



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS JURÍDICAS
“Año de la Reconciliación”

**TRABAJO DE TESIS MONOGRÁFICA PARA OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN PARA EL DESARROLLO**

**El uso de dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factores de
distracción en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Comunicación para el
Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018**

Autor: Br. Roberto Vicente Teller

Tutor y asesor metodológico: MSc. Milán Prado Cuarezma

Managua, Abril 2019

¡A la libertad por la Universidad!

Índice

| | |
|--|----|
| I. INTRODUCCIÓN | 4 |
| II. ANTECEDENTES | 6 |
| III. JUSTIFICACIÓN | 8 |
| IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 10 |
| V. OBJETIVOS | 12 |
| 5.1 Objetivo general | 12 |
| 5.2 Objetivos específicos | 12 |
| VI. MARCO TEORICO | 13 |
| 6.1 Comunicación | 13 |
| 6.1.2 Tipos de comunicación..... | 13 |
| 6.1.3 Elementos del proceso de comunicación | 16 |
| 6.1.3.4 El internet como medio de comunicación..... | 19 |
| 6.2 Multimedia | 20 |
| 6.2.3 Aparatos multimedia | 23 |
| 6.3 Proceso de Aprendizaje | 23 |
| 6.3.3 Ruta de aprendizaje | 24 |
| 6.3.4 Estilo de aprendizaje..... | 28 |
| 6.3.6 Problemas del aprendizaje | 29 |
| 6.4 Distractores del aprendizaje | 29 |
| 6.4.2 Tipos de distractores del aprendizaje | 29 |
| 6.5 Jóvenes, comunicación y tecnología | 31 |
| 6.5.1 Nativos e inmigrantes digitales..... | 34 |
| 6.5.2 Las redes sociales y los jóvenes..... | 35 |
| 6.5.3 La adicción al internet | 36 |
| VII. HIPÓTESIS | 37 |
| VIII. DISEÑO METODOLOGICO | 38 |
| IX. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS | 46 |
| X. CONCLUSIONES | 94 |
| XI. RECOMENDACIONES | 96 |
| XII REFERENCIAS | 97 |

ANEXOS.....101

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al tema de la multimedia como factor de distracción en el proceso de aprendizaje. Los jóvenes cada vez tienen mayor acceso a los dispositivos multimedia y por lo tanto ha aumentado las horas en el uso de los dispositivos multimedia. La característica principal de la multimedia como distractor es que posee una finalidad de entretenimiento, por ende ocasiona que los estudiantes le dediquen la mayoría de su tiempo. La elección del tema se concibe a partir de la observación que el autor del presente trabajo hace respecto al uso de los dispositivos multimedia y el efecto directo vinculado con los estudiantes para conocer los efectos que estos provocan durante sus horas de estudios pudiendo potenciar el aprendizaje.

Para analizar la siguiente problemática es necesario mencionar que la multimedia afecta el manejo del tiempo en los jóvenes, además, los dispositivos multimedia también tienen la finalidad de ser instrumentos para el aprendizaje. Un dispositivo multimedia con acceso a internet en muchas ocasiones es utilizado para realizar trabajos académicos pero también presenta distintas distracciones por el acceso a un sinnúmero de posibilidades en la red virtual, por lo tanto en el proceso de aprendizaje se pierde el interés del alumno por otro lado se extiende el tiempo innecesariamente debido a las distracciones.

La investigación se realizó por el interés de conocer cómo afecta al proceso de aprendizaje los dispositivos multimedia como un factor de distracción, además profundizar desde una perspectiva de la comunicación con un interés académico para aportar datos en relación cómo afecta al proceso de aprendizaje en una sociedad que se encuentra cada vez más conectada a la red.

El diseño de la investigación es de orden mixto anidado concurrente recolecta simultáneamente datos cuantitativos y cualitativos. Los datos recolectados por ambos métodos son comparados y triangulados en la fase de análisis porque suele proporcionar una visión más amplia del fenómeno estudiado que si se usara solo un método. Por esta razón, según el tiempo de ocurrencia de los hechos la investigación es retrospectiva esta se establece

de acuerdo al periodo de tiempo, y según el periodo y secuencia del estudio transversal, ya que esta investigación se lleva a cabo en el segundo semestre del año académico 2018.

Por lo tanto se plantea la siguiente interrogante ¿Cómo el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) se convierte en un factor de distracción en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018?

Este tema tiene relevancia debido a la importancia en la actualidad del comportamiento de los jóvenes y las buenas tecnologías. Los dispositivos multimedia tienen efectos negativos en el proceso de aprendizaje porque no permiten que los estudiantes tengan un proceso de atención continuo. Los dispositivos multimedia afectan la concentración de los estudiantes por lo tanto cada vez el proceso de realizar las asignaciones se vuelva más complicado en aspectos de interés por parte del alumno.

Este trabajo tiene la finalidad de mostrar la importancia por lo que se debe enseñar acerca del uso correcto de las tecnologías en los diferentes entornos educativos. La motivación para realizar este trabajo es debido a las nuevas tecnologías afectan el interés de los estudiantes en las diferentes asignaturas. El sujeto de estudio son los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo a través de una encuesta con diferentes variables a desarrollar.

II. ANTECEDENTES

Haciendo una búsqueda en base de datos sobre trabajos de investigación vinculados a factores de distracción en el proceso de aprendizaje. Se consultó los siguientes antecedentes para consolidar el fenómeno; entre los trabajos consultados tenemos.

Se realizó una investigación acerca del “análisis de distractores en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de química de los estudiantes del segundo año de bachillerato del colegio, Gualaquiza año lectivo 2014-2015” (Tello, 2015). Esta investigación aporta una guía, ya que se pretende analizar esta problemática que tanto afecta el ritmo de enseñanza-aprendizaje, también es útil para la formación de los estudiantes, esto va a ayudar a que se reduzca los porcentajes de estudiantes reprobados en dicha área en el centro educativos antes mencionado.

Durante este proceso de investigación en el colegio de Bachillerato Gualaquiza se comprobó la existencia de varios distractores de aprendizaje, mediante la observación en clases y una encuesta aplicada, entre estos los distractores que más influyen en el proceso de aprendizaje están; el ruido continuo, temperatura, el celular, la ansiedad por estos distractores pierden interés y deseo de asistir a clases, afectando directamente su rendimiento académico.

Otro antecedente que fue necesario consultar fue del tema “el uso de las redes sociales efectos en el rendimiento académico de los alumnos del Instituto San José, el progreso y oro-Honduras” (Pavón, 2015). El objetivo de relacionar el tiempo que los estudiantes le dedicaban a las redes sociales y el rendimiento académico de los alumnos de secundaria. El estudio efectuado fue de tipo cuantitativo con diseño descriptivo- correlacional. Al finalizar el estudio se pudo concluir con base a los resultados obtenidos, que no existió relación estadísticamente significativa entre el tiempo que los estudiantes dedican a las redes sociales y su rendimiento académico por lo que concluyó que las redes sociales no inciden en el rendimiento académico de los alumnos.

Otra fuente consultada fue la establecida en el “Factores incidentes en el rendimiento académico estudiantil de Ingeniería en Sistemas de Información de la FAREM-Matagalpa, 2012-2016” (Martínez y Pedroza, 2017). El propósito de este estudio es describir factores que inciden en el rendimiento académico de estudiantes de Ing. Sistemas de Información de la FAREM Matagalpa, clasificados como personales, sociales e institucionales. Se concluye que la mayoría de estudiantes desertaron de la carrera en primer año, los estudiantes activos mejoraron levemente el rendimiento cada año, factores personales relevantes fueron competencia cognitiva, motivación, atribuciones causales, bienestar psicológico, asistencia a clases e inteligencia emocional, no existe relación entre promedio de secundaria y de universidad, la última no se asocia con la nota de admisión.

III. JUSTIFICACIÓN

El proceso de aprendizaje demanda un alto nivel de concentración por parte de los estudiantes, pero en una era digital en la cual los dispositivos multimedia tienen gran atractivo por sus ventajas como lo son la interacción entre los usuarios, sus componentes sonoros y visuales los cuales hacen que los estudiantes estén constantemente expuestos a diferentes distracciones ocasionando que el proceso de aprendizaje cada vez se ha más complicado debido a las frecuentes series de interrupciones que se ocasionan. Es posible que una de las causas de la postergación de las tareas académicas es por el tiempo que los estudiantes le dedican a los dispositivos multimedia.

Esta investigación es necesaria para que los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo ejerzan un uso adecuado de las nuevas tecnologías y aprendan a explotar todos sus recursos. El uso adecuado de estos recursos en los aparatos multimedia, el manejo de las redes sociales y programas de edición para la realización de audiovisual son esencial para su desarrollo profesional.

No se puede negar los beneficios que aporta la multimedia a la educación cuando se utiliza para la realización de los trabajos. Las tecnologías cada vez están más inmersa en los salones de clases y fuera de ellos pero se admite que el mal uso de estos recursos ocasiona problemas en la educación. La falta de habilidades para manejar o trabajar con estos dispositivos ocasiona deficiencias en el aprendizaje.

El proceso de aprendizaje demanda una atención selectiva, habilidad para quitar el efecto de las distracciones para mantener la concentración en el estímulo verdaderamente relevante. Conocer el efecto de los dispositivos multimedia en el proceso de aprendizaje como un factor de distracción beneficiará a sensibilizar en el correcto uso de las nuevas tecnologías en el contexto de la educación.

La investigación se centró en estudiar el fenómeno de los distractores en el proceso de aprendizaje desde el enfoque de multimedia como entretenimiento por lo tanto su perspectiva

será en las consecuencias en la educación y las habilidades cognitivas. Uno de los aspectos de la investigación es que no se centra en un solo dispositivo multimedia porque se cree que tales son productos híbridos.

El instrumento para recolectar datos contiene variables acerca del uso de la tecnología, enfocado en el efecto hacia las habilidades cognitivas, la coexistencia en el proceso de aprendizaje, los distractores multimedia y el efecto en la motivación hacia la realización de las tareas. Esta investigación puede ser utilizada para futuras generaciones como guía y además como un antecedente de investigación en el tema de los distractores del aprendizaje y el uso de las nuevas tecnologías.

IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El uso de la tecnología en las actividades cotidianas puede afectar el proceso de aprendizaje en los estudiantes por lo tanto es un gran distractor. La multimedia puede utilizarse como una herramienta en el aprendizaje, por lo tanto no se puede suponer que no resulta un factor de distracción. El proceso de aprendizaje demanda en los estudiantes un alto grado de concentración pero el uso de aparatos multimedia que a la misma vez de ayudar a las actividades de aprendizaje, ocasionan que el proceso se vuelva más tedioso porque genera una ventana a múltiples estímulos.

Los estudiantes siempre han enfrentado a distractores y pérdida de tiempo pero los aparatos electrónicos representan un nuevo desafío para poder concentrarse en sus actividades académicas, todos los estímulos y mensajes interfieren en el proceso de aprendizaje. La multimedia presenta un atractivo que tiene mayor impacto en los jóvenes por lo tanto son menos capaces de mantener la atención, la cual es un elemento fundamental en dicho proceso.

La falta de autocontrol en los estudiantes a los dispositivos multimedia ocasiona que las tareas académicas duren más tiempo de lo requerido porque se ejecutan diferentes actividades por ejemplo estar consumiendo contenido de entretenimiento a la misma vez que se tiene que realizar las actividades académicas. Uno de los factores que ocasiona la postergación de las tareas es el consumo de contenido multimedia y la interacción en plataformas digitales.

Los estudiantes utilizan aparatos como la computadora, el celular y las tabletas electrónicas en sus hogares con el objetivo de entretenerse pero a la misma vez esos aparatos son necesarios para la realización de los ejercicios de aprendizaje. Esos aparatos son utilizados en su mayoría de forma inadecuada generando la pérdida del tiempo en los estudiantes.

Una práctica habitual que afecta el proceso de aprendizaje es el hecho de estar viendo televisión, utilizar el celular, estar en otras plataformas y a la misma vez estas realizando trabajos académicos. Tomando en cuenta lo antes mencionado a esta investigación acerca de

los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje, se plantea la pregunta para el problema de a investigar

¿Cómo el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) se convierte en un factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018?

Además es importante derivar algunas preguntas que guiarán la sistematización del problema a investigar.

¿Cuál es el comportamiento de los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo frente al uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) en el proceso de aprendizaje durante el segundo semestre del año académico 2018?

¿Cuál es la correlación entre los diferentes factores de distracción que provoca el uso de dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018?

¿Cuál es el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) en las actividades académicas y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018?

V. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Analizar el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018.

5.2 Objetivos específicos

Describir el comportamiento de los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo frente al uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) en el proceso de aprendizaje durante el segundo semestre del año académico 2018.

Correlacionar los diferentes factores de distracción que provoca el uso de dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018.

Determinar el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) en las actividades académicas y su influencia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018.

VI. MARCO TEORICO

Este trabajo investigativo se realizó una revisión de la literatura científica general que se ha efectuado sobre la multimedia como factor de distracción en el proceso de aprendizaje.

6.1 Comunicación

La comunicación es el intercambio significativo entre sistemas interactivos. La comunicación es una red de interacciones y relaciones simbólicas entre las personas que afecta a todos los comportamientos que se dan en la vida institucional y cotidiana. El ser humano vive inmerso en el fenómeno comunicacional, tal proceso se efectúa en diferentes espacios. En la actualidad se vive en un ambiente que se encuentra atravesado por la comunicación, en donde la tecnología ocupa un lugar muy importante por supuestos.

Dado que la tecnología es un elemento sustancial a la hora de analizar la comunicación de nuestros días, es conveniente definir qué nos referimos cuando hablamos de tecnología puesto que no se trata exclusivamente de máquinas y dispositivos, sino también de la manera en que esas máquinas y dispositivos nos revelan la realidad en la que vivimos, es decir, la tecnología del siglo XXI no son solo computadoras, robots, internet y celulares, sino su impacto en nuestra forma de vivir en una realidad en la que la computación y los avances en comunicación son parte ineludible de la actualidad. (Alvares, 2017, p. 7).

Sobre todo el impacto que tiene la tecnología en el desarrollo de las capacidades humanas, sobre las relaciones con familiares, en el ámbito académico y en las horas laborales. Los fundamentos de la comunicación comprende elementos como el emisor, mensaje y receptos varían de acuerdo con niveles comunicativo. Diversos medios para progresar en el ambiente de la comunicación. La tecnología se ha visto implícita en cada paso que se dio hacia el desarrollo y modernización de la comunicación. Es comprensivo entonces que la revolución tecnológica introducida es las comunicaciones influya en el comportamiento de los seres humanos.

6.1.2 Tipos de comunicación

El lenguaje es un instrumento que nos permite comunicarnos con los demás al enviar y recibir mensajes aunque existe una discusión acerca de los tipos de comunicación, se utiliza para su clasificación la comunicación verbal y la comunicación no verbal para clasificarlos. El proceso de comunicación se encuentra en las acciones de todos los seres humanos aunque este se encuentre de espectador, cuando sintoniza un noticiero otro ejemplo también es el hecho de ser espectador en redes sociales, cuando este interactúa cambia su posición en relación a los elementos de comunicación. “La comunicación es un proceso interactivo e interpersonal, proceso en cuanto se producen etapas, e interactivo e interpersonal, porque ocurre entre personas y está compuesto por elementos que interactúan constante mente” (Guardía, 2009, p.15).

La comunicación es vital e inherente en el ser humano que permite el desarrollo individual y colectivo, esta tiene la función de transmitir un mensaje por medio del emisor y recibe información el receptor a través de canales y códigos ya establecidos. Se da por medio de gestos, miradas e inclusive hasta sin dar ninguna expresión a los demás. Corbin (2018) afirma:

La comunicación es la acción de intercambiar información, ya sea entre dos o más personas, teniendo como fin la transmisión y la recepción de informaciones (escrita, emocional, etc.). La persona (o personas) que envía la información es el emisor y la persona que lo recibe el receptor. El medio por el que se transmite el mensaje es el canal. (párr.1)

Pero este esquema relativamente sencillo no abarca toda la complejidad del proceso, porque en realidad existen muchos tipos de comunicación, no uno solo.

6.1.2.1 La comunicación verbal

Las representaciones sociales son, por lo tanto, formas de cognición social. De ahí que su estudio exija un análisis cognoscitivo y otro social, es decir: su estudio exige un análisis de las estructuras mentales que subyacen a esas representaciones sociales, en tantas representaciones compartidas por los grupos y las culturas. “La comunicación entre los individuos es esencial por un conjunto de razones que incluyen el acceso y el intercambio de información, la discusión abierta de ideas y la negociación de desacuerdos y conflictos” (Fajardo, 2009, p.7). En las sociedades la comunicación se ha vuelto un elemento esencial para el ser humano. Todos los miembros de una comunidad tenemos acceso a la

comunicación verbal. Un proceso que se cataloga como sencillo como el hecho de que el un hablante y un oyente, quienes se comunican a través de un mensaje. “Este mensaje debe construirse a partir de un contexto estar cifrado en un código, referirse a algo y transmitirse a través de un canal” (Fajardo, 2009, p.9). Tienen que seguir el proceso de comunicación. El objetivo primordial de la comunicación es transmitir información al receptor a través de cualquier medio.

6.1.2.2 La comunicación no verbal

La comunicación no verbal se refiere a todas aquellas señas o señales relacionadas con la situación de comunicación que no son palabras escritas u orales. Este punto es inherente en el ser humano, desde que nace un bebe llora para captar la atención de sus padres o tutores, este de forma natural ya que por nadie ha sido enseñado. Pero no solo estos tipos de comunicación no verbales existen sino que también por un gesto, una mirada, un suspiro transmite un mensaje que puede ser decodificado por las personas que esté a su alrededor quien pasa a ser el receptor. También esta es utilizada por personas discapacitadas (sordas/os mudas/os), empleando su lenguaje por señas y gestos. Cabe destacar que no solo los seres humanos emiten comunicación no verbal, puesto que estos también se comunican por medio de sus movimientos y el olfato.

Otra definición de la comunicación no verbal señala. Cabana (como se citó en Corrales, 2011) afirma:

Es una forma de interacción silenciosa, espontanea, sincera y sin rodeo. Ilustra la verdad de las palabras pronunciadas al ser todos nuestros gestos un reflejo instintivo de nuestras reacciones que componen nuestra actitud mediante el envío de mensajes corporales continuos. De esta manera, nuestra envoltura carnal desvela con transparencia nuestras verdaderas pulsiones, emociones y sentimientos. Resulta que varios de nuestros gestos constituyen una forma de declaración silenciosa que tiene por objeto dar a conocer nuestras verdaderas actitudes (p.6).

