solo se debe contar con una buena conexión a internet para acceder al contenido. El curso comienza cuando tú quieras, el alumno toma la decisión de matricularse cuando lo necesite. Contenido actualizado, tiene la ventaja de poder editar constantemente y transmitir más conocimiento. Recursos virtuales ilimitados, se cuenta con un campus virtual que permite el acceso a todos los contenidos en cualquier momento. Adaptación al ritmo de aprendizaje, se cuenta con una duración suficiente para completar la formación. (Tomado de IMS formación)

El E-learning, que en español es la educación virtual que se da mediante canales tecnológicos y/o electrónicos, García Peñalvo (2009) lo define como "capacitación no presencial que, a través de plataformas tecnológicas, posibilita y flexibiliza el acceso y el tiempo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adecuándose a las habilidades, necesidades y disponibilidades de cada discente".

5.4.5 Adolescentes

En este contexto el adolescente "se convierte en las redes en micromedio de comunicación para su comunidad, en micro poder en la toma de decisiones antes monopolizadas por diversas instituciones y en agente activo de desarrollo cultural, científico". Reig (2013, p. 53).

"La ampliación de los canales de distribución y acceso a la información han aumentado las identidades disponibles para los adolescentes, así como los medios para jugar con éstas durante periodos críticos del desarrollo". (Corredor, et al., 2011, p. 46).

De este modo, este beneficio de flujos de información modifica la misma concepción de cultura, debilitando el concepto de cultura universal en favor del surgimiento de una

subcultura global. Así el número de espejos en los que los adolescentes se pueden mirar han aumentado exponencialmente, aumentando en consecuencia los focos de influencia y las posibilidades en el proceso de su desarrollo identitario.

Un tipo de participación en el que los adolescentes pasan en tiempo en los medios sociales utilizando dichas herramientas para “ampliar o enriquecer el tiempo que se pasa en compañía del grupo social más importante en el aquel momento: el de los amigos, los pares”. (Reig, 2013, p.51).

5.5 MARCO LEGAL

Las bases legales de esta investigación se encuentran representadas, en primer lugar, en los términos y condiciones del servicio de la plataforma YouTube, de donde se subraya el número cinco que habla sobre las Restricciones generales de la utilización de la plataforma y en la que dice que: “YouTube le autoriza a acceder y utilizar los Servicios, con sujeción a las condiciones específicas que se indican, y usted acepta que su inobservancia de cualquiera de estas condiciones constituirá un incumplimiento de los Términos y Condiciones”. (YouTube, 2005)

Contenido dañino o peligroso. No incentivar a que tu público realice acciones que puedan provocarles daños. Contenido de incitación al odio. YouTube no admite contenido que fomente la violencia. Contenido violento o gráfico. YouTube permite utilizar este contenido solo si es de tipo informativo o documental. Pero se debe hacer con suficiente información que dé a entender lo que sucede en el video. La violencia se aprende directa o indirectamente a través de los modelos proporcionados por la familia (padres, familiares, novios/novias), se refuerza en la infancia y continúa en la edad adulta en una respuesta de

afrontamiento al estrés, como un método de resolución de conflictos (Bandura, 1973).

Acoso y ciberacoso. No publicar vídeos y comentarios ofensivos.

En un análisis realizado por Belsey (2005) sobre el fenómeno del Ciberbullying señala que se definiría como el uso de algunas Tecnologías de la Información y la Comunicación como el correo electrónico, los mensajes del teléfono móvil, la mensajería instantánea, los sitios personales vejatorios y el comportamiento personal en línea difamatorio, de un individuo o un grupo, que deliberadamente, y de forma repetitiva y hostil, pretende dañar otro.

Amenazas. YouTube es muy estricto en lo que respecta a las amenazas, evita el comportamiento agresivo, el acoso, la invasión de la privacidad, la incitación a los actos violentos y la infracción de las condiciones de uso.

Si el comportamiento de un creador de contenido, dentro o fuera de la plataforma perjudica a un suscriptor YouTube se ve en la responsabilidad de identificar la gravedad de sus acciones o incluso si existe un comportamiento repetitivo nocivo para la sociedad y de esa manera tomar medidas que lleven a la suspensión de privilegios o incluso la cancelación de su cuenta.

Por otro lado, Mineducación define la Educación en Colombia “Como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”.

(Congreso de la República de Colombia, 1994).

Dentro de la Constitución Política de Colombia (1991), se encontró el siguiente artículo con respecto a la educación:

Artículo 67. “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

5.6 MARCO PRAXEOLÓGICO

Este modelo educativo, propio de los procesos formativos de Uniminuto, se enfoca en la formación de una persona que integra el saber con el actuar. Utiliza cuatro pasos, los cuales se verán reflejados en los diferentes puntos del presente trabajo.

Este desarrollo de lo Praxeológico (Juliao, C., 2007 p. 29), está articulado en este trabajo, de la siguiente manera:

- **El ver:** se hizo un acercamiento a los estudiantes de la Institución Educativa Joaquín Cárdenas Gómez y se pudo observar la problemática.
- **Juzgar:** análisis que se realizan durante todo el trabajo en momentos específicos como lo son en el marco conceptual, marco teórico, y las reflexiones en los comentarios analíticos de resultados.
- **Actuar:** todo el desarrollo del trabajo de campo realizado en la Institución Educativa Joaquín Cárdenas Gómez.

- **Devolución Creativa:** la infografía educativa, realizada con ayuda de los profesores de la Institución Educativa Joaquín Cárdenas Gómez.

6. DISEÑO METODOLÓGICO

Para llevar a cabo este proyecto de investigación se ha optado por la siguiente metodología que es de corte cualitativo, en cuanto que “este método permite cualificar y describir el fenómeno social” (Bernal, 2010). Lo anterior, percibido por el sujeto de la investigación que son los estudiantes de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez* y por el objeto de estudio que es el análisis del conocimiento acerca de aprender o reforzar contenidos de materias vistas en clase, por medio de la plataforma YouTube.

El alcance de la investigación es de tipo explicativo ya que busca realizar un acercamiento a la problemática, con el fin de explicar la incidencia de un fenómeno social como son las plataformas virtuales en una población determinada. El enfoque de esta investigación es etnográfico, de acuerdo con Denis y Gutiérrez (2002), citados por Bernal (2010) este “se utiliza para presentar una imagen de la vida, del quehacer, de las acciones, de la cultura de grupos en escenarios específicos y contextualizados”.

Para el análisis de este trabajo se enfocó en el caso particular de los estudiantes del grado Once de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez* de ahí que se haya elegido, en este diseño metodológico, el estudio de caso. Esta herramienta de investigación favorece el análisis y clasificación de la conducta de los sujetos implicados en el fenómeno social investigado. (Martínez. 2006)

Como técnica de recolección de la información se utilizó la encuesta de tipo cerrado por medio de la herramienta de Google, llamada Google Forms, diseñada para 60

estudiantes, pero de las cuales solo 34 respondieron, siendo una muestra significativa para esta investigación.

Los formularios de las encuestas, desarrolladas para la obtención de resultados cualitativos, se encuentran en documentos Anexos. Tienen como objetivo recaudar información que servirá de apoyo para el desarrollo del trabajo de Grado. Es decir, busca el contacto con las personas involucradas. Estas Encuestas van dirigidas a los estudiantes de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*.

La información obtenida nos dará como resultado, un panorama de la situación actual del problema de investigación, con ello se estará identificando los contenidos si hacen uso educativo de la plataforma YouTube y se determinará el uso que hacen de la misma.

La siguiente serie de encuestas está formada por once preguntas, teniendo cada una de ellas su propia importancia y finalidad, ya que conforme se presentaron, se fue entendiendo la importancia del uso educativo de la plataforma YouTube.