El impacto de los códigos del lenguaje no verbal es la impresión recibida, sobre el sujeto emisor es crucial sobre todo para poder otorgarle un alto valor emocional a su mensaje.

6.1.3 Elementos del proceso de comunicación

Entre el emisor y el receptor se da el proceso de comunicación. El emisor es quien lleva y codifica la información más clara y precisa, mientras que el receptor es el que decodifica la información que obtuvo del emisor. Cabe recalcar que hay dos tipos de emisor; los pasivos que son los que solamente escuchan el mensaje que se está brindando y el activo que es el que además de escuchar almacena información.

6.1.3.2 Mensaje (contenido) / Canal

El mensaje es la información, el contenido que se quiere transmitir al receptor ya sean ideas, puntos de vista, etc. Va ligado con el canal, este es el medio por donde se transmite el mensaje o información que el emisor quiere enviar al receptor.

“Los modelos lineales más relevantes propuestos por Laswell en 1948 (emisor-mensaje-medio-receptor-impacto) y Shannon (mensaje, como fuente de información; señal, como transmisor; señal recibida, como receptor; y mensaje, como destino), son modificados y enriquecidos en sus funciones e interacciones” (Gabela y Lazos, 2016, p. 45)

“El protocolo que desarrolla la comunicación digital incluye los elementos tradicionales de la comunicación presencial, tradicional y analógica (emisor, receptor, canal, mensaje, contexto, codificación) pero modifica sus funciones y sus relaciones para generar una comunicación mediada por el entorno digital, con una naturaleza multidireccional entre los distintos agentes y factores que intervienen” (Gabela y Lazos, 2016, p. 46)

Inversión

“La relación entre el usuario y las pantallas deriva en el internauta participante, «entendido como sujeto social, que se reapropia de los significados para reinterpretarlos, tras un proceso de intercambio de ideas en los distintos contextos en los que se relaciona” (Gabela y Lazos, 2016, p. 48)

La convergencia digital, en la que residen los diferentes soportes, canales, lenguajes, narrativas, abre la comunicación a un territorio poblado de hibridaciones. Los textos abandonan la linealidad y exploran la transmedialidad.

La interacción posibilita la intervención del usuario como emisor, productor, curador y distribuidor de contenidos, propios o ajenos. El mapa de interacciones es multidireccional, descentralizado, dinámico y móvil.

No es un lector o espectador tradicional, pues ejercita y desarrolla un conjunto de destrezas expresivas y tecnológicas, como el procesamiento de la información, la manipulación de datos, el manejo de aplicaciones, y puede colaborar en la acción procomún y colaborativa en los diferentes espacios abiertos a la construcción en red. Al menos el ciberespacio ofrece esta oportunidad al mundo de los conectados, a todos aquellos que están «a este lado» de la brecha digital.

“En la metáfora del texto como mundo, el texto se considera una ventana hacia algo que existe fuera del lenguaje y se extiende en el tiempo y en el espacio mucho más allá del marco de dicha ventana” (Ryan, 2004, p. 118). La imagen de la ventana se completa con la analogía de la pantalla, «superficie rectangular que encuadra un mundo virtual y que existe en el mundo físico del espectador» (Manovich, 2005, p. 61). Si en la primera acepción (ventana) existe una descripción de carácter representacional de la realidad, en la segunda (pantalla) se alude al potencial inmersivo de la mediación tecnológica.

El carácter inmersivo queda descrito en los juegos mediados por la tecnología digital, que provocan una interacción en tiempo real, bien con uno mismo y el artefacto en la superación de niveles, con otros (juegos colaborativos) o contra otros (juegos competitivos). La duración del tiempo del juego está bajo el control parcial o total del jugador, hasta donde el programa lo permita, también podrá intervenir en el tratamiento del espacio, de las tramas, del argumento, de los personajes, de la ambientación.

Interactividad

La interactividad es uno de los rasgos más complejos que caracterizan la comunicación digital. El término interactivo también puede referirse a un modo de relacionarse con representaciones o ficciones multimedia. Darley señala que “resulta difícil desvincular el

espacio del tiempo en lo relativo a este aspecto. La ilusión de experimentar acontecimientos como si estuvieran teniendo lugar en el ahora en los juegos de ordenador depende en gran medida de la simulación visual” (Darley, 2002, pág. 248) Por interacción entendemos un proceso que se produce entre seres humanos, usuarios entre sí, autores y coautores y usuarios en la mediación tecnológica. Cuando operamos con un programa solo podemos seguir el trazado diseñado previamente por el programador y desarrollador del software. No existe una correlación entre el grado de interactividad de un dispositivo técnico y el nivel de democratización del medio. “Del simulacro de la realidad con los medios analógicos, especialmente el televisivo, pasamos al simulacro de la participación con los entornos digitales” (Gabelas, 2010, p. 253).

La inmersión supone una fuente de placer para el lector, espectador, jugador y usuario de Internet. El «texto» atrapa su atención e interés, ofrece una experiencia gratificante, más cuando el acceso es fácil y cómodo. Cuando “los textos son familiares y requieren poco esfuerzo de concentración” (Ryan, 2004, p. 123), este acceso es más inmediato y fácil. Textos con frecuencia cargado de contenido estereotipado que facilitan la inmersión, que conectan con las expectativas y refuerzan la información previa

Moragas (2011) observa que los elementos que intervienen en el proceso de comunicación son los mismos (emisor, receptor, canal, mensaje), pero las relaciones que establecen han cambiado. Estamos de acuerdo en la segunda parte de la premisa, pero cuestionamos la primera. El entorno digital produce una fusión del online y el offline, una zona de simbiosis y sinergias, que requiere un análisis y una praxis holística que, en nuestra opinión, es un cuarto entorno 2.0. Un entorno que ha propiciado un EMIREC/prosumer en plataformas multicanales, multiformatos, multigéneros y subgéneros en un mensaje intertextual que expande múltiples significados y recreaciones. Un cuarto entorno que se aprecia en las últimas obras de Castells (2012) ,21 donde se comprueba que el movimiento y la viralidad de las redes sociales son organización y dinamismo en el tejido físico, social y asociativo.

Hipertextualidad

Conjunto estructurado de textos, gráficos, etc., unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas, texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra

información. Destacamos dos aspectos del término: primero, la multiplicidad de elementos que componen su código y expresión multimedia; y segundo, la accesibilidad que permite.

El hipertexto se define, por tanto, como «el concepto que permite interrelacionar piezas de información y utilizar esos enlaces para acceder a otras piezas de información relacionadas (un elemento de información o nodo), que puede ser una idea, frase o parte de un documento» (Bieber, 2000, p. 800)

Orihuela30 abunda en esta descripción: «un documento digital compuesto por unidades de información (nodos) articuladas entre sí mediante órdenes de programación (enlaces), mucho más allá de su dimensión técnica, es un lenguaje que, permitiendo nuevos modos de narrar, puede considerarse como la auténtica gramática de la web»

En la era digital, el texto está viviendo múltiples transformaciones que abarcan diferentes campos desde lo cognitivo y creativo a lo estructural. Cada uno de ellos provoca en el proceso lector mutaciones tanto de tiempo y espacio como de participación y responsabilidad. La relación bidireccional entre la escritura y la lectura se expande en los entornos digitales; los roles de escritor y lector se difuminan y pierden las características del pasado que asociaban más pasividad al lector y más poder al escritor.

6.1.3.4 El internet como medio de comunicación

El internet ha permitido la creación de diferentes espacios bajo diferentes parámetros uno es la sociabilidad, que puede ser la acción comunicativa. La interacción comunicativa actual no tiene precedentes. “La forma graduada en que se fueron introduciendo los inventos aplicados a las comunicaciones ocasionó también cambios graduados en la sociedad. La Internet ha generado en el mundo una revolución en el tema de las comunicaciones y las fronteras” (Molina, 2015, párr. 7). El modelo lineal de la comunicación se rompe porque ahora los usuarios no solo consumen en el contenido de los medios sino que lo comparten con otros, lo reproducen, lo redistribuyen y lo comentan. “La alta afluencia de usuarios en la red, permite que se organicen numerosas y diversas comunidades según intereses comunes.

Las comunidades virtuales en el ciberespacio se organizan de una manera más rápida de lo que se demoraría organizar una en el mundo real” (Molina, 2015, párr. 8)

La llegada de la red permitió potenciar la comunicación “Internet fue el primer medio masivo de la historia que permitió una horizontalización de las comunicaciones, una simetría casi perfecta entre producción y recepción, alterando en forma indeleble la ecología de los medios.” (Píscatela, 2006) Tienen la particularidad y capacidad de combinar dos funciones básicas ser un canal de distribución para los medios tradicionales, y proporciona un espacio de expresión para emisores de diferentes índoles. Por su configuración internet tiene la finalidad del lenguaje multimedia que abarca expresiones visuales, escrito-visuales, sonoras y audiovisuales.

6.2 Multimedia

“En los años 70, la difusión de las redes de computadores supuso una primera colaboración entre la informática y las telecomunicaciones. La multimedia añade los tres últimos elementos de la lista anterior a la combinación, y sobre todo amplía el mercado potencial del ámbito profesional al consumo privado. Por todo ello no es fácil definir concretamente el término multimedia”. (Anónimo, 2004, p3) significa “múltiples medios”, y utilizada en el contexto de las tecnologías de la información, hace referencia a que existen múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información.

Más precisamente, llamamos multimedia a cualquier combinación de texto, sonidos, imágenes o gráficos estáticos o en movimiento. Es la integración en un sistema informático de texto, gráficos, imágenes, video, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente.

Las creaciones multimedia se basan generalmente en presentar los contenidos con gran atención al detalle, enfatizando mediante los recursos expresivos más sofisticados aquellos pormenores susceptibles de una mejor comprensión por esos medios. La motivación y el interés del receptor del documento se fomentan asimismo con elementos de impacto, entre

los que se pueden incluir sonidos o efectos de diversa índole en el momento adecuado. También la organización de la información puede mejorarse recurriendo a modelos sofisticados de navegación por el documento.

Desde el punto de vista de la interactividad se distingue en dos partes, entre las presentaciones y las aplicaciones multimedia. Las presentaciones corresponden a un criterio de presentar la información y en las segundas el usuario puede generar y almacenar sus propios documentos. Por la estructura de la multimedia en sí, no hay una división marcada para las diferencias. Es importante resaltar dos conceptos importantes el primero es la multimedia digital, es un sistema de la informática que incluye el texto, los gráficos, las imágenes, video, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente. La multimedia interactiva “presentación multimedia que permite al usuario actuar sobre la secuencia, velocidad o cualquier otro elemento de su desarrollo, o bien plantea preguntas, pruebas o alternativas que modifican su transcurso” (Santander, 2005, p. 5)

El origen etimológico latino *multí* (numeroso) y *media* (plural de *médium* medios, intermediarios) da claras pistas de su significado esencial, multimedia es aquello que se expresa, transmite o percibe a través de varios medios.

La multimedialidad se define como la capacidad de otorgar el soporte de procesar y difundir mensajes o productos que contienen diversos códigos, textos sonidos, imágenes fijas y en movimiento y que conforman una unidad comunicativa.

Si la decisión se tuviera en cuenta solamente la posibilidad de combinación de varios códigos en un mismo medio, entonces se puede concluir que la prensa (texto e imagen) y la televisión (texto, imagen y sonido) también son medios multimediales.

Las claves de la multimedia son básicamente información en multi códigos y unidad comunicativa, entendiendo esta última como la cualidad de algunos productos informativos de conformar un significado único mediante la armonización de contenidos presentados a partir de diferentes códigos.

6.2.2 Los elementos de la multimedia

El texto es considerado un método habitual para la comunicación, por lo tanto ha sido la forma tradicional de comunicación entre las personas y las computadoras. En los gráficos son utilizados para representar los esquemas, planos, dibujos, líneas. Los gráficos son documentos formados por una serie de primitivas gráficas y contiene por lo tanto una semántica que debe ser interpretada para mejorar la observación del usuario. Entre las características de los gráficos se encuentra su forma interactiva y ocupan relativamente poco espacio. Los gráficos son fácilmente escalables y por estos son adecuados para el diseño de anagramas, rotulación. “Las imágenes se usan a menudo para representar fielmente la realidad (fotografías). Son documentos formados por pixeles y por lo tanto no tienen ni una estructuración compleja ni semántica alguna. (Santander, 2005, p 6).

En los otros elementos son los gráficos en movimientos de animación “Consiste en la presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento. Al igual que en el caso de los gráficos estáticos, se trata de una forma compacta de almacenar la información, y con gran capacidad de ser modificada.” (Santander, 2005, p 7).

Otro de los recursos importantes es las imágenes en movimientos el vídeo. “Las imágenes pueden ser sintetizadas (creadas manualmente) o captadas a partir del entorno (vídeo). Al igual que en el caso de las imágenes estáticas, los ficheros pueden ser muy voluminosos, y tienen unas capacidades de modificación limitadas. Hay situaciones en las que se combinan animación y vídeo (efectos especiales cinematográficos).”(Santander, 2005, p 8).

El último medio que observaremos entre los medios sonoros de la multimedia se encuentran tres grupos; el habla, la música y otros sonidos. El habla es la forma de comunicación síncrona más utilizada por los seres humanos, y evidentemente tiene un importante componente semántico. Las posibilidades de procesamiento del habla en un sistema informático.

Los sistemas multimedia en el sentido de hoy se da al término son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos. Multimedia es el uso del ordenador para presentar y

combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse.

6.2.3 Aparatos multimedia

Un dispositivo multimedia, es cuando se le permite al usuario, el observador de un proyecto multimedia controlar los elementos multimedia es el uso de la computadora para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse.

Los aparatos multimedia son una tecnología actual que enlaza temas relacionados con la información y la comunicación entre personas. Al paso del tiempo estos tienen mejoras constantes y poseen actualizaciones por lo cual la mayoría de las personas deben hacer uso de estos ya que se pueden convertir en una necesidad, el mundo tecnológico evoluciona los seres humanos también deben hacerlo.

Los estudiantes forman parte de este desarrollo, ya que estos utilizan diariamente sus dispositivos (sean cual sean) para distintas tareas: hacer asignaciones, chatear, revisar redes sociales, actualizaciones de aplicaciones, darse cuenta de lo que acontece en el mundo por medio de videos, etc. Es por ello que estos dispositivos tienen repercusiones tanto en sus actividades cotidianas, como en su contexto estudiantil.

No obstante la información puede presentarse de manera lineal, esta se refiere a que la información es de manera directa sin tener algún tipo de distracciones; por ejemplo un link o noticia que está relacionada a la que se está leyendo, pero no se sabe que quizá el lector no se siente cómodo con tanta información y en la cual debe analizar si es lo que está necesitando o no, y la no lineal que es lo contrario a la anterior.

6.3 Proceso de Aprendizaje

El aprendizaje como un cambio relativamente permanente por la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado de temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga o las drogas. Por lo tanto la experiencia como la condición esencial para el aprendizaje e incluyen cambios en las

posibilidades de conducta además irá integrando los conocimientos y destrezas por el resto de la vida. Es un proceso en el que interviene las capacidades naturales y el nivel de interacción con el medio. Hay que entender el aprendizaje a través de la inducción, la deducción y la transferencia

El aprendizaje sustenta en una serie de variables psicológicas de carácter socio-afectivo entre los que están el que el alumno vea el instituto y el proceso de aprendizaje como algo valioso, el que considera al profesor como un aliado y no como un enemigo.

Algunos estudiantes construyen sus propias herramientas cognitivas, motivacionales y conductuales para conseguir un aprendizaje eficaz. Son capaces de autorregular su aprendizaje y poseen un alto grado de dirección y control sobre su propio proceso de aprendizaje. La autorregulación pues aparece como un componente clave de lo es un aprendizaje eficaz o de la que se ha caracterizado como un óptimo aprendizaje (Gonzales, 2011, p. 14).

La calidad del aprendizaje y de los procesos pensamiento asociados a dicha actividad no puede ser descrita puramente cognitivos ha de tenerse en cuenta la disposición del aprendizaje, la motivación que el estudiante posea es fundamental para el desarrollo. Se aprende mediante experiencias que facilitan la ejercitación de destrezas básicas y asimilación de conceptos. Estas destrezas se desarrollan a través de experiencias con problemas de la vida real y de la comparación de posibles soluciones con las de un experto. El aprendizaje es un proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones; conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

Señalan cómo los tres componentes describen del aprendizaje autorregulado se asocian con la utilización de diferentes estrategias de aprendizaje (estrategias meta cognitivas, estrategias de manejo de recursos y estrategias cognitivas” además estas estrategias es preciso que tenga una disposición para aprender. No sólo es preciso tener habilidad para aprender sino que hace falta también voluntad” (Gonzales, 2011, p16). Sólo cuando el alumno tiene una actitud favorable hacia el aprendizaje este se puede realizar de forma significativa.

Cuando el hombre inició sus procesos de aprendizaje, lo hizo de manera espontánea y natural con el propósito de adaptarse al medio ambiente el hombre tuvo que estudiar su alrededores, el método que utilizó fue prueba y error con el paso del tiempo comenzó la organización.

6.3.3 Ruta de aprendizaje

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. “Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron”. (Bunay, 2017, p.11) El proceso de aprendizaje no solo consta de memorizar sino también de comprender, el aprendizaje se da cuando hay un verdadero cambio o conducta.

Si el sistema afectivo evalúa el estímulo o situación como significativa, entran en juego las áreas cognitivas, encargándose de procesar la información y contrastarla con el conocimiento previo, a partir de procesos complejos de percepción, memoria, análisis, síntesis, inducción, deducción, abducción y analogía entre otros, procesos que dan lugar a la asimilación de la nueva información (Gonzáles 2011, p. 16).

El proceso de aprendizaje es una actividad individual de cada ser humano que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

El aprendizaje es el proceso por el que adquirimos el conocimiento sobre el mundo”. “El aprendizaje y la memoria son procesos íntimamente relacionados. No se consigue separar el aprendizaje de la memoria, ni resulta posible realizar dicha distinción dentro del circuito neuronal. (Ortega y Franco, 2010, párr.3)

7.3.3.1 La motivación

Constituye un requisito fundamental y primigenio que desencadena el aprendizaje. El deseo de aprender, las necesidades individuales y las perspectivas futuras impulsan al individuo a aprender más rápido y efectivamente. Algunos pensadores como Maslo consideran a la motivación como un estado de impulso, en el que se manifiestan motivos que tienen por

objeto la reducción de una tensión causada por una necesidad. Hay que reconocer que la motivación es un proceso individual y depende de cada ser humano en relación a su historia personal.