Objetivo de la encuesta: identificar y clasificar qué tanto uso le dan a la plataforma YouTube en sus procesos académicos.

Y posteriormente, se realizó un grupo focal con ocho estudiantes, para identificar y clasificar de manera más clara los contenidos que están consumiendo los estudiantes en YouTube. Esto generó un insumo clave para la recolección de información y la intervención estratégica junto con los docentes, realizando otro grupo focal, por medio de una pieza gráfica (infografía) para que los estudiantes utilicen la plataforma como un referente educativo.

6.1 CRITERIOS DE MUESTREO

El universo, todas las personas que acceden a internet. Específicamente fieles consumidores de la plataforma YouTube, con fines netamente académicos.

Población, Institución Educativa Joaquín Cárdenas Gómez, ya que ahí encontré la necesidad de analizar el contexto educativo en pro a la parte de tecnología y que usos le están dando a la plataforma YouTube.

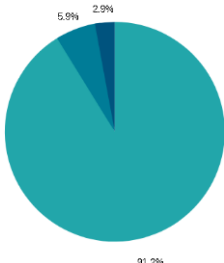
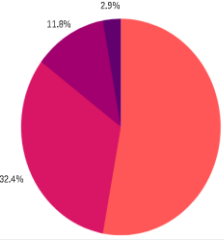
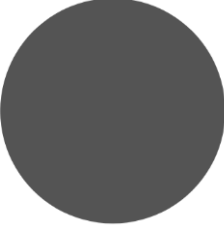
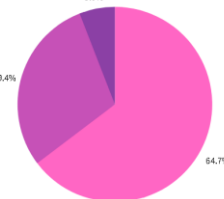
Muestra, No representativa, aleatoria, estudiantes del grado once que quieran participar de manera voluntaria en el proceso.

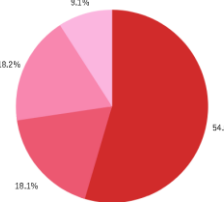
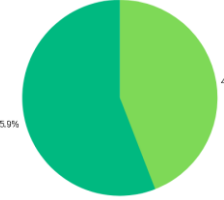
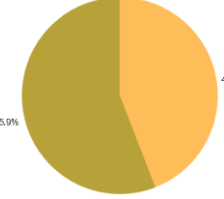
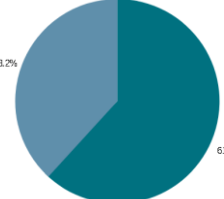
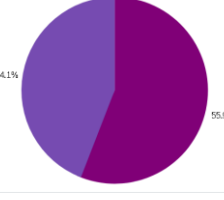
7. RESULTADOS

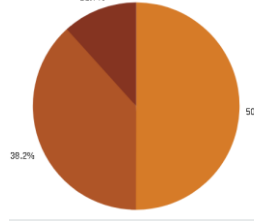
7.1 MATRIZ ANÁLISIS ENCUESTA DIGITAL VÍA GOOGLE –

OBJETIVO 1

OBJETIVO 1 - MATRIZ ANÁLISIS ENCUESTA DIGITAL

PREGUNTAS	PORCENTAJES	RESULTADOS	ANÁLISIS CUALITATIVO
<p>Pregunta 1</p> <p>¿Con qué frecuencia accede a Internet?</p>		<p>91,2 % Todos los días 5,9% 2 o 3 veces por semana 2,9% Una vez por semana 0% Cada 2 o 3 semanas 0% Una vez al mes</p>	<p>La mayoría de estudiantes 91.2%, asegura acceder a internet todos los días.</p>
<p>Pregunta 2</p> <p>¿Qué sitio visita habitualmente?</p>		<p>52,9% Facebook 32,4% YouTube 11,8% Instagram 2,9% Google 0% Hotmail 0% Twitter</p>	<p>En cuanto al uso de plataformas este estudio pudo determinar que la red social con mayor uso, por parte de los estudiantes, es Facebookv 52.9%,seguida por YouTube 32.4%, Instagram 11.8%, Google 2.9%, dejando a las demás redes sociales con un indicador en cero.</p>
<p>Pregunta 3</p> <p>¿Conoce la Plataforma YouTube?</p>		<p>100% Si 0% No 0% Tal vez 0% Lo he escuchado 0% No recuerdo</p>	<p>Todos los estudiantes 100%, conocen la plataforma YouTube.</p>
<p>Pregunta 4</p> <p>¿Con qué frecuencia accede a la Plataforma YouTube?</p>		<p>64,7% Todos los días 29,4% 2 o 3 veces por semana 5,9% Una vez por semana 0% Cada 2 o 3 semanas 0% Una vez al mes</p>	<p>La mayoría de estudiantes 64.7%, aseguran hacer uso de la plataforma todos los días.</p>

<p>Pregunta 5</p> <p>¿Qué contenido consume en la Plataforma YouTube?</p>		<p>54,6% Música 18,1% Videojuegos 18,2% Belleza 9,1% Deportes 0% Educación</p>	<p>Se logra identificar que los contenidos que más consumen, los estudiantes del grado once de Institución Educativa Joaquín Cárdenas Gómez, son de música 54.6%, videojuegos 18.1%, belleza 18.2%, deportes 9.1%.</p>
<p>Pregunta 6</p> <p>¿Sabes que por la plataforma YouTube se Pueden adquirir conocimientos acerca de las materias vistas en clase?</p>		<p>55,9% Si 44,1% No 0% Tal vez 0% Lo he escuchado 0% No recuerdo</p>	<p>Con respecto a si los estudiantes están utilizando YouTube de manera educativa, 19 estudiantes aseguran que sí 55.9%, mientras que, los otros 15 44.1%, dicen no conocer YouTube, con un fin académico.</p>
<p>Pregunta 7</p> <p>¿YouTube le ha facilitado realizar trabajos de materias que no comprende muy bien en clase?</p>		<p>55,9% Si 44,1% No 0% Tal vez 0% Lo he escuchado 0% No recuerdo</p>	<p>Se puede afirmar que el estudiante hace uso de la plataforma YouTube como un instrumento para fortalecer las materias vistas en clase 55.9% responde afirmativamente, 44.1% dice que no.</p>
<p>Pregunta 8</p> <p>¿Piensas que el uso de esta plataforma mejora la facilidad de Aprendizaje?</p>		<p>61,8% Si 38,2% No 0% Tal vez 0% Lo he escuchado 0% No recuerdo</p>	<p>La mayoría de estudiantes 61.8%, ven la plataforma YouTube como un medio en el cual se pueden apoyar en cuanto a lo educativo y mejorar sus notas académicas. 38.2% piensan que no.</p>
<p>Pregunta 9</p> <p>¿Conoces canales educativos en la plataforma YouTube?</p>		<p>55,9% Si 44,1% No 0% Tal vez 0% Lo he escuchado 0% No recuerdo</p>	<p>Un mayor porcentaje 55.9% de estudiantes aseguran conocer canales educativos en la plataforma, pero por otro lado una cantidad alta 44.1% dice no conocer ninguno.</p>

<p>Pregunta 10</p> <p>¿Has visitado alguno de Estos canales educativos en la plataforma YouTube?</p>		<p>0% Date un voltio - Javier Santaolalla</p> <p>38.2% Julio profe – Julio Alberto Ríos Gallego</p> <p>0% Narraciones de la historia – Diana Uribe</p> <p>0% Amigos ingleses - Isabel y Phillip</p> <p>0% Jaime Altozano – Todo sobre música</p> <p>50.1% No</p> <p>11.7% No recuerdo</p>	<p>Cabe resaltar la variedad de contenido que presenta YouTube y los diferentes canales especializados en estas áreas como lo son Julio Alberto Ríos, conocido como Julio Profe 38.1%, que sube contenido enfocado a las Matemáticas al estilo más tradicional que es con un tablero, pero lo que permite la plataforma es reproducir las veces necesarias hasta lograr entender el concepto.</p>
---	---	--	---

<https://forms.gle/pjfnZx2vH38PhzF9A>

COMENTARIO ANALITICO SOBRE ENCUESTA DIGITAL vía Google Forms

OBJETIVO 1

Está encuesta ha sido respondida en un cien por ciento de estudiantes de la institución educativa Joaquín Cárdenas Gómez, por hombres (52.9%) y mujeres (47.1%) en su mayoría entre la edad de 15-17 (85,3%) y 18-21 (14.7%) ubicados en los cursos 11-1 (50%) y 11-2 (50%).