Una de las claves para potencializar la motivación es adaptar estrategias pedagógicas. “Diferentes investigaciones han mostrado que la motivación para una determinada actividad es mayor cuanto más intensamente se anticipa el éxito esperado de tal actividad. Entendiendo por “éxito” a la reducción de la tensión creada por necesidades o la satisfacción total de la necesidad en cuestión” (Yáñez, 2016 p, 73). Por lo tanto, la intensidad de la motivación se incrementa con las vivencias del éxito y se debilita con las vivencias de fracaso. Sin embargo, debemos tomar en cuenta que los fracasos también pueden ocurrir, pero que deben llevarse de tal manera que el estudiante sienta una fuerte expectativa por superarlos, lo que generaría además un interés continuo. Por ello, siempre es recomendable el desarrollo de tareas ocasionales con grados de dificultad cada vez mayores a la anterior, con orientaciones adecuadas, que persigan promover un crecimiento personal e intelectual constante en el aprendiz.

6.3.3.2 El interés

Uno de los principales elementos del aprendizaje es “el interés dentro del proceso de aprendizaje expresa la intencionalidad del sujeto por alcanzar algún objeto u objetivo; por ello, se dice que el interés está íntimamente unido a las necesidades individuales, las cuales lo condicionan” (Yáñez, p. 75) Por lo mismo se “ consideran que la estimulación del interés de una persona por aprender permite que se concentre mejor en sus pensamientos e intenciones sobre un objeto o situación determinada, buscando conocerlo mejor y más de cerca” (Tapia, 1997) .

Es evidente que el interés está relacionado con la esfera emocional del individuo. Esto hace que se manifieste ante todo en la atención. Dado que el interés es la expresión de la orientación general de la personalidad, abarca y guía todos los demás procesos como los de la percepción, la memoria y el pensamiento (Tapia, 1997). Por lo tanto, se percibe la relación que existe entre las distintas fases del proceso de aprendizaje, “Esto significa que si un

estudiante trabaja con interés, lo hace con mayor facilidad y más productivamente, porque toda su atención y todas sus fuerzas están concentradas en su trabajo: el interés que siente lo impulsa hacia una actividad consecuente.” (Yáñez, 2016, p.75)

El volumen de los intereses suele influir también en el estilo de desarrollo del individuo, la concentración del interés en un solo objeto conduce a un desarrollo unilateral de la personalidad. La estructura más favorable parece ser aquella en donde múltiples y extensos intereses se concentran en un solo punto, en un solo sector o dominio y este dominio se vuelve tan significativo y tan vinculado a los aspectos esenciales de la actividad humana que alrededor de este centro puede girar todo un sistema de intereses polifacéticos y altamente ramificados (Rubinstein, 1967). Por lo tanto hay que tomar en cuenta el interés del estudiante en el proceso de aprendizaje. Uno de los aspectos de tomar en cuenta es tomar los intereses del estudiante, aprovecharlos como elementos motivadores.

6.3.3.3 La atención

“Esta actividad del ser humano se ve ampliamente favorecida por el desarrollo de cuadros de atención y concentración que el individuo presenta para atravesar un suceso determinado; por lo tanto, la atención conforma una faceta del proceso de aprendizaje íntimamente ligada a actividades cognoscitivas como la percepción y el pensamiento” (Yáñez, 2016 p 75)

6.3.3.4 La adquisición

“La adquisición de conocimientos es una fase del proceso de aprendizaje en la cual el estudiante se pone inicialmente en contacto con los contenidos de una asignatura. Algunas veces se pueden presentar estos contenidos de forma tan vívida que con una sola vez que se lo presente se logra fijar la idea” (Yáñez, 2016, p.76)

Por un lado ha habido una tradición cercana al conductismo que ha entendido el aprendizaje como un proceso de detección de regularidades en el ambiente por medio de procesos asociativos y que por tanto ha diseñado la intervención psicológica mediante técnicas para

modificar los sucesos a los que las personas se enfrentan así como las respuestas asociadas a dichos sucesos.

6.3.3.5 La comprensión e interiorización

Esta fase es una de las más avanzadas en un proceso de aprendizaje, ya que involucre el pensamiento la capacidad de abstracción. “A medida que comprende un contenido, esto le ayuda a juzgarlo, a relacionarlo con contenidos anteriores y a conceptualizar los nuevos casos presentados” (Díaz et al., 2011, párr.3)

6.3.3.6 La asimilación

“Una fase del proceso de aprendizaje en la cual se almacenan o guardan los aspectos positivos de los conocimientos y experiencias a los que el estudiante o aprendiz estuvo expuesto, el individuo suele conservar estos aspectos a mediano y largo plazo, ya porque satisfacen sus necesidades, ya porque cubren sus intereses o porque los puede poner en práctica en su vida diaria” (Yáñez, 2016, p 77) La asimilación de un conocimiento dado en un individuo afectará fundamentalmente su comportamiento posterior habrá enriquecido por los conocimientos asimilados.

6.3.4 Estilo de aprendizaje

Se cree que una mayoría de personas emplea un método particular de interacción, aceptación y procesado de estímulos e información. Las características sobre estilo de aprendizaje suelen formar parte de cualquier informe psicopedagógico que se elabore de un alumno y pretende dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el niño. No hay estilos puros, del mismo modo que no hay estilos de personalidad puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante.

6.3.6 Problemas del aprendizaje

Uno de los principales problemas es la falta de atención, que pueden tomar dos vías, una la falta de capacidad para concentrarse en algo por el tiempo necesario para aprenderlo o una excesiva atención en estímulos que dejan de ser relevantes para el aprendizaje, “Un problema del aprendizaje puede causar que una persona tenga dificultades aprendiendo y usando ciertas destrezas. Los problemas de aprendizaje varían entre personas, una persona con problemas de aprendizaje puede tener un tipo de problemas diferentes al de otra persona”. (Tello, 2011, p. 40).

Impulsiva destructibilidad a baja atención: los adolescentes centran su atención por poco tiempo en una cosa y luego pasan rápidamente su atención a otra. Todos estos tipos de problemas por lo general se presentan en los niños hasta los siete años pero si no se actúa sobre estos problemas de tal manera que se consiga superarlos; estos pueden afectar drásticamente en la adolescencia y en la edad adulta.

6.4 Distractores del aprendizaje

Los distractores de aprendizaje consisten en un desplazamiento de atención hacia otra situación u objeto, alejándose de las tareas de estudio; es el peor enemigo del estudio y es una de las causas del bajo rendimiento a pesar de que se dedique el tiempo suficiente a las tareas, ya que en lo personal hay ocasiones que leemos por horas y la obtención del aprendizaje es muy decadente por la presencia de los distractores de aprendizaje sean estos internos o externos. Abad, Palomec & Toscanos, (2013).

6.4.2 Tipos de distractores del aprendizaje

6.4.2.1 *Distractores internos*

Existen distintos tipos de factores que afectan el nivel de aprendizaje en los estudiantes, estos provienen de cada persona y se relacionan con su personalidad, expectativas, dificultades, gustos, la falta de interés por el tema, sobre todo los problemas personales y la postergación

de las tareas entre otros. Esto ocasiona la sobre carga de asignaciones y el cansancio, por ende tienen sus repercusiones.

Sebanescu (como se citó en Porra & Vallejo, 2015) argumenta que el aprendizaje móvil disminuye la interacción y la retroalimentación directa entre estudiantes y profesores, además que aumenta la tasa de fracasos y abandono en el ámbito estudiantil; de otro lado, la construcción de la identidad

Los problemas familiares, la falta de concentración al momento que el profesor imparte la clase, quizá el miedo al exponer un tema determinado o al hablar de cualquier tema en el que tenga problemas de comprensión, son distractores internos que hacen que los estudiantes no presenten motivación y se convierte en un aprendizaje más lento que el de los demás o en algunos casos el tema de la clase no llega a ser comprendido.

No se puede obviar que existen estudiantes que están laborando en un trabajo y a la vez estudian, y en muchos casos le dan más prioridad al trabajo que a sus estudios por el factor económico, es por ello que hay personas que se les hace más difícil poder culminar sus estudios en tiempo y forma.

6.4.2.1.1 La fatiga física y psíquica

Afirma Tello (2015, p.32) que “hay que conocer que la fatiga es el cansancio que produce después del esfuerzo sea este física o mental intenso y continuo del estudiante, convirtiéndose en un distractor interno de aprendizaje, ya que si es físico predomina el cansancio o agotamiento del cuerpo ante alguna actividad deportiva o cultural.”

6.4.2.2 *Distractores externos*

En ese sentido, la tecnología es una de las causas principales de la distracción de los alumnos y es difícil convencerlos de las consecuencias que conlleva el uso excesivo de un dispositivo de mano en su vida académica. Sin embargo, la tecnología no es del todo mala si se sabe administrar correctamente el tiempo de uso, contribuye en la vida diaria en el quehacer de tareas, búsqueda de información e incluso fortalece lazos familiares.

“Hay determinantes externos que hacen referencia a factores ya sea situaciones, objetos o personas derivados de estímulos externos y llegan a las personas a través de la percepción; los cuales pueden ser desde el ruido, factores ambientales del entorno (temperatura, postura, iluminación y lugar donde estudia), desorganización, los amigos, la familia, las actividades extracurriculares, la televisión, las redes sociales y los dispositivos móviles”. Abad, Palomec y Toscanos (2013).

Los dispositivos tecnológicos poseen diversos usos, que si se le da el uso adecuado, pueden facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje en las aulas universitarias. No obstante, la efectividad de los procesos de enseñanza aprendizaje se han visto amenazados por la tecnología misma y las condiciones en que se desarrollan (Picado, Valenzuela y Peralta, 2014, p. 5).

En ese sentido, la tecnología es una de las causas principales de la distracción de los alumnos y es difícil convencerlos de las consecuencias que conlleva el uso excesivo de un dispositivo de mano en su vida académica. Sin embargo, la tecnología no es del todo mala si se sabe administrar correctamente el tiempo de uso, contribuye en la vida diaria en el quehacer de tareas, búsqueda de información e incluso fortalece lazos familiares.

Sin embargo, los distractores externos no solo se destacan los dispositivos tecnológicos también influyen la disposición que tiene el estudiante para aprender, si este cumple con sus tareas o planifica sus momentos de estudio en el día después de que haya asistido a sus clases o la dificultad que este presente al momento de comprensión de sus materias.

6.5 Jóvenes, comunicación y tecnología

Los jóvenes actualmente han nacido en medio de estas transformaciones e incorporan cualquier forma que se cree a través de nuevas tecnologías. Cuando se trata este tema, es necesario centrar la atención particularmente en el internet junto con las redes sociales, dispositivo móvil y los videojuegos. Por ejemplo la importancia del internet, radica, principalmente en la facilidad para tener acceso a ellas, la rapidez para el envío y recepción de información, el tipo de imágenes y el lenguaje utilizado, la accesibilidad a contactos e información ilimitada. (Fernández, 2013, p.3) Por lo tanto para establecer contacto solo se necesita una serie de clics.

Las tecnologías juegan un papel fundamental en la transformación de los entornos, engraman procesos no solo de información, sino también de la comunicación humana, mostrando efectos tanto positivos como negativos. Para las recientes generaciones los juegos en el ordenador, navegar por internet, el uso de telefonía móvil, enviar mensajes es un elemento muy frecuente en sus vidas, haciendo una observación aparentemente dan la sensación de preparados para utilizar los dispositivos móviles, este grupo etario se les considera la generación interactiva.

Recientemente, se ha incrementado el interés por el estudio del impacto social de las tecnologías de la información y la comunicación y, en concreto, de la relación que jóvenes y adolescentes mantienen con las mismas. En los últimos años ha incrementado las tecnologías de la información y la comunicación; las sociedades en general se ven directa o indirectamente influenciadas a su estilo de socialización e interrelación humana.

Se puede apreciar el cambio en la cantidad de minutos que los jóvenes invierten su tiempo libre, en décadas anteriores era muy poco el tiempo que se interactuaba con la computadora. En la actualidad el uso de dispositivos electrónicos que ha convertido en la actividad más frecuente y sobre todo en la que los jóvenes dedican mayor tiempo (Barquero & Fanny, 2013)

Dentro de la gama de actividades que las y los adolescentes prefieren hacer en su tiempo libre, el uso de tecnologías en información va ganando terreno y compitiendo con otras como, practicar deporte, ir a conciertos, leer libros o compartir con amigos. Se puede pensar que es desventajoso, pero no lo es del todo,) también señalaron un aspecto interesante: los adolescentes que regularmente utilizan la computadora, comparados con aquellos usuarios no regulares, tienen mayor participación en artes y definen mejor sus orientaciones artísticas.

En sexo de los jóvenes muestra una particularidad los hombres pasan más tiempo en videos juegos mientras que las mujeres tiene un mayor uso del celular, los días que pasan más hora haciendo uso de los dispositivos son los fines de semana. Ya sea como medio recreativo o educativo, las tecnologías de la información y la comunicación tienen beneficios como ser fuente de conocimientos científicos que permiten nuevos tipos de relación y comunicación facilitar un material para la diversión y un potente instrumento para el aprendizaje y la información intelectual.

No obstante, aunque representa una gran herramienta de información socialización y entretenimiento, internet puede convertirse en un problema para aquellos que no logran controlar el tiempo que invierten en ello. (Barquero y Fanny, 2013, p 6)

“La acción a las nuevas tecnologías conlleva a dificultades sociales, académicas y hasta financieras”. (Castellana, Sánchez, Graner y Beranuy, 2007, p.2) Hay que señalar las repercusiones del uso inadecuado de nuevas tecnologías es la dependencia de tanto a las redes sociales, telefonía móvil y video juegos, muchos jóvenes invierten una cantidad significativa de su tiempo al uso de dispositivos electrónicos

Las principales señales de un patrón de adicción no química, observando la aparición de los siguientes indicadores según Echeburúa (2010) afirma

Privarse de sueño (para estar conectado a la red, a la que se dedica unos tiempos de conexión anormalmente altos. b). Descuidar otras actividades importantes, como el contacto con la familia, las relaciones sociales, el estudio o el cuidado de la salud. c). Recibir quejas en relación con el uso de la red de alguien cercano, como los padres o los hermanos. d). Pensar en la red constantemente, incluso cuando no se está conectado a ella y sentirse irritado excesivamente cuando la conexión falla o resulta muy lenta. e). Intentar limitar el tiempo de conexión, pero sin conseguirlo, y perder la noción del tiempo. f). Mentir sobre el tiempo real que se está conectado o jugando a un videojuego. g). Aislarse socialmente, mostrarse irritable y bajar el rendimiento en los estudios. h). Sentir una euforia y activación anómalas cuando se está delante del ordenador (p, 16).

Los jóvenes no son conscientes del tiempo que le dedican a permanecer conectados y argumenta excusas para permanecer más tiempo en línea. En algunos casos no puede controlar el uso a los dispositivos electrónicos. El riesgo de desarrollar una adicción no química, es importante señalar que se presenta un cuadro clínico, como otro tipo de acción. Un indicador destacable es que la intensidad de los síntomas aumenta gradualmente. Una señal es pasar muchas horas conectados, además se pierde la noción del tiempo.

Aunque los reportes de trastornos conductuales vínculos y de aprendizaje en torno al uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Dentro de los posibles efectos benéficos, encontramos uno de los más importantes para los especialistas en salud mental: la posibilidad de usar las TIC como herramienta en la atención al adolescente. Son muchas las formas en que esto se puede hacer. Dentro de las comunes, y de un impacto real, están las citas médicas con recordatorios en el teléfono móvil. El manejo de

la angustia familiar, la psi coeducación y el cumplimiento de tratamiento; son factores que se ha logrado mejorar con programas que utilizan Internet (Jacobs y Popick, 2012). Hay que reconocer la importancia de los espacios virtuales educativos. La navegación segura por el internet, el uso de redes sociales minimizando los riesgo y la posibilidad de entretenerse con videojuegos, sin que esto represente peligro; se ha convertido en todo un reto para las autoridades y padres de familia, quienes ven perdida la lucha contra el bombardeo del mercado libre, cambiante e innovador, que ofrece diariamente alternativas variadas de nuevas tecnologías, creando necesidades y no soluciones.

En el 2003 Naval, Sádaba y Bringué realizaron una investigación al respecto y comprobaron que el motivo principal que dan los jóvenes a sus padres para tener ordenador e Internet es la utilidad que tiene para el estudio. Sin embargo, el uso principal está vinculado al ocio y los padres lo saben. En este estudio padres y madres afirmaron que los ordenadores e Internet son una herramienta útil para los estudios de sus hijos, pero ven que sus hijos e hijas no aprovechan dichas ventajas y lo utilizan más - o únicamente-como ocio. Creen que “Internet les hace los trabajos y ellos realmente no aprenden. (p.16)

6.5.1 Nativos e inmigrantes digitales

“Los estudiantes del siglo XXI han experimentado un cambio radical con respecto a sus inmediatos predecesores” (Prensky, 2010, p. 5) Se trata acerca de una discontinuidad motivada por la difusión de tecnología digital que surge en las últimas décadas del siglo XX. Según algunos los informes los universitarios actuales constituyen a la inversión de las nuevas tecnologías, por el hecho de encontrarse rodeados de computadoras, celulares y otros entretenimientos. Por lo tanto “En detrimento de la lectura (en la que han invertido menos de 5.000 h), han dedicado, en cambio, 10.000 h a los videojuegos y 20.000 horas a la televisión, por lo cual no es exagerado considerar que la mensajería inmediata, el teléfono móvil, Internet, el correo electrónico, los juegos de ordenador... son inseparables de sus vida” (Prensky, 2010, p. 6) Este tipo de actitudes son perjudiciales para sus actividades académicas.

Resulta evidente que los estudiantes piensan y procesan la información de modo diferentes a generaciones pasadas. Los nativos digitales son quienes nacido la particular lengua digital. Por lo lado hay que denominar a quienes no han vivido sumergidos en la tecnologías como inmigrantes digitales. Entre los rasgos que diferencias a los nativos digitales e inmigrantes digitales son los siguientes.

Quieren recibir la información de forma ágil e inmediata, se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos, prefieren los gráficos a los textos, Se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos, se inclinan por los accesos al azar (desde hipertextos), funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en Red, tienen la conciencia de que van progresando, lo cual les reporta satisfacción y recompensa inmediatas, prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional. (Prensky, 2010, p 6).