Los estudiantes encuestados reconocen que YouTube permite flexibilizar los contenidos educativos, los facilita el saber a tal modo que existe un abajamiento de muchos temas que aparecen como de fácil apropiación para mentes súper brillantes, volviéndose más común y generando recorte en las brechas de acceso al conocimiento que durante décadas se ha mantenido.

Resulta significativo desde el análisis de estas encuestas sensibilizar a los jóvenes acerca del aprovechamiento de YouTube como una plataforma donde puedan adquirir aprendizaje de una manera más fácil, para ello se necesitan los recursos necesarios.

Esta sensibilización puede tener relevancia en cuanto que, muchos de ellos iniciaran procesos universitarios en los que el conocimiento puede ser más complejo y el uso de esta aplicación ayudaría en la adquisición del conocimiento significativo para su carrera.

Todo esto permite observar que, a pesar de que es una red habitual, existe desconocimiento y por tanto desaprovechamiento de YouTube. Se hace necesario generar mayores espacios de formación en frente a esta. Por tanto, los estudiantes no utilizan la aplicación de forma educativa a pesar de saber que la plataforma es un medio que podría fortalecer su proceso educativo.

Lo anterior llama la atención en cuanto existe un desaprovechamiento práctico de las redes sociales con las que cuenta el hombre. Estamos en una sociedad llena de mucha información pero desinformada. El conocimiento está más cercano al hombre pero ha perdido la curiosidad, el asombro y la inquietud.

Entonces, cabe resaltar la variedad de contenido que presenta YouTube y los diferentes canales especializados en estas áreas como lo son Julio Alberto Ríos, conocido como Julio Profe que sube contenido enfocado a las Matemáticas al estilo más tradicional que es con un tablero, pero lo que permite la plataforma es reproducir las veces necesarias hasta lograr entender el concepto.

Resultaría oportuno que los estudiantes acudiesen a ver otros canales, donde implementen herramientas y teorías de una manera efectiva, que les permitan fortalecer los conocimientos que deben adquirir.

En este sentido, YouTube se configura como un canal principal para llamar la atención de los jóvenes, dadas las horas que pasan utilizando. Aquí se puede observar que existe un conocimiento de YouTube y un constante uso de los estudiantes. Y que puede convertirse en este entorno educativo en una herramienta que favorezca mejores desempeños en los estudiantes.

7.2 MATRIZ ANÁLISIS GRUPO FOCAL VÍA WHATSAPP – OBJETIVO 2

OBJETIVO 2 - MATRIZ ANÁLISIS GRUPO FOCAL VÍA DIGITAL					
PREGUNTA MOTIVADORA	PARTICIPANTE 1	PARTICIPANTE 2	PARTICIPANTE 3	PARTICIPANTE 4	PARTICIPANTE 5
Pregunta 1 ¿Cómo consideras el tipo de contenido al cual accedes en la plataforma YouTube?	<i>“La mayoría de contenido que veo es de diversión”.</i>	<i>“Lo considero muy bueno ya que te informa y te enseña cosas nuevas”.</i>	<i>“El contenido es bien entretenido”.</i>	<i>“YouTube posee mucho contenido, pero solo veo más que todo contenido de diversión y en ocasiones educativo para trabajos del colegio”.</i>	<i>“De entretenimiento e informativo en algunas ocasiones”.</i>
Pregunta 2 ¿Encuentras temas de interés educativos en la plataforma para conversar con tus compañeros de clase?	<i>“Sí”.</i>	<i>“Sí”.</i>	<i>“Si hay muchos temas de qué hablar”.</i>	<i>“Sí”.</i>	<i>“Pues uno si ve cosas interesantes pero la verdad nunca he hablado o conversado respecto a algún tema”.</i>
Pregunta 3 ¿Cuándo ves un video en YouTube que puede ayudar para explicar un tema lo has enseñado a tu maestro? ¿Qué reacción tiene el profesor?	<i>“No lo he hecho y creo que ningún compañero tampoco”.</i>	<i>“No pues nunca le he dicho”.</i>	<i>“No le he dicho nunca”.</i>	<i>“No nunca le he mostrado algún video”.</i>	<i>“No le he mostrado nunca un video, pero si he tenido el deseo de hacerlo sobre todo para la clase de inglés donde puede ayudar a pronunciar mucho mejor las palabras”.</i>
Pregunta 4	<i>“Cuando hacemos</i>	<i>“La verdad no tengo</i>	<i>“En ocasiones yo</i>	<i>“Si sé que la utilizan,</i>	<i>“No sé, pues YouTube casi</i>

¿Conoces algún caso, en el cual un compañero haya mejorado en alguna clase, gracias a YouTube?	<i>trabajos en grupo nos ponemos tareas y gracias a los videos se facilita a que varios compañeros aporten más ideas”.</i>	<i>conocimiento , lo que si te puedo decir es que con unos compañeros hemos buscado como hacer proyectos de ciencia y nos ha ido muy bien”.</i>	<i>he visto varios compañeros que gracias a los videos entienden más fácil la idea del trabajo a realizar”.</i>	<i>sobre todo en inglés al escuchar la pronunciación bien de algo”.</i>	<i>siempre se utiliza es para distracción no para estudiar”.</i>
Pregunta 5 ¿Qué llama tu atención al momento de elegir un video para ver en la plataforma YouTube?	<i>“Uno no elige el video, uno ya sabe que va a buscar”.</i>	<i>“Me gustan los videos de curiosidades, en mi inicio siempre los encuentro”</i>	<i>“Solo utilizo YouTube para escuchar música y ya sé que voy a buscar”</i>	<i>“Me fijo siempre en el título, si me gusta y llama mi atención , lo veo”</i>	<i>“Me encanta el maquillaje, entonces siempre tengo en la bandeja de inicio videos de youtubers dedicadas a eso”</i>

COMENTARIO ANALÍTICO SOBRE GRUPO FOCAL vía WhatsApp

OBJETIVO 2

Este grupo focal en su totalidad por cinco (5) estudiantes de la institución educativa Joaquín Cárdenas Gómez, por hombres (3) y mujeres (2) en su mayoría entre la edad de 15-17 (5) ubicados en los cursos 11-1 (2) y 11-2 (3).

Los estudiantes no utilizan la aplicación de forma educativa a pesar de saber que la plataforma es un medio que podría fortalecer su proceso educativo, e incluso reforzar materias que les resultan difíciles como las matemáticas.

No es suficiente que YouTube sea entretenida, sino que sea una plataforma nutritiva en educación y que pueda aportar a la sociedad. Esto puede, incluso, abrir una discusión ética sobre los contenidos que presenta la plataforma, se encuentran múltiples canales con contenido que entretiene mas no forma. La necesidad que siente la sociedad que YouTube genere videos más formativos, que aporte en el plano educativo.

En este punto cabe resaltar como Google, con ayuda de la fundación Mayahii, presentó la iniciativa YouTube EDU en español. Es un apartado de conocimiento gratuito, que contribuye con la parte educativa para los jóvenes hispanoamericanos. Actualmente cuenta con videos que incluyen clases de matemáticas, ciencia, tecnología, inglés, literatura y diferentes tutoriales. Que son elaborados por los mismos usuarios.

YouTube presenta también un beneficio y es que vuelve al estudiante en un autodidacta, lo convierte en sujeto activo de su educación, lo hace protagonista en su aprendizaje.

Esta tendencia del favorecimiento de las pedagogías activas no solo ocurren en el proceso individual del sujeto sino también en el colectivo, pues se dinamizan los procesos grupales tal y como lo reconocen diferentes participantes del grupo foca, al considerar que YouTube permite aprender más fácil y hacer más participativas las clases. Asimismo, puede prevenir la deserción escolar que en ocasión ocurre porque los contenidos no son tan comprendidos por unos integrantes del grupo en relación con otros compañeros. Esta ventaja es resaltada por quien considera que los trabajos en grupo ayudan a que los que se les dificulta aprender un poco más aporten ideas.

Los participantes hacen evidente que el uso de lo audiovisual ayuda a tener una mente más crítica y reflexiva y que aunque el contenido que más consumen es el entretenimiento, resaltan que tienen presente la parte educativa y como YouTube les aporta de manera positiva.

7.3 MATRIZ ANÁLISIS GRUPO FOCAL VÍA WHATSAPP –

OBJETIVO 3

OBJETIVO 3 - MATRIZ ANÁLISIS GRUPO FOCAL vía WhatsApp

PREGUNTA MOTIVADORA	PARTICIPANTE 1	PARTICIPANTE 2	PARTICIPANTE 3	PARTICIPANTE 4
Pregunta 1 ¿Una infografía puede funcionar como uso pedagógico?	<i>“Las infografías son más fáciles de recordar que un simple texto y aún más si tienen bastante apoyo con imágenes.”</i>	<i>“Sí, se presta para poder utilizarla tanto en medios tradicionales, como en digitales”.</i>	<i>“Se leen rápido. Entender una infografía no quita tanto tiempo como entender un texto”.</i>	<i>“Claro, simplifican ideas complejas, y ayudan a la comprensión de datos más complicados, gracias a imágenes que las hacen que la información sea más fácil”.</i>
Pregunta 2 ¿Estarían interesados en utilizar esta herramienta con fines académicos?	<i>“Es bastante interesante utilizar otros medios para llegarle a los estudiantes, a mí si me gusta la idea”</i>	<i>“Claro, a veces es necesario irse por la parte dinámica y una infografía se adapta muy bien a eso, ya que facilita el leer la información”</i>	<i>“Sí, a mí también me gusta la idea, soy profesor de matemáticas y se me complica mucho llegarle a los estudiantes, espero que esto me ayude bastante y el lograr adaptarme a los medios digitales”.</i>	<i>“Lo importante es que no terminen en la basura, pero sí, vamos hacerlo”</i>
Pregunta 3 ¿De qué temas relacionados con la educación deberíamos hablar en la infografía?	<i>“Sería importante que tocará temas relacionados a todas la materias y como poder hacer aprovechamiento de la parte digital en pro a sacar mejores notas”</i>	<i>“El mundo está pasando por un tiempo difícil con toda la situación del Covid, creo que ahora es demasiado pertinente hacer publicidad de estos medios digitales, ya que nos sirven de apoyo a nosotros los docentes”</i>	<i>“Cultura general, ciencias exactas y artes, y hacer recomendaciones de diferentes canales educativos”</i>	<i>“Hablar sobre las tecnologías de información, el aporte que le hacen a la educación y la importancia que tienen, y aún más en esta cuarentena que no podemos tener clases presenciales”</i>
Pregunta 4	<i>“Infografía</i>	<i>“Estoy de</i>	<i>“Creo que se</i>	<i>“Infografía</i>

¿Qué tipo de infografía es pertinente para llegarle más a los estudiantes?	<i>informativa. Para así adaptarla a todo lo relacionado con YouTube como medio de apoyo en el aprendizaje de los estudiantes”.</i>	<i>acuerdo con el participante número uno, creo que es más importante dar información que hacerla divertida”.</i>	<i>puede adaptar la infografía informativa y didáctica, y que también se puede hacer un aprovechamiento de la parte digital, realizándola en ese medio e imprimir unas cuantas para ubicar en las carteleras de la institución como apoyo visual”.</i>	<i>didáctica. Contribuyen mejor que cualquier otro material didáctico a la interpretación de lo que en ellas se muestra”.</i>
Pregunta 5 ¿Lo audiovisual permite la incorporación de contenidos de una manera más clara y sencilla e incluso más entretenida?	<i>“Claro que sí, permite un impacto positivo y estimula la atención y la receptividad del alumno”.</i>	<i>“Hace más fácil las explicaciones de nosotros los profesores, y recibimos mejores resultados por parte de los estudiantes, porque las clases no son monótonas”</i>	<i>“Los jóvenes actualmente están inmersos en lo audiovisual y eso les resulta más llamativo, les resulta más fácil leer una imagen a todo un texto”.</i>	<i>“Pueden servir de complemento a otros recursos o formas de comunicación clásicos en la enseñanza como son las explicaciones orales o el uso del tablero”.</i>

COMENTARIO ANALÍTICO SOBRE GRUPO FOCAL vía WhatsApp

OBJETIVO 3

Este grupo focal ha sido respondido en su totalidad por cuatro (4) docentes de la institución educativa Joaquín Cárdenas Gómez, por hombres (2) y mujeres (2) en su mayoría entre la edad de 25-35 (3) y 40-50 (1) ubicados en las materias Matemáticas (1), Ciencias Naturales (1), Español (1) y Artística (1).

Luego del análisis de la información que dan los instrumentos de investigación se considera oportuno realizar una infografía, ya que es un instrumento flexible. Pues se adapta a las

necesidades, informativo y efectivos, con recomendaciones y ventajas que ayudan a incentivar el uso de la plataforma YouTube en la institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez* para fines pedagógicos.

En el caso de que el profesorado no haga uso de los medios audiovisuales en la educación, se recomienda aplicar una metodología activa y participativa para que sus estudiantes puedan desarrollar diferentes funciones que ayuden a mejorar sus notas académicas.

Fomentar la participación y el interés por diferentes temas y un espíritu más crítico con debates relacionados a la información que se va a facilitar en la infografía. Esto favorecerá el aprendizaje por descubrimiento, ya que el uso de las imágenes, textos cortos y llamativos, posibilita ayudar al alumno a comprender mejor las asignaturas y desarrollar la creatividad, permitiendo que el estudiante ejercite el uso de la plataforma y mejorar el proceso educativo, ya que con la parte audiovisual se pueden obtener fines de retroalimentación, análisis crítico y búsqueda de soluciones.

8. CONCLUSIONES

Después de realizar el análisis correspondiente a cada instrumento aplicado, y utilizar la metodología ya conocida y mencionada con anterioridad, se concluye que:

1. Se pudo observar que existe un conocimiento de la plataforma YouTube y que hay un constante uso por parte de los estudiantes, pero los estudiantes la utilizan muy poco para fines educativos. El autor Orihuela (2002) considera este tipo de plataformas como:

“Herramientas que ofrecen un escenario comunicativo con múltiples rasgos: multimediática, hipertextual, pluridireccional, independiente temporal y geográficamente, de difusión focalizada, actualizada en tiempo real, libre de arbitraje, con el requerimiento de un mínimo de competencias digitales por el usuario, y facilitadora de un proceso que consiente la participación interactiva, identificada o silenciosa” (Pág. 2)

En relación con lo anterior, se logra identificar que los contenidos que más consumen, los estudiantes del grado once de Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, son de entretenimiento, música, deportes, videojuegos, belleza, ciencia y arte.