Por lo tanto los inmigrantes digitales parecen no valorar las habilidades de los nativos digitales. Mientras que estos poseen características diferentes, su ejecución en tareas es de forma lenta, depender de un orden para ejecutar las tareas.

6.5.2 Las redes sociales y los jóvenes

Las nuevas tecnologías se han instalado de tal forma y a tal velocidad en nuestras vidas que se han vuelto una parte fundamental pero tendremos que estar muy atentos al uso que hacen de estas tecnologías porque puede no estar exentos de los peligros. Es importante conocer el uso adecuado e inadecuado, el abuso o dependencia excesiva de las mismas que experimenta muchas personas para alejarse o desconectarse de redes sociales o mensajerías instantáneas.

Los jóvenes viven pendientes de los zumbidos o vibraciones de un mensaje nuevo en la bandeja del correo. Hay que reconocer que son muchas las personas que pierden su tiempo están en la red porque no tienen finalidad por lo tanto su tiempo lo desperdician vagabundeando. Otro de los riesgos de la red esto la información que existe y el usuario no puede digerir porque le resulta muy complicado organizar.

Las tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en un agente de socialización y de transferencias cultural más importante. Por lo tanto se realiza la siguiente afirmación

La tecnología suele darnos una ilusión de compañía sin las exigencias que supone la amistad presencial. Es posible crear relaciones superfluas, frecuentes pero poco profundas, en las cuáles el componente emotivo es decididamente excluido o reducido al emoticón. El problema es que los adolescentes se escondan tras una pantalla y no sepan relacionarse en la vida real. Además este tipo de relación puede tener para ellos, el atractivo de llegar a ofrecerlos determinadas emociones placenteras que no encuentran fácilmente en la vida real (Turckle, 2011, p 25)

Las redes sociales forman parte de lo que se conoce como tecnologías 2.0 tales se desarrollan con las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento dando lugar así a una nueva

sociedad basada en la red, estas se caracterizan por proporcionar una comunicación fácil y rápida. Es el servicio más demandado de las nuevas tecnologías para las relaciones interpersonales y para multitud de aspectos de distinto índole.

Las redes sociales son definidas como un espacio basado en Internet que contiene servicios online, permitiendo a los usuarios que fluyan las relaciones, elaborando una cuenta dentro del sistema, configurando un listado de amigos con los que poder relacionarse, al igual que el poder ver las conexiones propias y la de los demás integrantes. (Flores, Morán y Rodríguez, 2013, p. 9)

Las redes sociales tienen una gran repercusión en la sociedad, por lo tanto son espacios creados para que a través de ellos fluya todo tipo de información y se crean relaciones interpersonales.

6.5.3 La adicción al internet

El surgimiento de internet se ha acompañado de la aparición de problemas de salud no antes descritos, la adicción a internet ha llamado la atención de los medios de comunicación por los casos perjudiciales en algunos pobladores como niños que han muerto por pasar días frente a un computador jugando en línea. En respuesta a lo anterior distintos autores han sugerido que podríamos estar frente al surgimiento de una nueva entidad propia del siglo XXI: la adicción a internet. “Se ha generado una interesante discusión acerca de si la adicción a internet debería ser considerada una variante del proceso neurobiológico detrás de la adicción a sustancias o si debiera ser clasificada como una adicción conductual, concepto aún en controversia cuyo exponente más estudiado” (Berner y Santander, 2012, p 182). Entre las señales que se pueden tomar en cuenta acerca de la adicción a internet; el sujeto se encuentra preocupado por su actividad a internet, piensa acerca de la última conexión y anticipa la próxima, se presenta fatiga, irritabilidad o síntomas de depresión cuando intenta disminuir o detener el uso de internet, se mantiene más del tiempo originalmente previsto, ha ocasionado problemas en trabajos, oportunidades académicas o profesionales por el exceso al internet.

VII. HIPÓTESIS

El comportamiento hacia el uso los dispositivos multimedia en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo se han convertido en factor de distracción en el proceso de aprendizaje.

VIII. DISEÑO METODOLOGICO

Tipo de estudio

El enfoque que prevalece en el estudio es de carácter mixto por lo cual (Hernández, Fernández y Baptista, 2008) afirma:

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo el estudio (p. 205).

El diseño anidado concurrente colecta simultáneamente datos cuantitativos y cualitativos. Los datos recolectados por ambos métodos son comparados o mezclados en la fase de análisis. Este diseño suele proporcionar una visión más amplia del fenómeno estudiado que si usáramos un solo método.

Para cumplir con los objetivos se decidió trabajar con un enfoque de investigación cuantitativa un método de investigación no experimental con un diseño transversal de correlaciones causales. Por lo tanto, los diseños correlacionales causales pueden limitarse a establecer entre variables sin precisar sentido de causalidad o pretender analizar relaciones causales. Este tipo de investigación tiene dos enfoques el principal es el cuantitativo con método secundario el cualitativo.

Por otro lado, según el tiempo de ocurrencia de los hechos la investigación es retrospectiva, pues establece que la información se registra de acuerdo al desarrollo del fenómeno; y según el periodo y secuencia del estudio es transversal, ya que esta investigación se lleva a cabo en el segundo semestre del año académico 2018, el que es comprendido en un corto plazo (Canales, Alvarado y Pineda, 1996).

Además esta investigación se sitúa bajo la dimensión del paradigma constructivista que “determina la organización del aprendizaje, desde la percepción del sujeto que determina la organización del aprendizaje desde la perceptiva del sujeto que aprende, la dimensión social que pone en relación las condiciones para la interacción entre pares, con respecto a la inclusión de los elementos contextuales al desarrollo del conocimientos” (2017, p.35)

Área de estudio

El presente estudio se realizó en la carrera de Comunicación para el Desarrollo de la Unan-Managua.

Unidad de estudio

Estudiantes de Comunicación para el Desarrollo del turno vespertino en el segundo semestre del año académico 2018.

Objeto de estudio

La multimedia como factor de distracción en el proceso de aprendizaje

Universo y Muestra

La cohorte está conformada por 310 estudiantes, distribuidos en diez grupos: Primero para la etapa cuantitativa se seleccionó una muestra probabilística de los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestres del año académico 2018 y se administró un cuestionario estandarizado con preguntas cerradas con variables dicotómicas, nominales y escala de Likert. Posteriormente, para la fase cualitativa, se realizó entrevistas a especialistas en materia de aprendizaje, se efectuó un total de cuatro entrevistas.

Se tomó muestra de los años académicos de dicha carrera de igual forma de ambos turnos. Para determinar la muestra de esta investigación se tomó en cuenta el registro académico de la Coordinación de Comunicación para el Desarrollo. El tipo de muestra de probabilística aleatorio simple que está compuesto con 172 estudiantes por lo tanto de diferentes año y turno. Este muestro corresponde a un diseño secuencial CUAN-CUAL.

El tipo de muestro implementado en esta investigación es el muestro aleatoria simple es el todos los individuos que forman parte del universo del estudio tienen la misma probabilidad de ser seleccionados. La selección de la muestra mediante este tipo de muestro puede realizarse a través de cualquier mecanismo probabilístico en el que todos los elementos tengan las mismas opciones de salir.

Metodo y Técnicas

Las técnicas que se ejecutaron en la recolección de los datos, fueron la encuesta desarrollada a 172 estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo. Creswell (2009) “considera la encuesta como un diseño que provee un plan para efectuar una descripción numérica de tendencias, actitudes u opiniones de una población, estudiando a un a muestra de ella” . Además se empleó la técnica de la entrevista utilizada en la investigación cualitativa en relación a las entrevistas Hernández, Fernández y Baptista (Op.cit) la definen como “una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados) a través de las preguntas y respuestas se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema” (p. 403). Dirigidas a especialistas de los distractores del aprendizaje.

En ese sentido Hernández, Fernández y Baptista (Op.cit) señalan que la recolección de datos es fundamental para los métodos mixtos y lo que se busca es medir variables para analizarlas estadísticamente y “obtener datos (que se conviertan en información) de personas, seres vivos, comunidades, situaciones o procesos en profundidad” (p. 396). De manera que las técnicas de recolección de datos seleccionados para este estudio son: entrevista dirigida o enfocada.

Calculadora de tamaño de muestras para tu investigación



Calculadora de muestra

Nivel de Confianza : 95% 99%

Margen de Error:

Población:

Tamaño de Muestra:

Imagen No. 1. El margen de error es de 5%. El nivel de confianza es de 95%. El tamaño de la población de 310 para acceder a la calculadora utilizar el siguiente enlace.

http://www.corporacionaem.com/tools/calc_muestras.php

Tabla 1
Año Académico por Turno

| | | Turno | | Total |
|---------------|-------------|----------|------------|-------|
| | | Matutino | Vespertino | |
| Año Académico | Primer año | 11 | 12 | 23 |
| | Segundo año | 25 | 15 | 40 |
| | Tercer año | 34 | 14 | 48 |
| | Cuarto año | 11 | 9 | 20 |
| | Quinto año | 17 | 24 | 41 |
| Total | | 98 | 74 | 172 |

Plan de tabulación y análisis

En lo que respecta al plan de análisis de los datos cuantitativos obtenidos a través de la encuesta para el desarrollo de la presente investigación, se pretende realizarlo de la siguiente manera.

1. Edición y codificación de la información: Se llevó a cabo la revisión de los datos que se recolectaron para organizarlos de forma que su proceso de análisis fuese más sencillo y proceder al proceso de tabulación de información. Se codifican las respuestas que contenga el instrumento para organizarlos de manera más adecuada y luego describir los datos e interpretarlos.
2. Tabulación de la información. En esta etapa se procedió a agrupar las respuestas de las encuestas, de forma que se reunieran los ítems que se relacionen y sea más fácil analizarlos una vez tabuladas. Una vez contabilizadas las respuestas obtenidas se elaboraron tablas estadísticas que resumen las cifras y datos que los informantes proporcionen mediante la aplicación del instrumento de investigación.

La tabulación se llevará a cabo haciendo del programa estadísticos SPSS versión 23 para el conteo de los datos y Excel para el diseño de gráficos y tablas estadísticas que sintetizan los datos recopilados a través de la encuesta.

3. Análisis estadístico. Es de suma utilidad puesto que permitió reducir los datos de forma significativa y conveniente, poniendo orden en la información que se recopiló durante el proceso de recolección. Así mismo, ayudó a analizar algunos de los factores causales que explican el problema de investigación.

Matriz de operacionalización de variables (MOVI)

Objetivo general: Analizar el impacto que genera el uso de dispositivos multimedia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018.

| Objetivo específicos | Variables conceptual | Sub variables, o Dimensiones | Variable Operativa o Indicadores | Instrumentos | Fuentes |
|--|---|---|--|------------------------|------------------------------|
| Describir la actitud de los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo frente al uso de los dispositivos multimedia en el proceso de aprendizaje durante el segundo semestre del año académico 2018. | 1. Dispositivo multimedia: Multimedia es el uso de la computadora para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse | 1.1 Los elementos de la multimedia. 1.2 Aparatos multimedia. | 1.1.1 Porcentaje de concentración en la realización de sus actividades académicas por ende los aparatos multimedia funcionan como herramientas en el proceso de aprendizaje. 1.1.2 Porcentaje de realización de actividades académicas las distracciones son uno de tus mayores problemas. 1.1.3 Porcentaje de nivel de entusiasmo. 1.1.4 Porcentaje de actividades académicas que demandan un alto grado de concentración. | Encuesta Entrevista | Estudiantes Especialistas |

| | | | | |
|---|--|---|---|----------------------------------|
| | | | <p>1.1.5 Porcentaje de dependencia de los dispositivos multimedia.</p> <p>1.1.6 Porcentaje de sí los aparatos multimedia ocasionan que no te enfoque en lo que es realmente importante en tu formación académica.</p> <p>1.1.7. Porcentaje de sí tiene conocimiento adecuado del buen uso de las nuevas tecnologías.</p> | |
| <p>Correlacionar los diferentes factores de distracción que provoca el uso de dispositivos multimedia en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018.</p> | <p>Factores de distracción: Los distractores de aprendizaje consisten en un desplazamiento de atención hacia otra situación u objeto, alejándose de las tareas de estudio; es el peor enemigo del estudio y</p> | <p>2.1 Distractores internos</p> <p>2.2 Distractores externos</p> | <p>2.1.1 Porcentaje de tiempo que dedicas a navegar por internet.</p> <p>2.1.2 Porcentaje de horas de conexión a internet desde algún dispositivo multimedia.</p> <p>2.1.3 Porcentaje de tiempo que mantiene su dispositivo multimedia conectado a internet durante la hora de clase.</p> <p>2.1.4 Porcentaje del uso de diferentes tipos de herramientas, aplicaciones y</p> | <p>Estudiantes Especialistas</p> |

| | | | | | |
|---|---|--|---|------------------------|---------------------------|
| | es una de las causas del bajo rendimiento. | | demás elementos que tienen los dispositivos multimedia. | | |
| Determinar el uso de los dispositivos multimedia en las actividades académicas y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. | 3. Proceso de aprendizaje: Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron | 3.1 La motivación 3.2 El interés 3.3 La atención 3.4 La adquisición 3.5 La comprensión e interiorización 3.6 La asimilación | 3.1.1 Porcentaje de uso de dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) en la realización trabajos académicos. 3.1.2 Porcentaje tiempo durante el día usas internet desde tu dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) 3.1.3 Porcentaje de tiempo invertida cuando estas conectado a internet desde tu dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) | Entrevista Encuesta | Estudiantes Especialistas |

IX. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

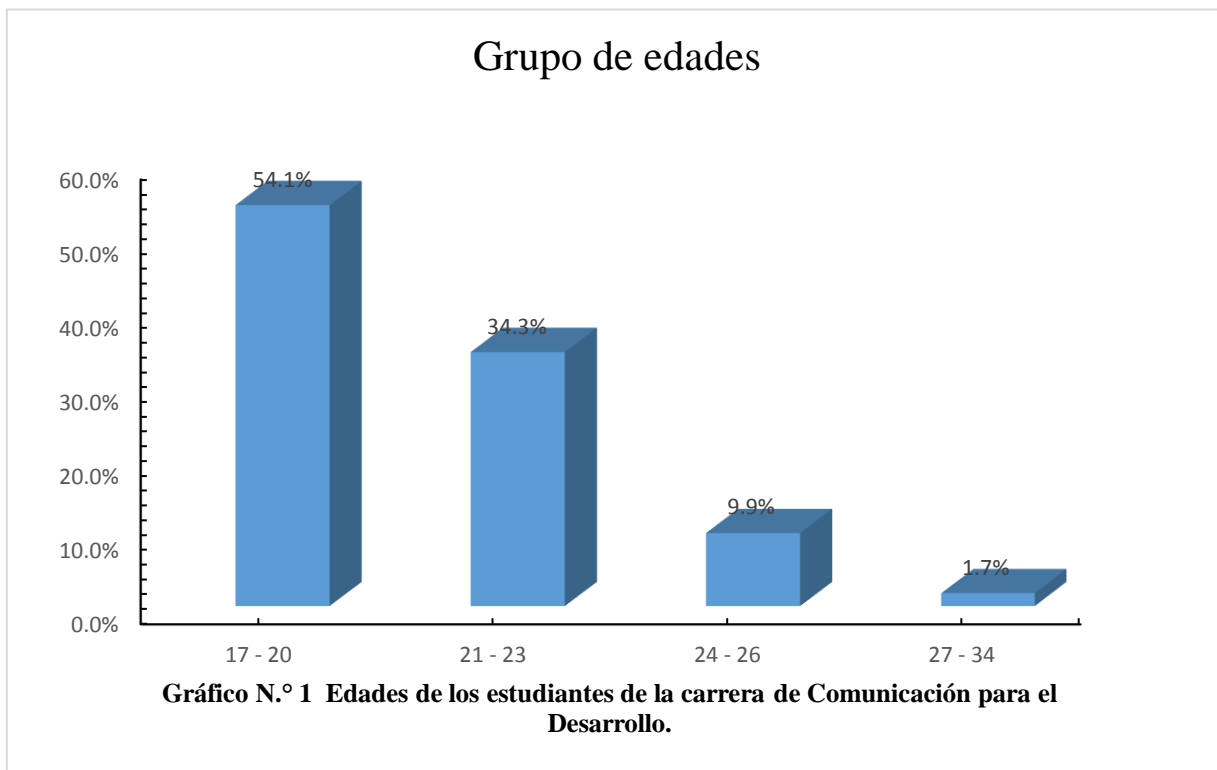
Una vez aplicados los instrumentos de recolección de la información aplicados a los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo en su proceso de formación durante el segundo semestre del año académico 2018, se procede a realizar el tratamiento correspondiente. La información que a continuación se presenta es para identificar, analizar y describir la multimedia como factor de distracción en los estudiantes de la carrera de comunicación para el desarrollo durante el segundo semestre académico 2018.

En las páginas siguientes se describen las principales resultados y hallazgos encontrados a partir de la aplicación de encuestas, el análisis y discusión de los resultados se organiza de acuerdo a los capítulos que se determinaron en el instrumento administrado.

La información que a continuación se presenta es para identificar, analizar y describir.

1. La actitud de los estudiantes frente al uso de los dispositivos multimedia en el proceso de aprendizaje.
2. Identificar los diferentes factores de distracción que provoca el uso de dispositivos multimedia.
3. Determinar el uso de los dispositivos multimedia en las actividades académicas y su influencia en el proceso de aprendizaje.