Se puede concluir que los estudiantes no utilizan la aplicación de forma educativa a pesar de saber que la plataforma es un medio que podría fortalecer su proceso educativo, e incluso reforzar materias que les resultan difíciles.

Al respecto John Farrell, jefe de entretenimiento de YouTube para América Latina (2014) considera que “No es suficiente que YouTube sea entretenida, sino que sea una plataforma nutritiva donde podamos aportar a la sociedad” (Tomado de: <https://www.milenio.com/estilo/youtube-edu-el-canal-educativo-de-google>). Esto puede, incluso, abrir una discusión ética sobre los contenidos que presenta esta plataforma, se encuentra múltiples canales con contenido que entretiene mas no forma.

A modo de ejemplo, se pueden nombrar videos realizados por personas como Daneidy Barrera, más conocida como “*Epa Colombia*”, los cuales han sido cuestionados en su contenido, pero que se convierten en tendencia. La discusión radica precisamente en la necesidad que siente la sociedad que YouTube genere videos más formativos, que aporte en el plano educativo. Al respecto Miguel Ángel Alva, director de Marketing en Google (2014), expresó:

“Para nosotros no es suficiente que YouTube sea una plataforma entretenida, para nosotros es de suma importancia que también sea una plataforma educativa donde podamos aportar a la sociedad y la gente pueda aprender, informarse, colaborar y contribuir al desarrollo positivo de la sociedad” (Disponible en: [dehttps://www.milenio.com/estilo/youtube-edu-el-canal-educativo-de-google](https://www.milenio.com/estilo/youtube-edu-el-canal-educativo-de-google) Recuperado: Abril 29 del 2020)

En este punto cabe resaltar cómo Google, con ayuda de la Fundación Mayahii, presentó la iniciativa YouTube EDU en español. Es un apartado de conocimiento gratuito, que contribuye con la parte educativa para los jóvenes hispanoamericanos. Actualmente cuenta con videos que incluyen clases de matemáticas, ciencia, tecnología, inglés, literatura y diferentes tutoriales. Que son elaborados por los mismos usuarios.

2. Los estudiantes entrevistados reconocen que YouTube permite flexibilizar los contenidos educativos, los facilita y los vuelve más comunes.

YouTube presenta también un beneficio y es que vuelve al estudiante en un autodidacta, lo convierte en sujeto activo de su educación, lo hace protagonista en su aprendizaje. Al respecto el investigador Área Moreira, Manuel. (2002) indica que “...El educando debe convertirse en el protagonista de las acciones formativas. Los alumnos deben disponer de una gran autonomía y control sobre su propio proceso de aprendizaje. El

alumno debe aprender por sí mismo, esto implica que debe desarrollar una inteligencia distribuida...” (p.10).

Esta tendencia del favorecimiento de las pedagogías activas no solo ocurre en el proceso individual del sujeto sino también en el colectivo, pues se dinamizan los procesos grupales, tal y como lo reconoce el participante número uno, al considerar que YouTube permite: “Cuando hacemos trabajos en grupo nos ponemos tareas y gracias a los videos se facilita a que varios compañeros aporten más ideas. Asimismo, puede prevenir la deserción escolar que en ocasión ocurre porque los contenidos no son tan comprendidos por unos integrantes del grupo en relación con otros compañeros”. (Afirmación tomada de participante 1 del Grupo Focal número 1, ver evidencia en Anexos)

3. Los participantes hacen evidente que el uso de lo audiovisual ayuda a tener una mente más crítica y reflexiva. Coll (2004); Coll, Mauri y Onrubia (2008), plantean en el documento *Sistema de clasificación de uso de las TIC*, en la categoría cuatro, que son instrumentos mediadores de la actividad conjunta utilizada por profesores y alumnos durante la realización de las tareas o actividades de enseñanza aprendizaje. Algunos ejemplos típicos y relativamente habituales de esta categoría son la utilización de las TIC: como auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor (explicar, ilustrar, relacionar, sintetizar...). (p.94). Por ende, se puede afirmar que el estudiante hace uso de la plataforma YouTube como un instrumento para fortalecer las materias vistas en clase.

Resulta significativo desde el análisis de estas encuestas sensibilizar a los jóvenes acerca del aprovechamiento de YouTube como una plataforma donde puedan adquirir aprendizaje de una manera más fácil, para ello se necesitan los recursos necesarios. Esta

sensibilización puede tener relevancia en cuanto que muchos de ellos iniciaran procesos universitarios en los que el conocimiento puede ser más complejo y el uso de esta aplicación ayudaría en la adquisición del conocimiento significativo para su carrera.

Díaz (2005) afirma que existen algunos principios de la enseñanza aprendizaje en entornos apoyados por las TIC (video de la plataforma YouTube) que considera “el aprendizaje es un proceso de construcción de conocimiento y la enseñanza un ayuda asistida o mediada” (Pág. 18).

4. Por tanto, luego del análisis de la información que dan los instrumentos de investigación, se consideró oportuno, junto con algunos docentes de la institución, realizar una infografía (Ver en Anexos) ya que es un instrumento flexible, pues se adapta a las necesidades, informativo y efectivos, que ayudan a incentivar el uso de la plataforma YouTube en la institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez* para fines pedagógicos. Es importante comenzar a aplicar herramientas nuevas y de fácil uso como parte del cuerpo de enseñanza de los docentes, ya que permiten obtener más habilidades en el uso de las TIC, y a los estudiantes percibir formas de aprendizajes adecuadas al contexto en el que se mueven ellos hoy en día.

Al conversar sobre la infografía permitió darnos cuenta que es un método fácil y amigable de utilizar al momento de dictar clases. Pues al contar con imágenes, textos simplificados y cortos, la convierte en un método de más fácil obtención de atención dentro de la Institución.

7 REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Acevedo, M (2012) *Teorías explicativas de la violencia familiar*. Disponible en: <https://prezi.com/6iagqntkyeek/teorias-explicativas-de-la-violencia-familiar/> Recuperado el: 25 de febrero de 2020

Área Moreira, M. (2002): *La tecnología educativa como disciplina pedagógica*. Web docente de Tecnología Educativa. Universidad de La Laguna. Documento de Internet disponible en: <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T1%20SOC.INFORMACION/AREA%20Manual/tema2.pdf> Recuperado el: 25 de febrero de 2020.

Baldonado, A. M. (2013). *Motivating Generation Y and virtual teams*. Open Journal of Business and Management, 1, 39-44. Documento de Internet disponible en: https://file.scirp.org/pdf/OJBM_2013070511522943.pdf Recuperado el: 25 de febrero de 2020.

Belsey, B. (2005). *Cyberbullying: An emerging Threta to the always on generation*. Disponible en: <http://www.cyberbullying.ca> Recuperado el: 25 de febrero de 2020.

Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación*. Tercera edición, Pearson, México.

Blog Historia de la Informática (2012). *YouTube*. Disponible en: <https://histinf.blogs.upv.es/2012/12/21/YouTube/> Recuperado el: 4 de marzo de 2020.

Castells, M (1999) *Internet y la Sociedad*. Disponible en: http://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/Castells_internet.pdf. Recuperado el: 23 de abril de 2020

Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Alianza Editorial, S. A., Madrid, primera edición.

Castells, M. (1999). *La era de la información*. Traducción de Carmen Martínez Gimeno. Volumen I: La sociedad red. México: Siglo XXI Editores

Castrejón, E. (2012). *Webadictos. Breve historia de YouTube*. Disponible en: <https://webadictos.com/breve-historia-de-YouTube/> Recuperado el: 02 de abril de 2020.