También es importante señalar que el análisis que se presenta es cuantitativo y para su elaboración se utilizó el programa estadístico SPSS versión 23 que dicho sea de paso sirvió para la construcción de la base de datos y el procesamiento de los mismos en los que además se realizó cruce de variables para dar respuestas a los objetivos propuesto en esta investigación. (Prado, 2017, p. 42)

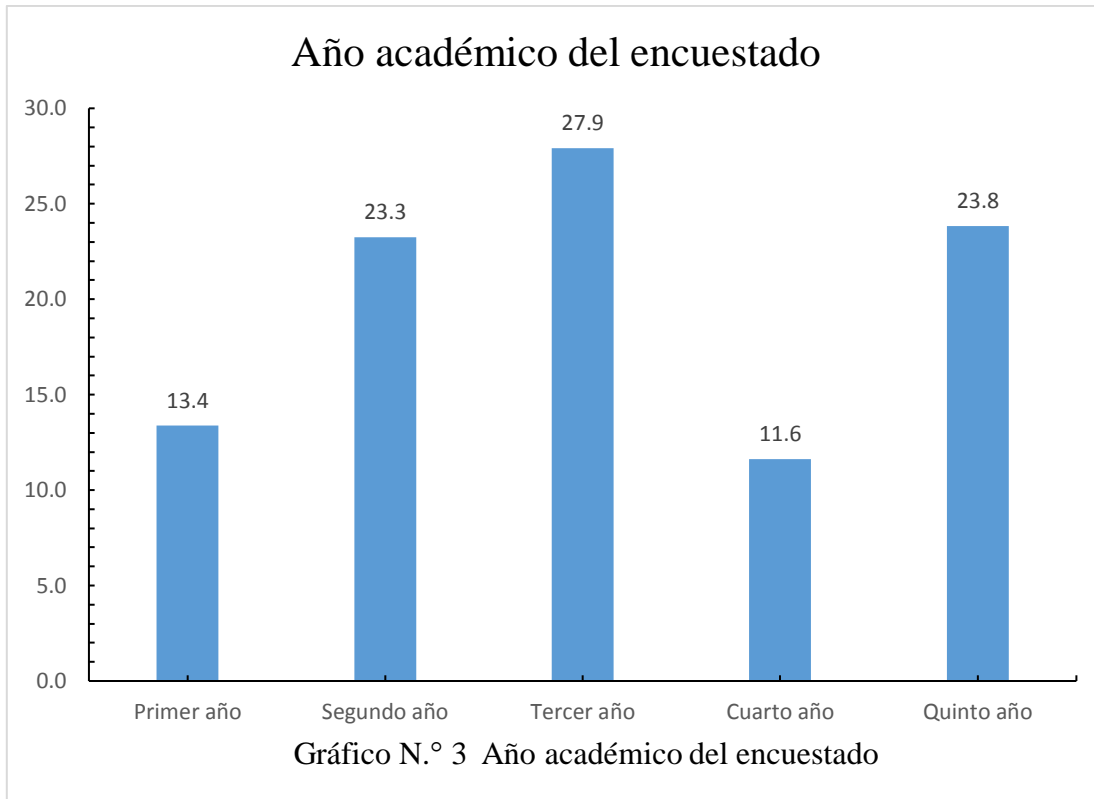


En el gráfico N.º 1 Se observa el grupo de edades de los estudiantes del estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018, este muestra que del total de la población encuestada el 34.3% oscilan entre las edades de 21 - 23 años, el 9.9% entre las edades de 24 - 26 años, el 1.7% entre las edades de 27 - 34 años de edad y el 54.1% entre las edades de 17 a 20 años, siendo este último grupo el de mayor porcentaje donde están las edades de los estudiantes. La finalidad del uso de los dispositivos multimedia se relaciona con la edad de los estudiantes, además con otros factores del proceso de aprendizaje. “Los jóvenes no se pueden desvincular de ese aparato son nativos digitales, tiene que ver con algo generacional con sus edades. Las edades más tempranas en relación a sus rango académico su principal objetivo es más socializar. Los más grande su objetivo es buscar información es agilizar los procesos de aprendizaje”, (Nicaragua, 2019).



Gráfico N.º2 Sexo del encuestado

En la gráfica N.º 2 Se observa el sexo de los encuestados, del estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 27.9% son de sexo masculino y el 72.1% son de sexo femenino, lo que nos indica que los estudiantes de Comunicación para el desarrollo el mayor porcentaje son mujeres con un total de 124 de la muestra total de 172.



En el gráfico N.º3 Se observa el año académico de los estudiantes del estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018, este muestra que del total de la población encuestada el 13.4% están en primer año, el 23,3% son de segundo año, el 27.9% son de tercer año, el 11.6% están en cuarto año y el 23.8% están en quinto año, lo que nos indica que el mayor porcentaje de estudiantes está en tercer año.

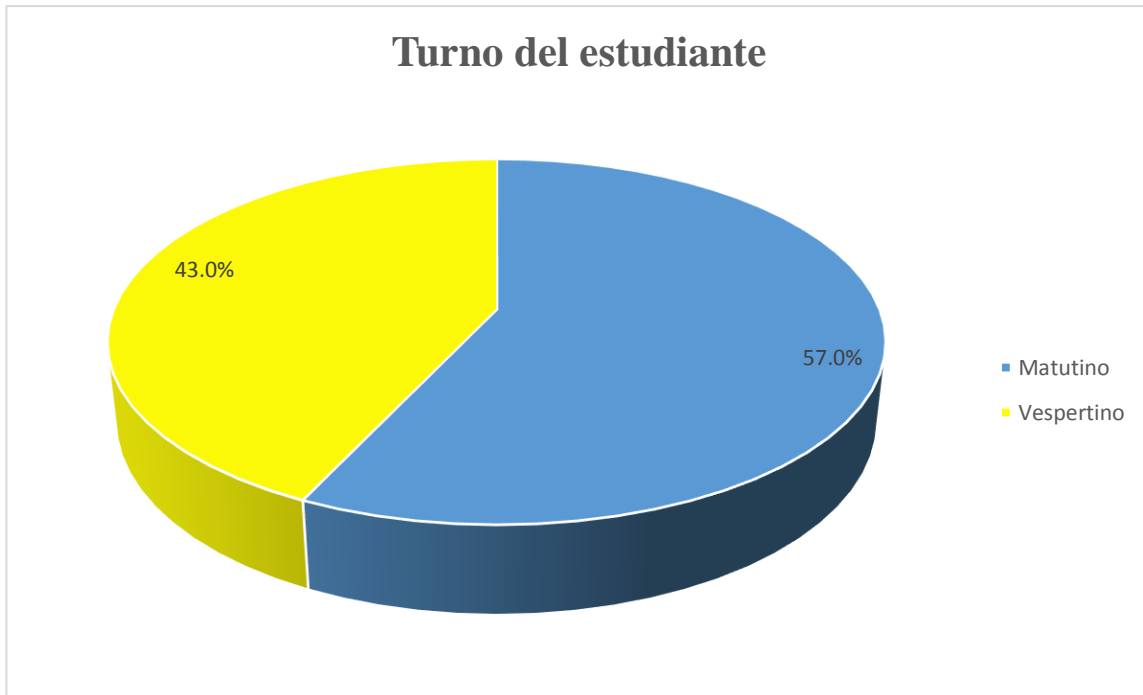
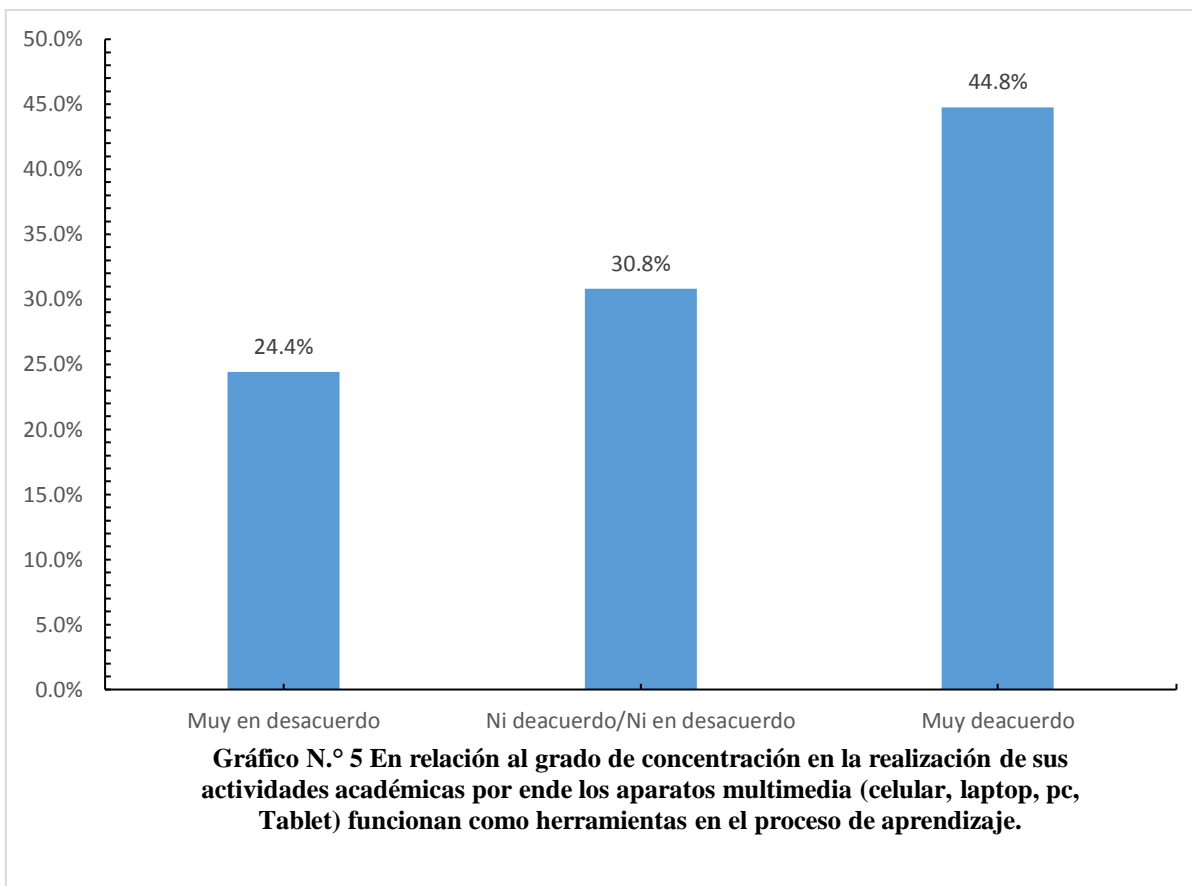
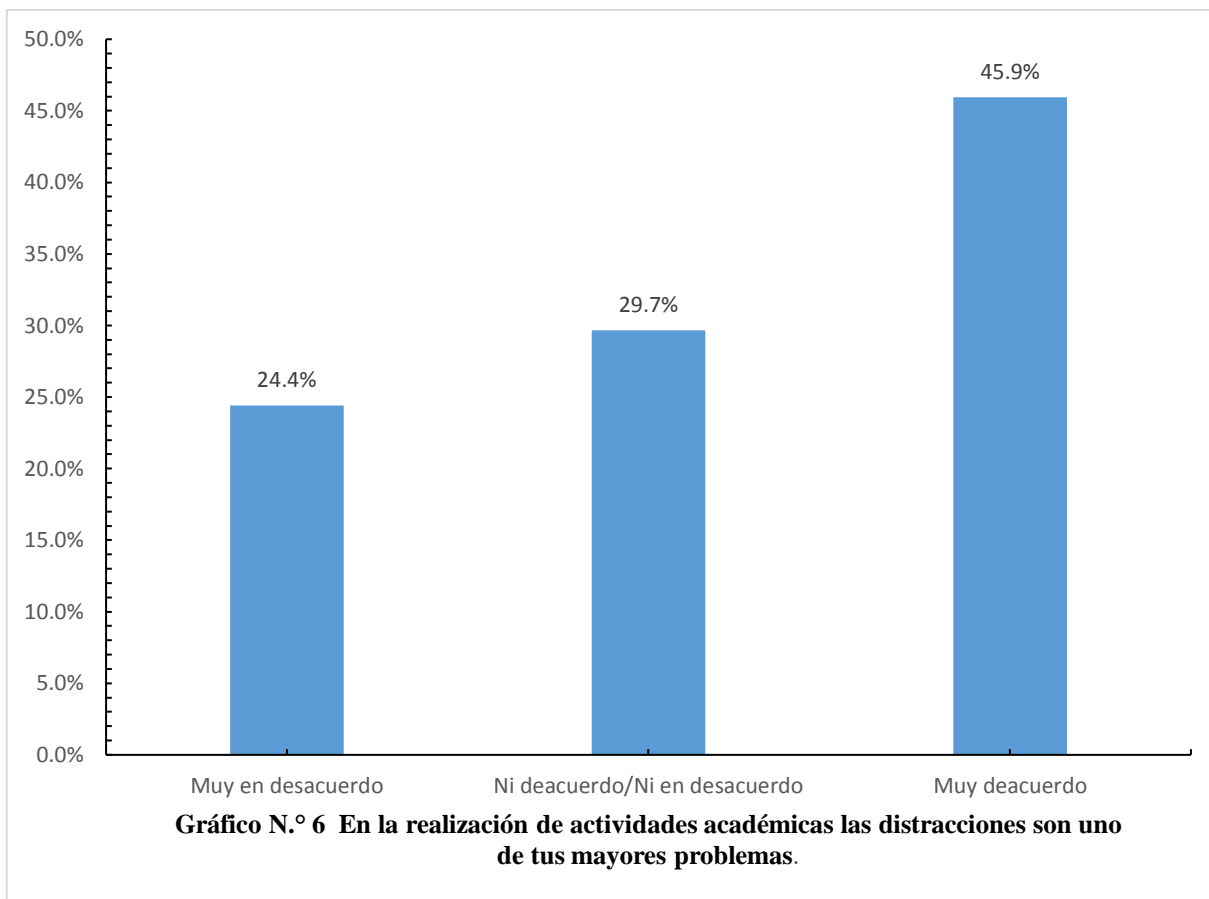


Grafico No. 4 Turno de los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo.

En el gráfico N.º 4 Se observa el turno de los estudiantes del estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Esta muestra que del total de la población encuestada el 43% son del turno vespertino y el 57% del turno matutino.

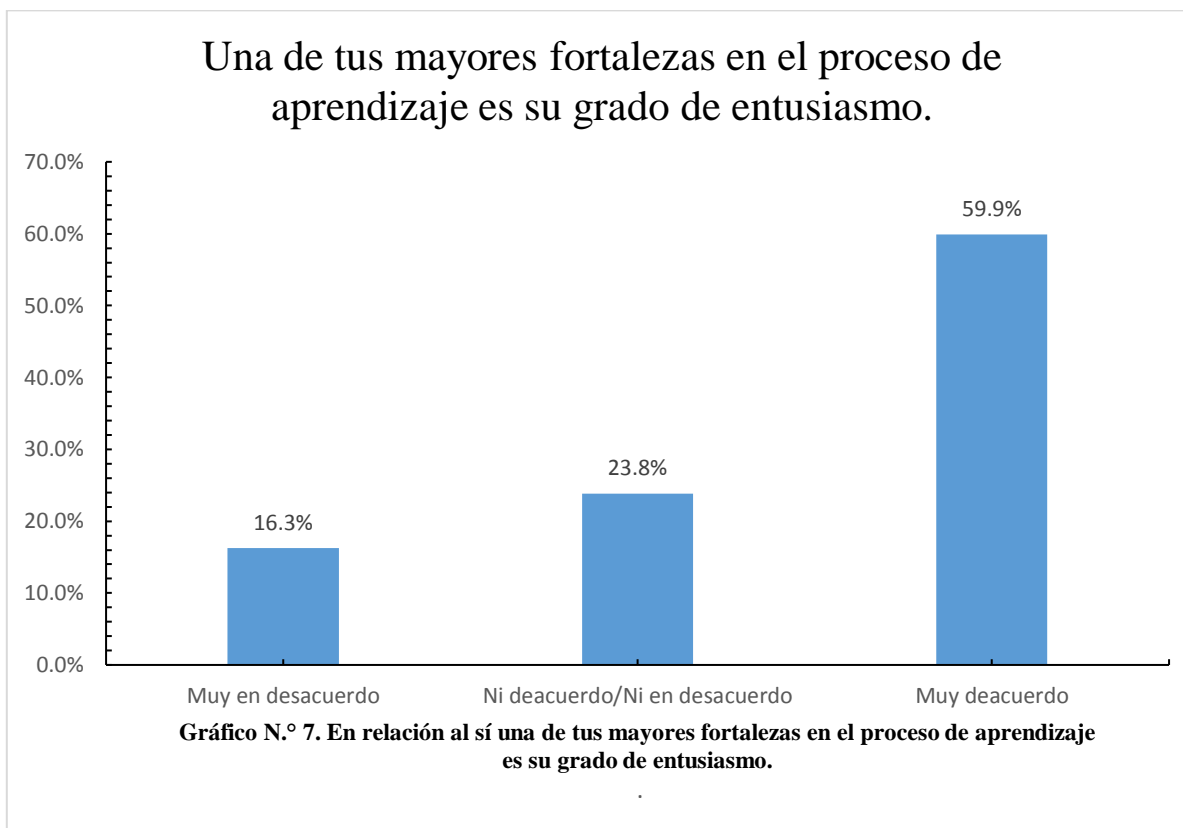


En el gráfico N.º 5 Se observa los resultados a la interrogante, posee un alto grado de concentración en la realización de sus actividades académicas por ende los aparatos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) funcionan como herramientas en el proceso de aprendizaje. Este muestra que del total de la población encuestada el 24.4% están muy en desacuerdo con esta interrogante, el 30.8% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 44.8% están muy de acuerdo con la pregunta. Las creaciones multimedia se basan generalmente en presentar los contenidos con gran atención al detalle, enfatizando mediante los recursos expresivos más sofisticados aquellos pormenores susceptibles de una mejor comprensión por esos medios. La motivación y el interés del receptor del documento se fomentan asimismo con elementos de impacto, entre los que se pueden incluir sonidos o efectos de diversa índole en el momento adecuado. Cada vez es más necesario relacionar el ámbito académico con los dispositivos multimedia “Si lo académico deja fuera lo multimedia muere, la competencia se vuelve desleal, los chavalos están asistiendo a los centros educativos que tienen acceso a dispositivos móviles y a datos van a tener una enorme fuente de información o desinformación que entra en competencia en el ámbito académico, si no se orienta los contenidos que estos chavalos van a tener en sus dispositivos móviles se haría una brecha” (Sánchez, 2019)



En la figura N.º 6 Se puede observar los resultados a la interrogante. En la realización de actividades académicas las distracciones son uno de tus mayores problemas, del estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 24.4% están muy en desacuerdo con esta interrogante, el 29.7% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 45.9% están muy de acuerdo con la afirmación de la pregunta. Abad (citado en Tello, 2015) afirma que: “Los distractores de aprendizaje consisten en un desplazamiento de atención hacia otra situación u objeto, alejándose de las tareas de estudio; es el peor enemigo del estudio y es una de las causas del bajo rendimiento a pesar de que se dedique el tiempo suficiente a las tareas”. Los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo el 45.9% afirma que las distracciones son uno de sus mayores problemas. “El interés dentro del Proceso de aprendizaje expresa la intencionalidad del sujeto por alcanzar algún objeto u objetivo; por ello, se dice que el interés está íntimamente unido a las necesidades individuales, las cuales lo condicionan” (Yanez, p 75). Diferentes especialistas en la psicología afirma que es algo discutible por lo tanto expresan que “Eso está más relacionado con el usuario, el estudiante no cuenta con un interés se va a distraer con un celular o sin el dispositivo multimedia” (Fonseca, 2019) sin embargo otros afirman que “El proceso de atención en el aprendizaje ahora en un mundo en el cual jóvenes están rodeados por distractores multimedia, el arco atencional se ha ido reducido, el uso continuo de pantallas multimedia hace que los estímulos se han mas rápido recibido por la mente, menos en reflexión y análisis.”(Sánchez, 2019) además agrega “Las imágenes fluyen en la pantalla y tu mente las procesa con menos capacidad crítica de la vida

real sin embargo analizar o criticar un libro o una conversación en tiempo real lleva un alto grado de concentración. Los dispositivos móviles, las plataformas digitales, YouTube, Instagram se montan en esa lógica.”



En el gráfico N.º 7 Se observa los resultados a la pregunta, una de tus mayores fortalezas en el proceso de aprendizaje es su grado de entusiasmo del estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018, los cuales indican que del total de la población abarcada el 16.3% están muy en desacuerdo con esta pregunta, el 23.8% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 59.9% están muy de acuerdo. No sólo es preciso tener habilidad para aprender sino que hace falta también voluntad” (Gonzales, 2011, p16). Sólo cuando el alumno tiene una actitud favorable hacia el aprendizaje este se puede realizar de forma significativa. La calidad del aprendizaje y de los procesos pensamiento asociados a dicha actividad no puede ser descrita puramente cognitivos ha de tenerse en cuenta la disposición del aprendizaje, la motivación que el estudiante posea es fundamental para el desarrollo. Se aprende mediante experiencias que facilitan la ejercitación de destrezas básicas y asimilación de conceptos.

Siente que las actividades académicas demandan un alto grado de concentración, por ende, prefiere estar utilizando aparatos electrónicos para distraerte.

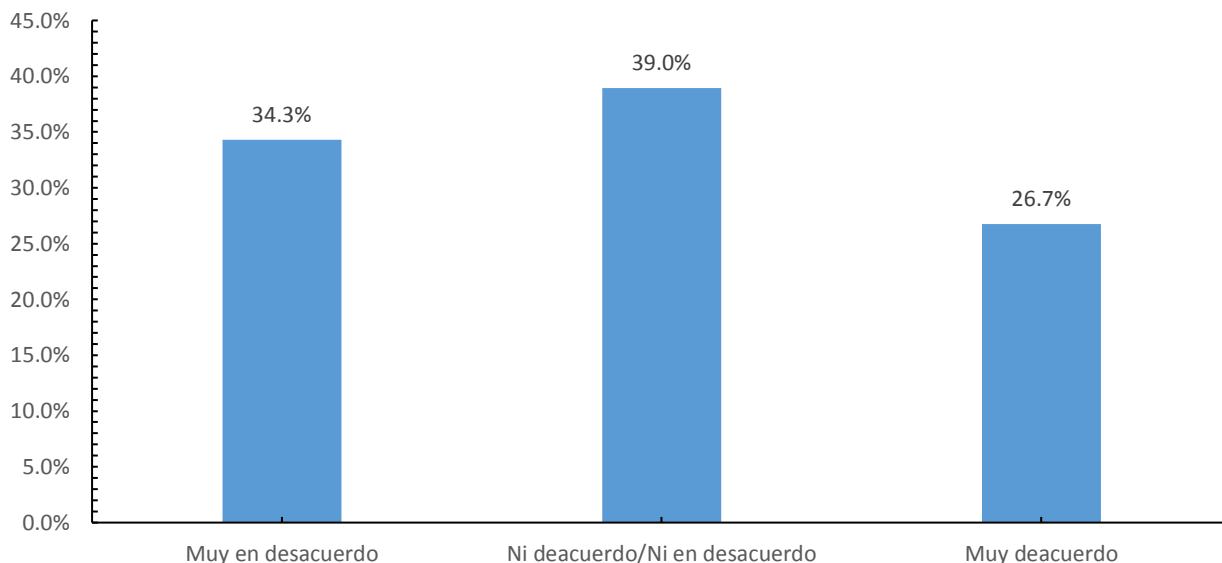
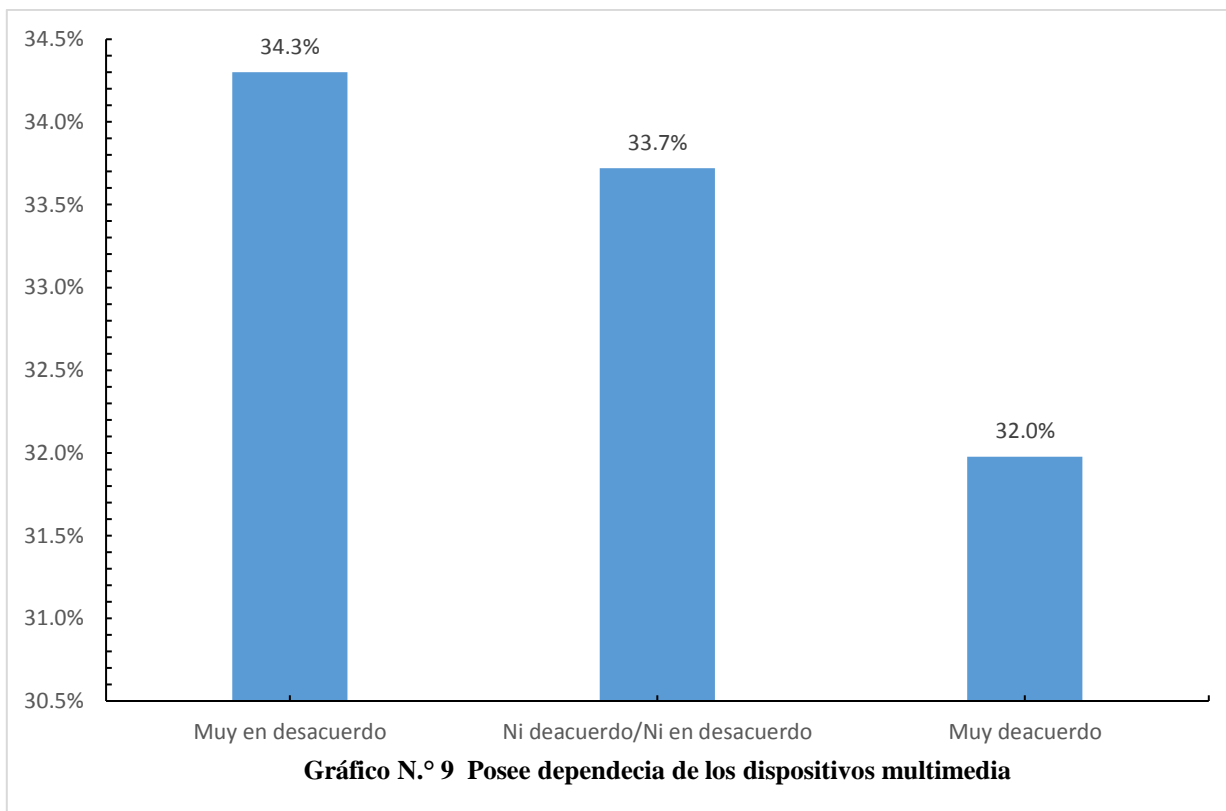


Gráfico N.º 8. Siente que las actividades académicas demandan un alto grado de concentración, por ende, prefiere estar utilizando aparatos electrónicos para distraerte.

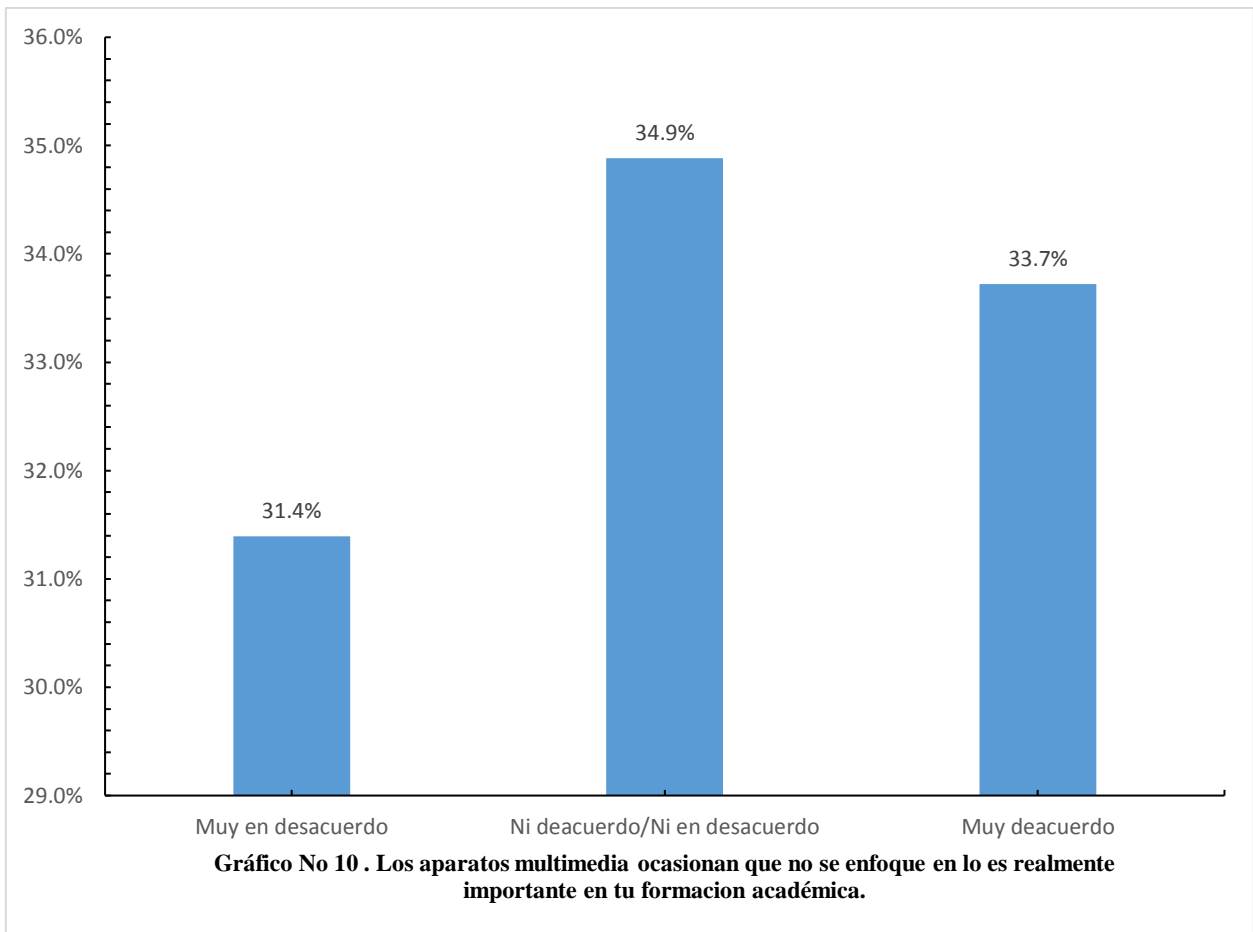
En la figura N.º 8 Se puede observar los resultados a la incógnita, siente que las actividades académicas demandan un alto grado de concentración, por ende, prefiere estar utilizando aparatos electrónicos para distraerte, del estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Los cuales indican que del total de la población abarcada el 34.3% están muy en desacuerdo con esta pregunta, el 39% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 26.7% están muy de acuerdo. El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. “Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron”. (Buna, 2017, p.11) Por lo tanto otros afirma que “El uso de la tecnología favorece el proceso de enseñanza aprendizaje, potencia a la misma educación, solo tiene que ser bien orientada. Los alumnos crean redes para poder tener un canal de comunicación. No todos los estudiantes se van a distraer con el uso de la multimedia” (Fonseca, 2019)



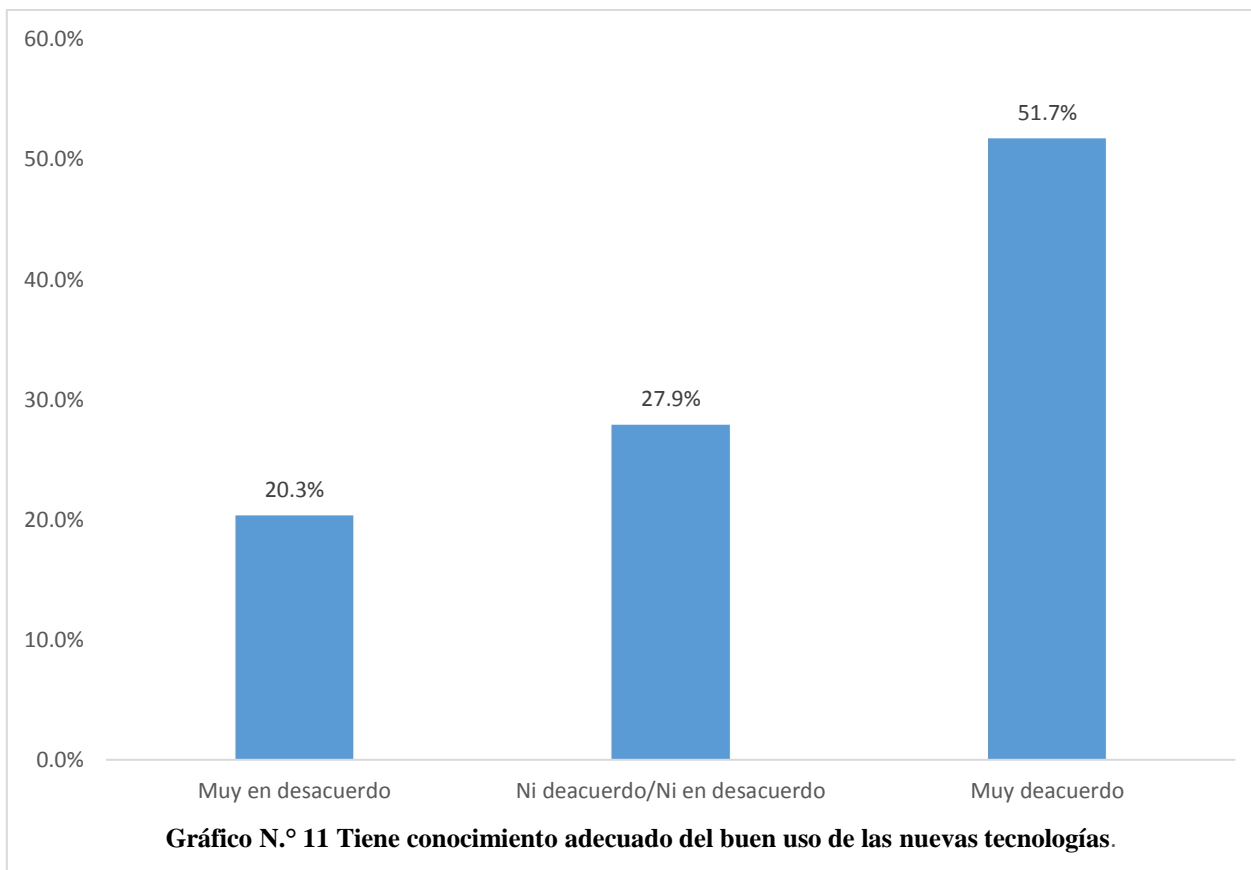
En el gráfico N.º 9 Se puede observar los resultados a la incógnita posee dependencia de los dispositivos multimedia, del estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Los cuales indican que del total de la población abarcada el 34.3% están muy en desacuerdo con esta pregunta, el 33.7% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 32% están muy de acuerdo. “La acción a las nuevas tecnologías conlleva a dificultades sociales, académicas y hasta financieras”. (Castellana, Sánchez, Graner & Beranuy, 2007, p 2). Hay que señalar las repercusiones del uso inadecuado de nuevas tecnologías es la dependencia de tanto a las redes sociales, telefonía móvil y video juegos, muchos jóvenes invierten una cantidad significativa de su tiempo al uso de dispositivos electrónicos

Las principales señales de un patrón de adicción no química, observando la aparición de los siguientes indicadores según Echeburúa (2010) afirma

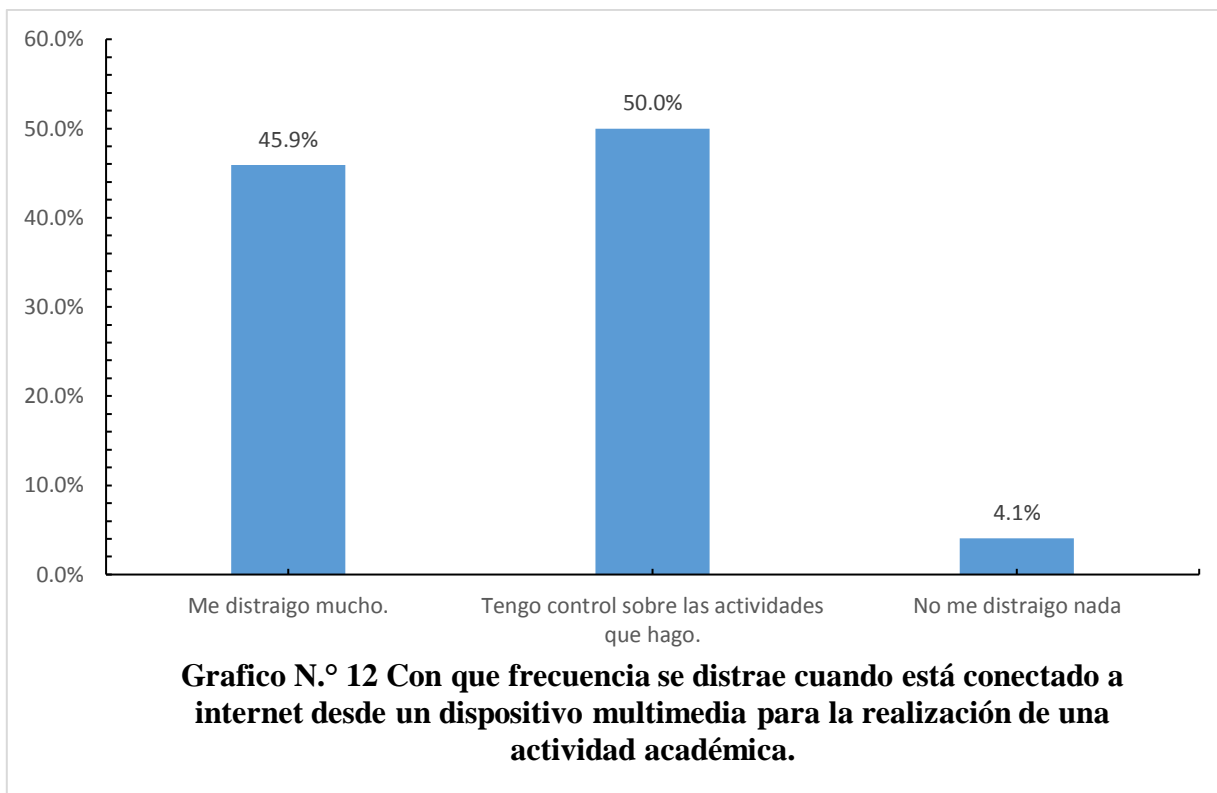
“Privarse de sueño (para estar conectado a la red, a la que se dedica unos tiempos de conexión anormalmente altos. b. Descuidar otras actividades importantes, como el contacto con la familia, las relaciones sociales, el estudio o el cuidado de la salud. c. Recibir quejas en relación con el uso de la red de alguien cercano, como los padres o los hermanos. d. Pensar en la red constantemente, incluso cuando no se está conectado a ella y sentirse irritado excesivamente cuando la conexión falla o resulta muy lenta. e. Intentar limitar el tiempo de conexión, pero sin conseguirlo, y perder la noción del tiempo. f. Mentir sobre el tiempo real que se está conectado o jugando a un videojuego. g. Aislarse socialmente, mostrarse irritable y bajar el rendimiento en los estudios. h. Sentir una euforia y activación anómalas cuando se está delante del ordenador”. (p, 16)