Castro, S, Guzmán, B, Casado, D, (2007) *Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102311>> ISSN 1315-883X . Recuperado el: 16 de abril de 2020.

Coll, C. (2008): *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*. En: Carneiro, R.; Toscano, J.C.; Diaz, T. Coord. (2009): *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Colección METAS EDUCATIVAS 2021. OEI y Fundación Santillana. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/70819/aprender-y-ensenar-con-las-tic-expectativas-realidad-y-potencialidades> Recuperado el: 16 de abril de 2020.

Congreso de la República de Colombia (1984). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994, por la cual se expide la ley general de educación.*: Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf Recuperado el: 16 de abril de 2020.

Corporación Colombia Digital (2013). *E-learning creció 165% en Colombia*. Revista Colombia Digital. Disponible en: <http://colombiadigital.net/actualidad/nacional/item/4969-e-learning-creci%C3%B3-165-en-colombia.html> Recuperado el: 16 de abril de 2020.

Cuesta, M., Ibañez, E., Tagliabue, R. y Zangaro, M. (2008). *El impacto de la Generación Millennial en el mundo laboral: Un estudio exploratorio*. Disponible en <https://www.aacademica.org/000-032/288.pdf> Recuperado el: 16 de abril de 2020.

Díaz Barriga, F. (2005): *Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado*. Tecnología y comunicación educativas, 20(41), 4-16. Disponible en <http://132.248.9.34/hevila/Tecnologiycomunicacioneducativas/2004-05/vol19-20/no41/1.pdf>. Recuperado el: 16 de abril de 2020.

Díaz Escoto, A. S. (2011). *Información y Sociedad del Conocimiento en América Latina*. Biblioteca Universitaria, vol. 14, núm. 1, enero-junio, pp. 18-25. Universidad Nacional Autónoma de México.. Disponible en: <http://www.redalyc.org:9081/articulo.oa?id=28521141003> Recuperado el: 12 de marzo de 2020

Diez ventajas del e-learning. Disponible en: <https://www.milenio.com/estilo/youtube-edu-el-canal-educativo-de-google> Recuperado el: 4 de marzo de 2020.

Fernández, J. C. (2017). *YouTube: Social networking platform or media? Study of its power as a renewal of traditional media.*

Gallardo Camacho, J. (2013). *Descripción cuantitativa y cualitativa del espectador de vídeos de YouTube en España, en Communication papers: media literacy and gender studies*, 2, pp. 11-22. Disponible en:
<https://www.raco.cat/index.php/communication/article/viewFile/276465/364388>
Recuperado el: 18 de abril de 2020.

García Peñalvo, F. J. (2009) *El e-Learning y la reestructuración metodológica de las universidades españolas con el Plan Bolonia*. Ponencia impartida el 16 de octubre de 2009 en el Expocampus 2009. Universidad de Salamanca. Disponible en:
<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/287/8/eLearning-Bolonia.pdf>. Recuperado el: 18 de abril de 2020.

García, F. (et.al) (2011). *Señas de identidad del nativo digital. Una aproximación teórica para conocer las claves de su unicidad*. En Cuadernos de Documentación Multimedia, 22, 110-127.

Gilburg, D. (2007). *How understanding the relevance of generational dynamics can invigorate your leadership potential*. Disponible en:
http://www.cio.com/article/103503/Leadership_and_Generation_X Recuperado el 25 de abril 2020

González, M, González, S , Hernández, V (2017) *Uso del video y de la plataforma YouTube en el contexto Educativo Universitario*. Disponible en:
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/34580/GonzalezDiazMarilady2017.pdf?sequence=1> Recuperado el: 24 de abril de 2020.

Howe, N., & Strauss, W. (2003). *Millennials Go to College: Strategies for a New Generation on Campus. Strategied for a new generation on campus: recruiting and admissions, campus life, and the classroom*. Life Course Associates.

Howe, N., y Strauss, W. (2000). *Millennials Rising: The Next Generation*. New York: Vintage Books.

López, A. (2018). *¿Por qué a los adolescentes les gusta YouTube?* Disponible en:
<https://www.tooltyp.com/por-que-a-los-adolescentes-les-gusta-YouTube> Recuperado el: 13 de marzo de 2020.

Marquès, Graells, P (2000) [Impacto de las Tic en la Educacion]. Disponible en:
<http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm> Recuperado el: 24 de abril del 2020.

Martínez Carazo, P. C. (2006). *El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. Pensamiento & Gestión*. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64602005> Recuperado el: 16 de abril de 2020.

Martínez, J. (2016). *YouTube una herramienta en pro del conocimiento*. Revista Educación Virtual. Disponible en: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/2195> Recuperado el: 16 de abril de 2020.

Masuda, Y. (1984). *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Tecnos editores, España.

Movimiento de los Pueblos para la Educación de los Derechos Humanos (s.f.). *El derecho humano a la educación*. Disponible en: <http://www.pdhre.org/rights/education-sp.html> Recuperado el: 02 de abril de 2020.

Oficina del Alto Comisionado Derechos Humanos Naciones Unidas (1948). *Declaración Universal de Derechos Humanos*. Disponible en: https://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/spn.pdf Recuperado el: 16 de abril de 2020.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (s.f.). *La educación transforma vidas*. Disponible en: <https://es.unesco.org/themes/education> Recuperado de: 25 de febrero de 2020.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico – OCDE (2016). *La educación en Colombia*. Revisión de Políticas Nacionales de Educación. Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356787_recurso_1.pdf Recuperado de: 25 de febrero de 2020.

Orihuela, J. (2002). *Nuevos paradigmas de la comunicación*. Revista Latinoamericana de Comunicación, Chasqui, marzo, núm. 077. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/160/16007702.pdf> Recuperado de: 25 de febrero de 2020.

Pabón, S. (2013) *De las aulas de clase a los canales de YouTube*. Disponible en: <https://noticias.universia.net.co/en-portada/noticia/2013/03/19/1011830/aulas-clase-canales-youtube-tendencia-latinoamerica.html> Recuperado el: 24 de abril de 2020.

Pascual, A., y Roig, A. (2005). *Producción cultural audiovisual en la sociedad de la información. Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas.*

Pérez Ortega, A. (2005). *Marca Propia*. Disponible en: <https://www.andresperezortega.com/documentos/guiampm.pdf> Recuperado el: 24 de abril del 2020.

Peters, T. (1997). *The Brand Called You*. *Revista Fast Company*. Disponible en: <https://www.fastcompany.com/28905/brand-called-you> Recuperado el: 14 de abril del 2020.

Ramírez Ochoa, M. I. (2016). *Posibilidades del uso educativo de YouTube*. *Revista Redalyc*, volumen 12, número 6. Edición especial julio, pp. 537-546. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194036> Recuperado el: 14 de abril del 2020. Recuperado el: 18 de abril de 2020.

Revista Semana (2018) *Estos son los YouTubers que más enseñan*. Disponible en: <https://www.semana.com/vida-moderna/articulo/YouTubers-que-educan-aprender-por-internet/559561> Recuperado el: 12 de marzo de 2020.

Riveros V. Mendoza, M.I. y Víctor S. (2005). *Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación. Facultad de Humanidades y Educación*. Universidad del Zulia. Disponible en: https://tic-apure2008.webcindario.com/TIC_VE3.pdf Recuperado el: 24 de abril de 2020.

Rodríguez, Ruiz A. B (2010) *Evolución De La Educación Pedagogía Magna*. Quinta edición.