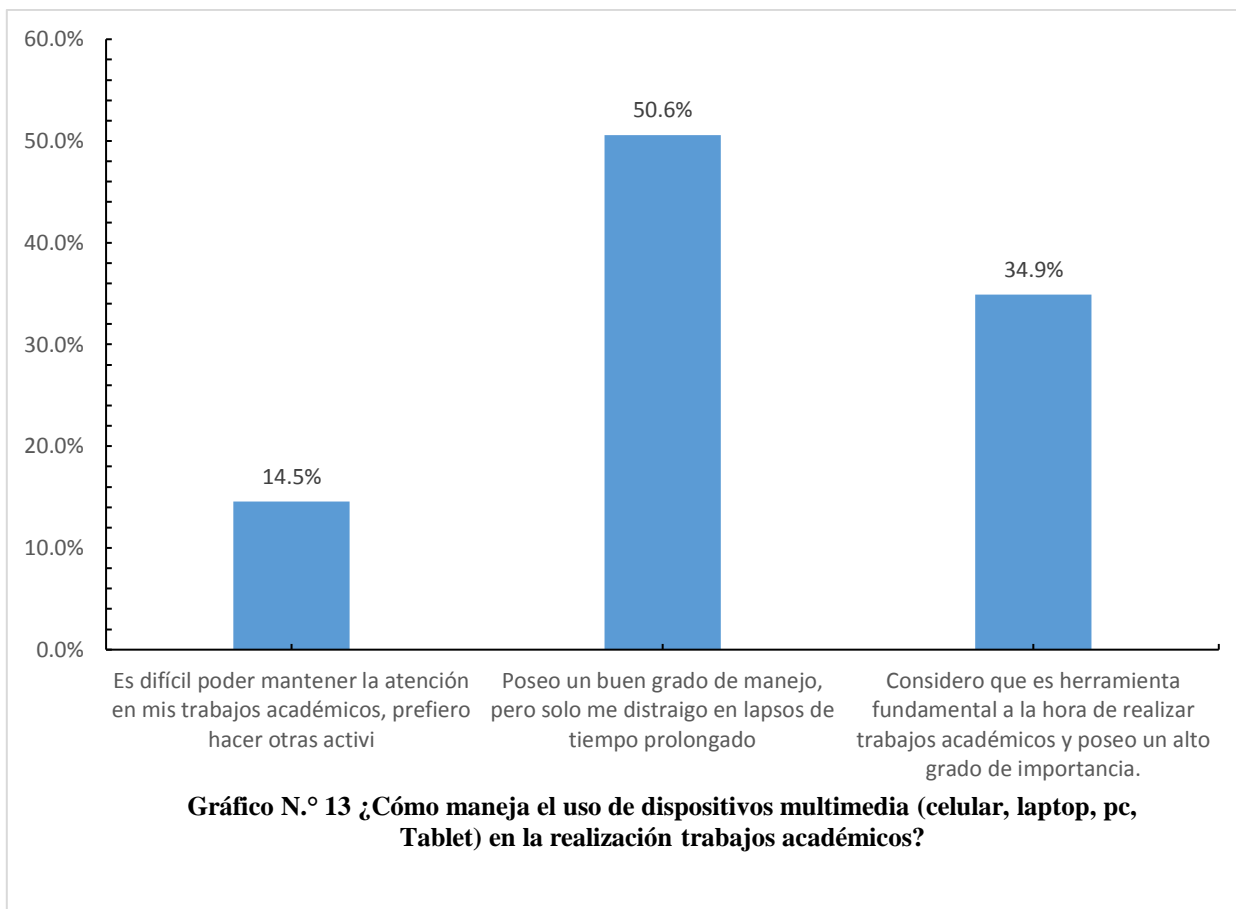
En el gráfico No 10 Se percibe los resultados a la interrogante, los aparatos multimedia ocasionan que no se enfoque en lo que es realmente importante en tu formación académica, del estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Los cuales indican que del total de la población abarcada el 31.4% están muy en desacuerdo con esta pregunta, el 34.9% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 33.7% están muy de acuerdo. “Los jóvenes no han visto la utilidad que tienen los dispositivos multimedia en el área académica, no los motiva para utilizarlo para su educación. Ellos lo utilizan en el área de la distracción.” (Ling, 2019)



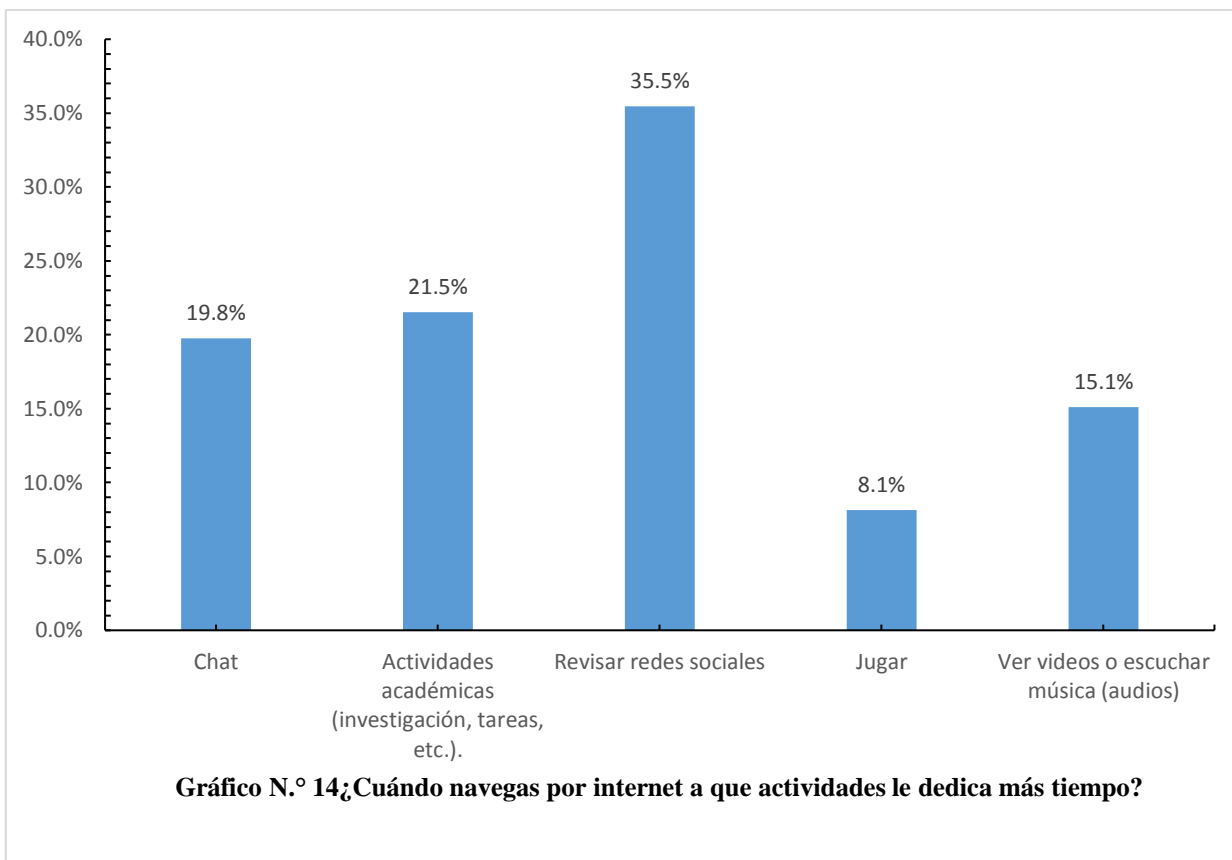
En el gráfico N.º 11 Se observa los resultados a la pregunta, tiene conocimiento adecuado del buen uso de las nuevas tecnologías, del estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Los cuales indican que del total de la población abarcada el 20.3% están muy en desacuerdo con esta pregunta, el 27.9% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 51.7% están muy de acuerdo. Las tecnologías juegan un papel fundamental en la transformación de los entornos, engraman procesos no solo de información, sino también de la comunicación humana, mostrando efectos tanto positivos como negativos. “Existe protocolos de seguridad en los cuales están orientados a no entregar información, acerca no dar datos de familia, historial crediticio, tener cuidado con quien hablas pero quien está orientado a los jóvenes en el desarrollo de las competencias digitales.” (Sánchez, 2019). Por lo tanto “Hay que reconocer si el dispositivo nos está impidiendo realizar diferentes actividades, entre una de ellas es si por el uso nos impide conciliar las horas adecuadas de sueño. Si uno siente ansiedad no estar utilizando, hay que reconocer que puede existir una adicción, puede generar un trastorno ese es el momento de ponerle un alto. Una recomendación es cuando uno se encuentre en actividad académica limitar el uso del dispositivo para concentrarse en la actividad.” (Ling, 2019)



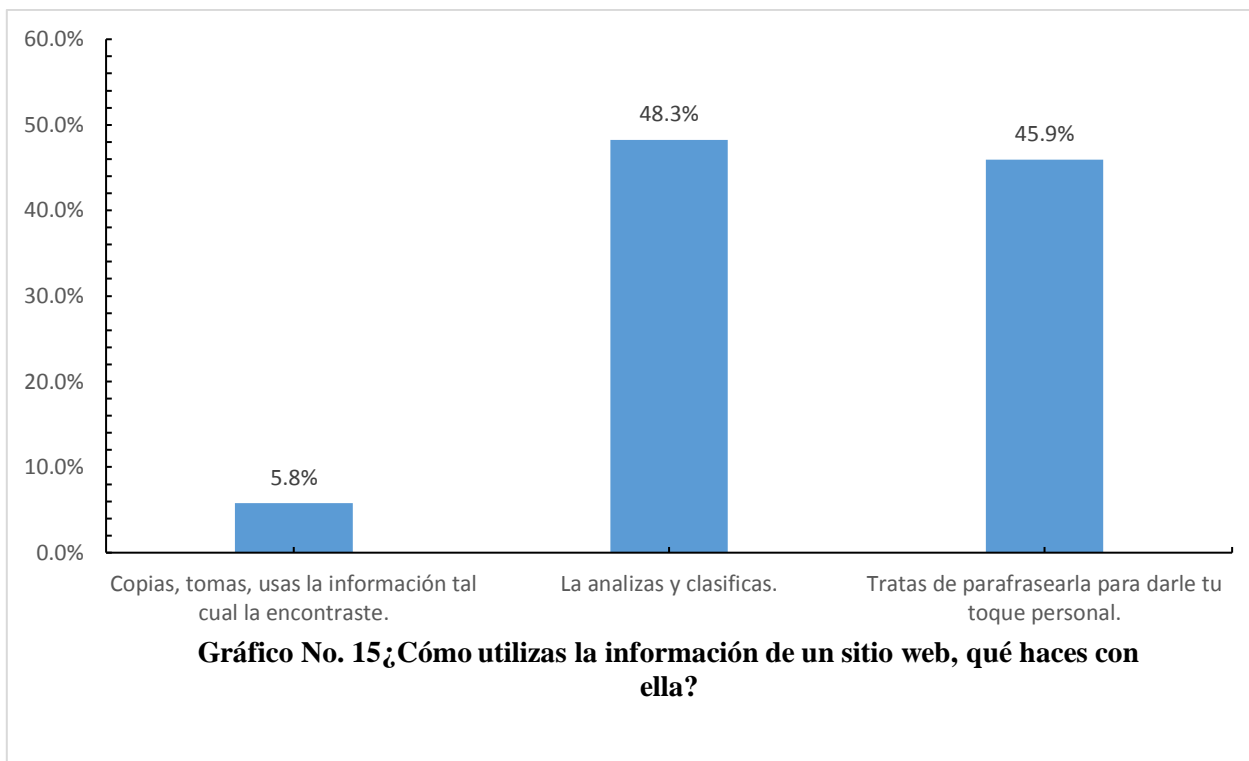
En el gráfico N.º 12 Se observa los resultados a la interrogante, ¿Con qué frecuencia se distrae cuando está conectado a internet desde un dispositivo multimedia para la realización de una actividad académica? Del estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018, los cuales indican que del total de la población abarcada el 45.9% se distraen mucho, el 50% tienen control sobre las actividades que hacen y el 4.1% no se distraen nada. “Los dispositivos tecnológicos poseen diversos usos, que si se le da el uso adecuado, pueden facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje en las aulas universitarias. No obstante, la efectividad de los procesos de enseñanza aprendizaje se han visto amenazados por la tecnología misma y las condiciones en que se desarrollan.”(Picado, Valenzuela y Peralta, 2015 p. 2) En relación a la pregunta se plasma lo siguiente “Los jóvenes lo ven como una herramienta pero el aparato como tal, el internet es una herramienta. Se puede estudiar con los aparatos electrónicos, estos no lo condicionan. Si se le da el buen uso, claro que es positivo, es distractor depende del uso, es bastante discutible. El tiempo es compartido para el ocio y para comunicarse pero hay otra parte que le da una utilidad práctica. Los aparatos multimedia facilitan el aprendizaje. Lo utilizan como una herramienta para la realización académica (aprendizaje).”(Nicaragua, 2018)



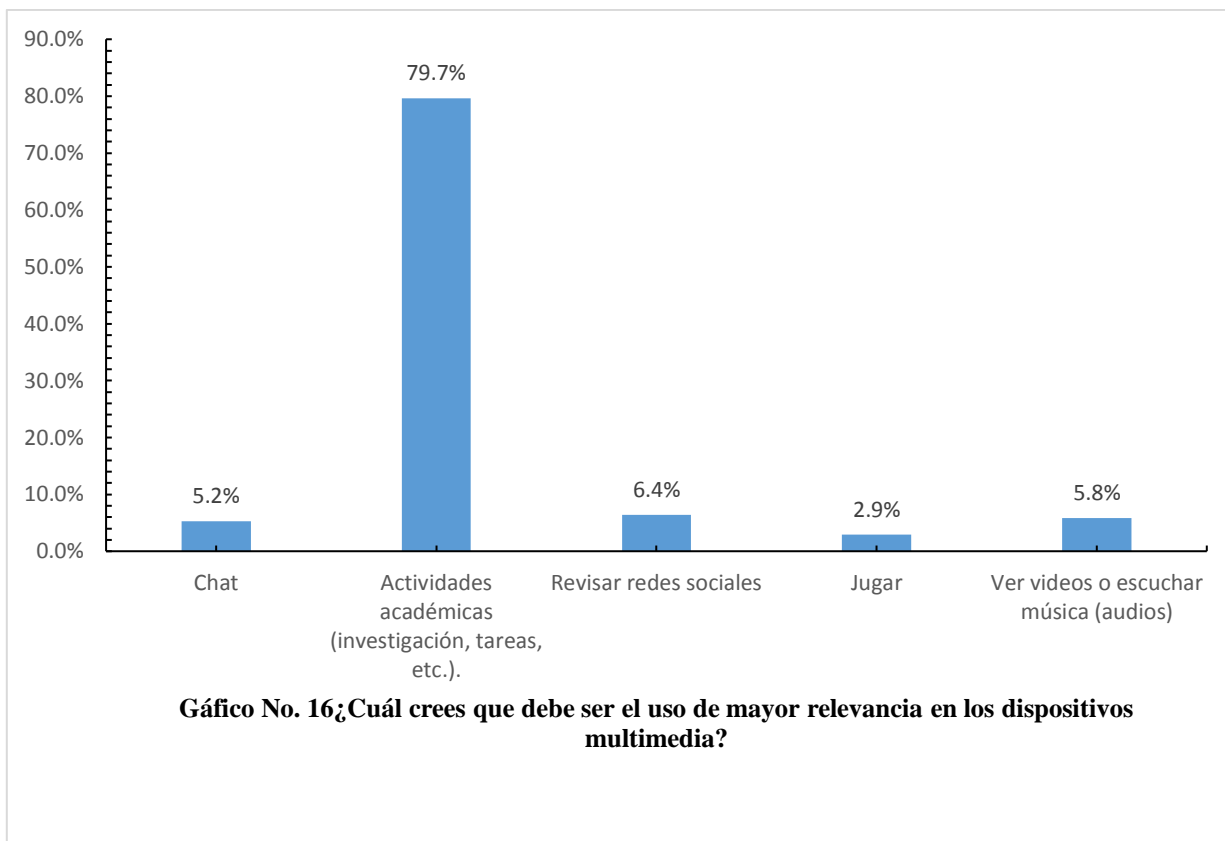
En el gráfico N.º 13 Se puede observar los resultados a la interrogante ¿Cómo maneja el uso de dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) en la realización trabajos académicos? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018 , este muestra que del total de la población encuestada el 14.5% dicen que es difícil poder mantener la atención en sus trabajos académicos, prefieren hacer otras actividades, el 50.6% dicen que poseen un buen grado de manejo, pero solo se distraigo en lapsos prolongado y el 34.9% consideran que es una herramienta fundamental a la hora de realizar trabajos académicos y poseo un alto grado de importancia. La multimedia añade los tres últimos elementos de la lista anterior a la combinación, y sobre todo amplía el mercado potencial del ámbito profesional al consumo privado. Por todo ello no es fácil definir concretamente el término multimedia”. (Anónimo, 2004, p3) “Son fundamentales porque pueden apoyar el tema, los dispositivos multimedia pueden apoyar en relación a la búsqueda de la información. La mayoría de los estudiantes tiene un celular además potencia tremendamente la docencia. Revisar de forma automática.” (Nicaragua, 2019) Además argumenta lo siguiente “Al final son aparatos que pudieran facilitar pero no condicionan que uno aprenda por tenerlos. Si no por la utilidad que se le da” (Nicaragua, 2019)