Sánchez, M. (2019) *¿Qué es e-learning? Definición, características y tipos de e-learning*. Blog Class On Live. Disponible en: <https://www.classonlive.com/blog/Que-es-elearning-Definicion-del-concepto>. Recuperado el: 12 de marzo de 2020.

Segura, J. Adell (1997). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. Castelló de la Plana: Edutec.

Siles González, I. (2008). *A la conquista del mundo en línea: internet como objeto de estudio 1990-2007*. *Revista Comunicación y Sociedad*, número 10, julio-diciembre, pp. 55-79. Disponible en: http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/cys10_08/cys_10_2.pdf. Recuperado el: 12 de marzo de 2020.

Soto, A. y Bernardini, A. (1984). *La educación actual en sus fuentes filosóficas*. Editorial Universidad Estatal a Distancia, segunda edición.

Spitzer, M. (2013). *Demencia digital: el peligro de las nuevas tecnologías*. Barcelona: Ediciones B.

Tarrío Fernández, J. A. (s.f.) *La educación y su problemática*. Disponible en: <http://jtarrío.webs.uvigo.es/publicaciones/la-educacion-y-su-problematica.pdf> Recuperado el: 24 de abril de 2020.

Vásquez, R., Bongianino, C., Sosisky, L. (2006) *La tecnología educativa y la educación a distancia. Educación a distancia de grado y pregrado*. Disponible en: <http://ulisesbabiloniasapereaude.blogspot.com/2008/04/el-concepto-de-educacin-en-kant-la.html> Recuperado el: 19 de febrero de 2020.

Webster, F. (2006) *La sociedad de la información revisitada*. Biblioteca Universidad Nueva Época, enero-junio, vol. 9 No. 1, pp. 22-44.

YouTube (s.f.) *Políticas y seguridad*. Disponible en: <https://www.elfinanciero.com.mx/tech/youtube-edu-la-apuesta-de-google-para-la-educacion> Recuperado el: 02 de abril de 2020.

8 ANEXOS

8.1 ANEXO 1- Avales de Consentimiento Informado diligenciados con sus firmas.

AUTORIZACIÓN DE PARTICIPACIÓN EN INVESTIGACIÓN AVAL DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

YouTube, como herramienta de aprendizaje en la Institución Educativa Joaquín Cárdenas Gómez, San Carlos (Antioquia, Colombia)

INSTITUCIÓN EJECUTORA:

Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO
Rectoría Antioquia-Chocó, sede bello
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Programa de Comunicación Social-Periodismo

INVESTIGADOR - EQUIPO DE INVESTIGACIÓN:

Luisa María Medina Montoya

INFORMACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El objetivo general de este proyecto es Determinar los usos, con fines educativos y de aprendizaje, que dan los estudiantes de grado Once, de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, de San Carlos (Antioquia), a la plataforma YouTube, en un período comprendido entre los meses de febrero – abril de 2020.

El propósito de este grupo focal es Diseñar, en conjunto con algunos profesores de grado once, de la Institución Educativa Joaquín Cárdenas Gómez. de San Carlos (Antioquia), una infografía como estrategia de aprendizaje para los estudiantes de grado once, mediante el uso y manejo de la plataforma YouTube, en un período comprendido entre los meses de febrero – abril de 2020.

Su participación consiste en responder únicamente algunas preguntas, las cuales le serán formuladas por uno de los miembros del equipo de investigación. El tiempo aproximado de la entrevista es de 30 a 45 minutos.

Para conservar su testimonio de manera fiel y asegurar la transparencia y precisión en el análisis, le solicitamos amablemente su autorización para registrar la entrevista mediante una grabadora de voz.

Para el investigador es importante que usted sea completamente honesto al responder cada pregunta acerca de la organización que representa, así como sobre la forma de percibir la influencia del medio en la comunidad.

En relación con este consentimiento se le informa lo siguiente:

Uso y confidencialidad de la información:

- La información suministrada por usted será utilizada exclusivamente para los fines de este estudio.
- La difusión de los resultados del estudio se realizará a través de la elaboración y publicación de informes y productos académicos en los que no se revelará su nombre, ni cualquier otro dato que permita su identificación personal.

Voluntariedad en la participación:

- Todas las preguntas planteadas son de carácter opcional, de modo que usted puede no responder en el caso de que así lo estime conveniente, sin que ello le implique algún problema.
- En todo cualquier momento usted podrá decidir retirarse del estudio sin que ello le acarree ningún perjuicio.

Beneficios y riesgos de la participación:

- **Beneficio:** No hay un beneficio inmediato, pero con su participación contribuye al propósito último de este estudio: comprender mejor la problemática de esta investigación. Así mismo, con su participación contribuye al avance científico en el campo de las ciencias sociales, y específicamente, en el campo de estudio sobre la comunicación social y sus variables problemáticas.
- **Riesgo:** algunas preguntas pueden resultarle incómodas, pero recuerde que usted está en libertad de no responderlas si así lo prefiere.

Mayor información y solicitudes:

La persona responsable de esta investigación es: Luisa María Medina Montoya, estudiante del programa de Comunicación Social-Periodismo, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios (Sede Bello). Si usted tiene alguna inquietud o solicitud respecto a la investigación podrá comunicarse al correo electrónico Imedinamont@uniminuto.edu.co o al celular 319-366-69-63

Muchas gracias por su colaboración.

De manera libre doy mi consentimiento para participar en esta investigación

Fecha: 17 abril 2020

Nombre: Oscar Giovanni Pérez Gómez

Correo electrónico: ogperezg@hotmail.com

Teléfono/Celular: 319-325-78-90

OTRAS FIRMAS

Luz.mont134@gmail.com

monsalvarjorge@gmail.com



Dado que los estudiantes no me enviaron el documento del aval firmado ni respondieron a mi solicitud para enviarme los correos, tuve que hablar con el docente Oscar Pérez para que se hiciera cargo de que todo el trabajo de campo se realizó de manera correcta.

8.2 ANEXO 2- Plantillas de instrumentos aplicados.

OBJETIVO 1 - PLANTILLA INSTRUMENTO: ENCUESTA DIGITAL GOOGLE FORM

Dirigido a:

Sesenta (60) estudiantes, de los grados 11-1 y 11-2 de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, del Municipio de San Carlos (Antioquia). Esperando una respuesta mínima de la mitad de los estudiantes.

Garantía de confidencialidad:

- La información suministrada por usted será utilizada exclusivamente para los fines de este estudio.
- La difusión de los resultados del estudio se realizará a través de la elaboración y publicación de informes y productos académicos en los que no se revelará su nombre, ni cualquier otro dato que permita su identificación personal.

Objetivo específico 1:

Identificar los contenidos de la plataforma YouTube, a los que usualmente acceden los estudiantes de grado once, de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, de San Carlos (Antioquia), en un período comprendido entre los meses de febrero – abril de 2020

Instrucciones para el Encuestado:

Lea detenidamente cada ítem. En la primera parte, se le pide responder preguntas referentes a cada uno. En el resto de preguntas se le pide que elija entre varias posibilidades, entonces sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.

1- INFORMACIÓN GENERAL

1. Edad: _____
2. Género: _____
3. Curso: _____
4. Ocupación: _____

2- INFORMACIÓN ESPECÍFICA

1. ¿Con que frecuencia accede a Internet?
 - Todos los días
 - 2 o 3 veces por semana
 - Una vez por semana
 - Cada 2 o 3 semanas
 - Una vez al mes
2. ¿Qué sitio visita habitualmente?
 - Google
 - Twitter
 - Hotmail
 - Facebook
 - YouTube
3. ¿Conoce la plataforma YouTube?
 - Si
 - No
 - Tal vez
 - Lo he escuchado
 - No recuerdo
4. ¿Con que frecuencia accede a la plataforma YouTube?
 - Todos los días
 - 2 o 3 veces por semana
 - Una vez por semana
 - Cada 2 o 3 semanas
 - Una vez al mes
5. ¿Qué contenido consume en la plataforma YouTube?

- Belleza
 - Videojuegos
 - Educación
 - Deportes
 - Música
6. ¿Sabes que por la plataforma YouTube se pueden adquirir conocimientos acerca de las materias vistas en clase?
- Si
 - No
 - Tal vez
 - Lo he escuchado
 - No recuerdo
7. ¿YouTube le ha facilitado realizar trabajos de materias que no comprende muy bien en clase?
- Si
 - No
 - Tal vez
 - Lo he escuchado
 - No recuerdo
8. ¿Piensas que el uso de esta plataforma mejora la facilidad de aprendizaje?
- Si
 - No
 - Tal vez
 - Lo he escuchado
 - No recuerdo
9. ¿Conoces canales educativos en la plataforma YouTube?
- Si
 - No
 - Tal vez
 - Lo he escuchado
 - No recuerdo
10. ¿Haz visitado alguno de estos canales educativos en la plataforma YouTube?
- Date un voltio - Javier Santaolalla
 - Julio profe – Julio Alberto Ríos Gallego
 - Narraciones de la historia – Diana Uribe
 - Jaime Altozano – Todo sobre música
 - No

OBJETIVO 2 - PLANTILLA INSTRUMENTO:

GRUPO FOCAL VIA WHATSAPP o GOOGLE MEET CON ESTUDIANTES

Dirigido a:

Cinco (5) estudiantes de los grados 11-1 y 11-2 de la Institución Educativa Joaquín Cárdenas Gómez, del Municipio de San Carlos (Antioquia).

Garantía de confidencialidad:

- La información suministrada por usted será utilizada exclusivamente para los fines de este estudio.
- La difusión de los resultados del estudio se realizará a través de la elaboración y publicación de informes y productos académicos en los que no se revelará su nombre, ni cualquier otro dato que permita su identificación personal.

Objetivo específico 2:

Explorar qué repercusión en sus procesos de aprendizaje, tienen los contenidos de YouTube, que están mirando y que consultan los estudiantes de grado once, de la Institución Educativa Joaquín Cárdenas Gómez, de San Carlos (Antioquia), en un período comprendido entre los meses de febrero – abril de 2020

Instrucciones para el Grupo focal:

Se le pide a los participantes que hagan una breve presentación y se identifiquen por numerales del 1 al 5 para al momento de tomar cada uno la palabra, sea más fácil su identificación.

1- IDENTIFICACIÓN GENERAL

1. Edad: _____
2. Género: _____
3. Curso: _____
4. Ocupación: _____

2- INFORMACIÓN ESPECÍFICA

1. ¿Cómo consideras el tipo de contenido al cual accedes en la plataforma YouTube?
2. ¿Encuentras temas de interés educativos en la plataforma para conversar con tus compañeros de clase?
3. ¿Cuándo vez un video en YouTube que puede ayudar para explicar un tema lo has enseñado a tú maestro? ¿Qué reacción tiene el profesor?

4. ¿Conoces algún caso, en el cual un compañero haya mejorado en alguna clase, gracias a YouTube?
5. ¿Qué llama tu atención al momento de elegir un video para ver en la plataforma YouTube?

OBJETIVO 3 - PLANTILLA INSTRUMENTO:

GRUPO FOCAL VIA WHATSAPP o GOOGLE MEET CON PROFESORES

Dirigido a:

Cuatro (4) profesores de los grados 11-1 y 11-2 de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, del Municipio de San Carlos (Antioquia).

Garantía de confidencialidad:

- La información suministrada por usted será utilizada exclusivamente para los fines de este estudio.
- La difusión de los resultados del estudio se realizará a través de la elaboración y publicación de informes y productos académicos en los que no se revelará su nombre, ni cualquier otro dato que permita su identificación personal.

Objetivo específico 3:

Diseñar, en conjunto con algunos profesores de grado once, de la Institución Educativa *Joaquín Cárdenas Gómez*, de San Carlos (Antioquia), una infografía como estrategia de aprendizaje para los estudiantes de grado once, mediante el uso y manejo de la plataforma YouTube, en un período comprendido entre los meses de febrero – abril de 2020

Instrucciones para el Grupo focal:

Se pide a los participantes que hagan una breve presentación y se identifiquen por numerales del 1 al 5 para al momento de tomar cada uno la palabra, sea más fácil su identificación.

1- IDENTIFICACIÓN GENERAL

1. Edad: _____
2. Género: _____
3. Área _____
4. Ocupación: _____

2- INFORMACIÓN ESPECÍFICA

1. ¿Una infografía puede funcionar como uso pedagógico?

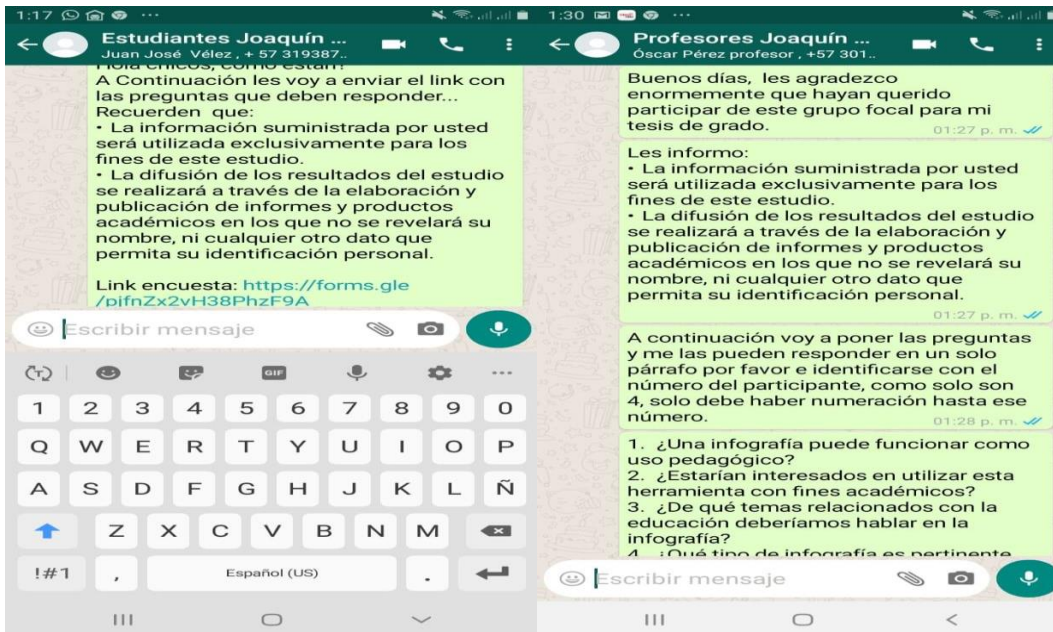
2. ¿Estarían interesados en utilizar esta herramienta con fines académicos?
3. ¿De qué temas relacionados con la educación deberíamos hablar en la infografía?
4. ¿Qué tipo de infografía es pertinente para llegarle más a los estudiantes?

8.3 ANEXO 3- Evidencias de instrumentos digitales aplicados:

Formulario Encuesta Google

<https://forms.gle/pjfnZx2vH38PhzF9A>

Grupos focales vía WhatsApp



8.4 ANEXO 4- Infografía

https://www.canva.com/design/DAD7Pn3OADs/qkvD7JWI58EbDp7mNLDawA/view?utm_content=DAD7Pn3OADs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

8.5 ANEXO 5- Evidencias fotográficas o audiovisuales.