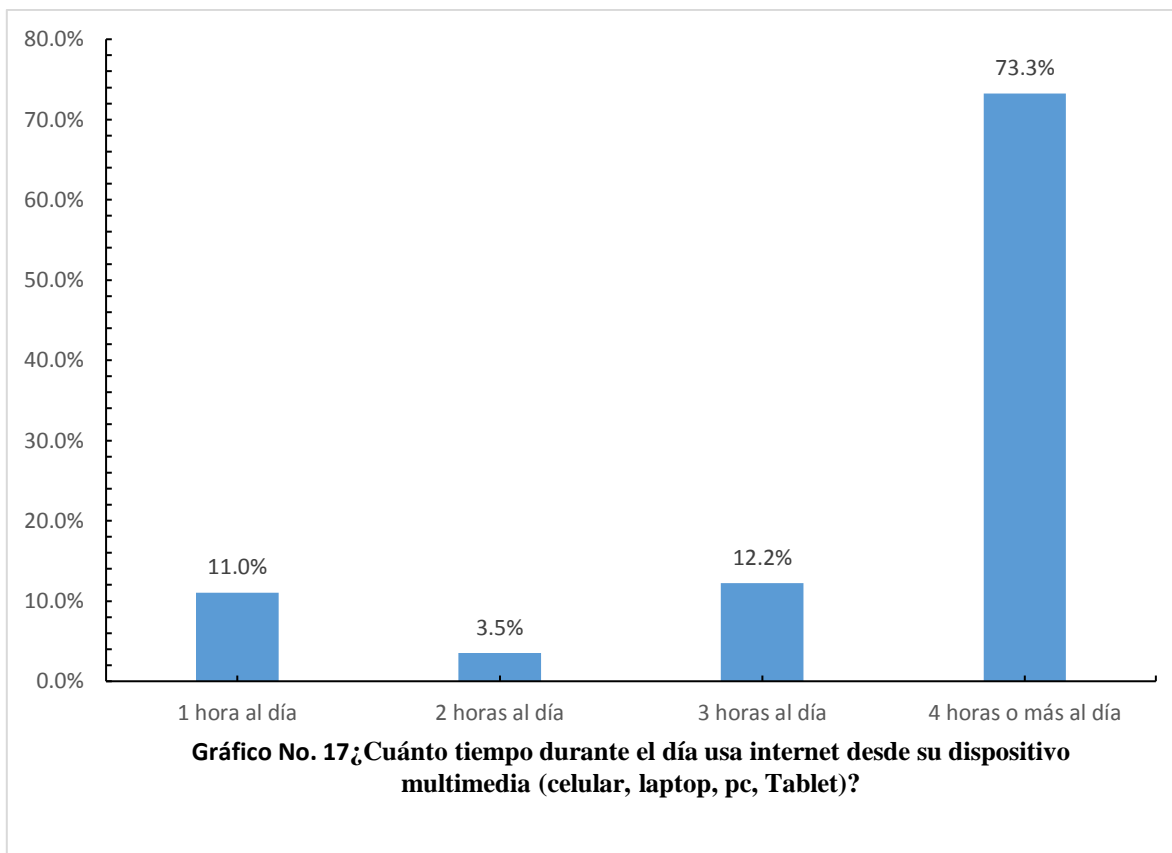
En la figura N.º 14 Se observa los resultados a la incógnita, ¿Cuándo navegas por internet a que actividades le dedica más tiempo? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018, Este muestra que del total de la población encuestada el 19.8% dicen que es al chat, el 21.5% dicen que a Actividades académicas (investigación, tareas, etc.), el 35.5% a redes sociales, el 8.1% a jugar y el 15.1% a ver videos o escuchar música (audios). “En detrimento de la lectura (en la que han invertido menos de 5.000 h), han dedicado, en cambio, 10.000 h a los videojuegos y 20.000 h a la televisión, por lo cual no es exagerado considerar que la mensajería inmediata, el teléfono móvil, Internet, el correo electrónico, los juegos de la computadora ... son inseparables de sus vida” (Prensky, 2010, p 6) Del mismo modo “ Lo que te puede decir en términos generales, que ellos lo utilizan mucho para redes sociales, ellos están pendiente de Facebook, o WhatsApp.” (Fonseca, 2019) Finalmente” Los jóvenes no han visto la utilidad que tienen los dispositivos multimedia en el área académica, no los motiva para utilizarlo para su educación. Ellos lo utilizan en el área para distraerse” (Ying, 2019)



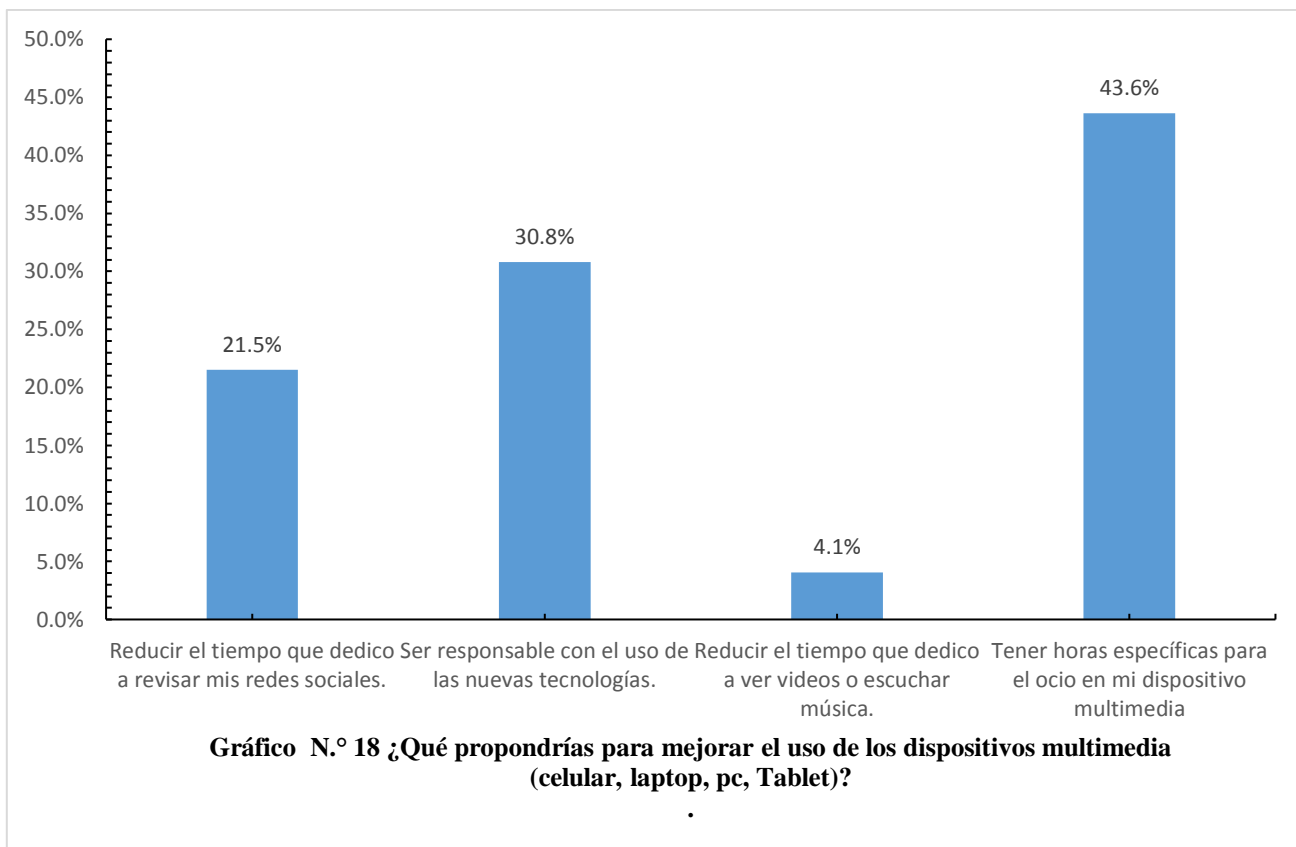
En el gráfico N.º 15 Se observa los resultados a la pregunta, ¿Cómo utilizas la información de un sitio web, qué haces con ella? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018 este muestra que del total de la población encuestada el 5.8% dicen que copian, toman y usan la información tal cual la encontraron, el 48.3% la analizan y clasifican y el 45.9% tratan de parafrasearla para darle su toque personal.



En la figura N. °16 Se observa los resultados de la pregunta, ¿Cuál crees que debe ser el uso de mayor relevancia en los dispositivos multimedia? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 5.2% dicen que es el chat, el 79.7% dicen que son las actividades académicas (investigación, tareas, etc.), el 6.4% dicen que es revisar redes sociales, el 2.9% jugar y el 5.8% ver videos o escuchar música (audios). “Los dispositivos tecnológicos poseen diversos usos, que si se le da el uso adecuado, pueden facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje en las aulas universitarias. No obstante, la efectividad de los procesos de enseñanza aprendizaje se han visto amenazados por la tecnología misma y las condiciones en que se desarrollan. “Son fundamentales porque pueden apoyar el tema, los dispositivos multimedia pueden apoyar en relación a la búsqueda de la información. La mayoría de los estudiantes tiene un celular además potencia tremendamente la docencia. Pueden revisar el dispositivo móvil para consultar alguna inquietud.” (Fonseca, 2019) “La fusión depende de la planificación y de los recursos metodológicos que se tengan en esa planificación, la multimedia es perfectamente una herramienta en el aprendizaje, siempre y cuando se trabaje planificando los contenidos, multimedia es una herramienta de formato o como antes tenías la pizarra y la tiza ahora hay un avance como lo son las pizarras inteligentes. Las posibilidades son enormes pero los fines deben de ser para el aprendizaje.” (Sánchez, 2019)



En la figura N.º 17 Se puede observar los resultados al incógnita, ¿Cuánto tiempo durante el día usa internet desde su dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018 este muestra que del total de la población encuestada el 11% dicen que lo usan 1 hora al día, el 3.5% 2 horas al día, el 12.2% 3 horas al día y el 73.3% 4 horas o más al día estando en este último el mayor porcentaje de los estudiantes. Se puede apreciar el cambio en la cantidad de minutos que los jóvenes invierten su tiempo libre, en décadas anteriores era muy poco el tiempo que se interactuaba con la computadora. En la actualidad el uso de dispositivos electrónicos que ha convertido en la actividad más frecuente y sobre todo en la que los jóvenes dedican mayor tiempo como lo afirma Barquero & Fanny (2013)



En la figura N.º 18 se observan los resultados a la pregunta, ¿Qué propondrías para mejorar el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 21.5% proponen reducir el tiempo que dedico a revisar mis redes sociales, el 30.8% ser responsable con el uso de las nuevas tecnologías, el 4.1% reducir el tiempo que dedico a ver videos o escuchar música y el 43.6% Tener horas específicas para el ocio en mi dispositivo multimedia. Por consiguiente “La formación del siglo XXI tiene que estar muy de cerca con la multimedia, debe existir una orientación, una conexión, una gestión del conocimiento que trascienda lo clásico, (una charla presencial, interacción directa con el alumno, la pizarra). Es utilizar todos los recursos posibles, la formación por competencias en este sentido competencias digitales para la vida son fundamentales.” (Sánchez, 2019)

¿Considera que conectarte a internet desde cualquier dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) es una distracción para la realización de tus tareas, asignaciones y actividades académicas?

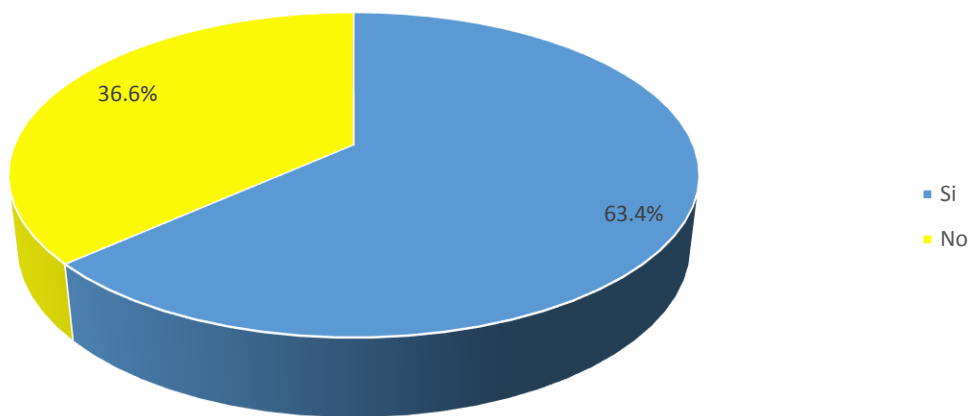


Gráfico N.º 19 Considera que internet es una distracción para la realización de sus actividades académicas.

En la figura N.º 19 Se observar los resultados a la interrogante, ¿Considera que conectarte a internet desde cualquier dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) es una distracción para la realización de tus tareas, asignaciones y actividades académicas? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 63.4% dicen que si es una distracción mientras que el 36.6% dicen que no. Los jóvenes actualmente han nacido en medio de estas transformaciones e incorporan cualquier forma que se cree a través de nuevas tecnologías. Cuando se trata este tema, es necesario centrar la atención particularmente en el internet junto con las redes sociales, dispositivo móvil y los videojuegos. (Fernández, 2013, p.3). “Son un recurso didáctico, pueden ser un recurso para el proceso de aprendizaje. Los mismos dispositivos son facilitadores de recurso que pueden ayudar supuestamente. Al final son aparatos que pudieran facilitar pero no condicionan que uno aprenda por tenerlos. Si no por la utilidad que se le da.” (Nicaragua, 2018)

Los dispositivos multimedia son utilizados como una herramienta didáctica o de ayuda para su formación académica.

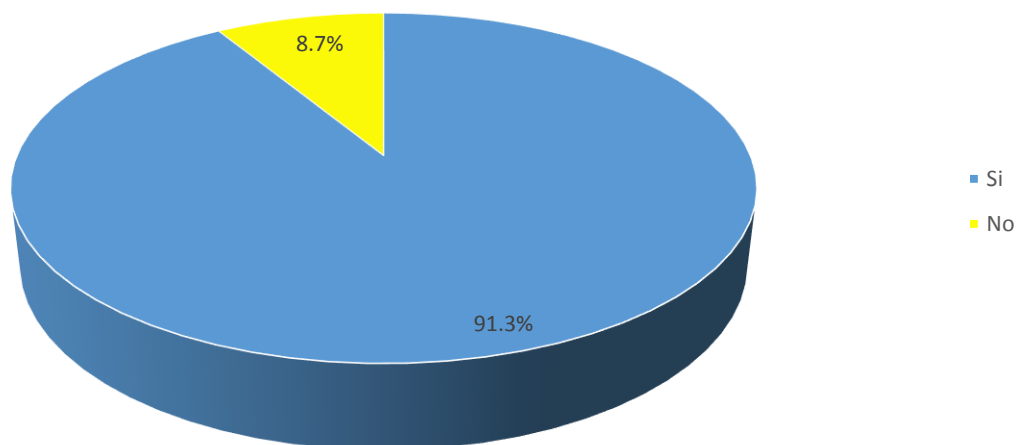


Gráfico N.º 20 Los dispositivos multimedia son utilizados como una herramienta didáctica o de ayuda para su formación académica.

En el gráfico N.º 20 Se observa los resultados a la incognita, ¿Utiliza los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) con conexión a internet como una herramienta didáctica o de ayuda para su formación académica? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Esta muestra que del total de la población encuestada el 91.3% dicen que si lo usan como una herramienta mientras que el 8.7% dicen que no. “El internet y todos los dispositivos multimedia contribuyen a que los estudiantes, tenga otros medios, los cuales son más creativos, que llamen la atención a los estudiantes, no solo a la hora del que el profesor explica la clase, puede ser que aprenda por medio de tutoriales. Hay muchos docentes que ponen, la web puede fortalecer lo que ven en clases pero depende del uso que se dé.” (Ling, 2019)

¿Cuentas con conexión a internet desde algún dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)?

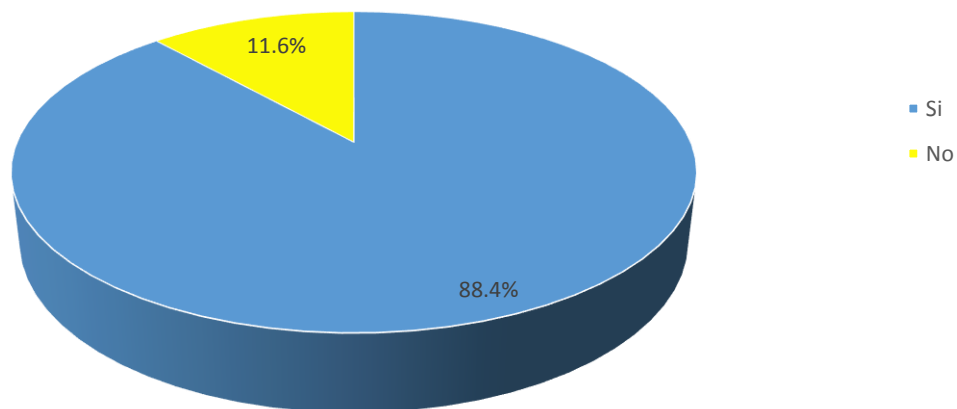


Gráfico N.º 21 Conexión a internet desde cualquier dispositivo multimedia.

En el gráfico N.º 21 Se observa los resultados de la interrogante, ¿Cuentas con conexión a internet desde algún dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 88.4% dicen que si cuentan con conexión a internet mientras que el 11.6% dicen que no. “Entre las desventajas del uso de la multimedia se encuentra no todos los estudiantes cuentan con un dispositivo multimedia todavía hay jóvenes que no tienen una computadora en sus hogares, no cuentan con un teléfono móvil, no todos cuentan con internet en sus hogares. Los jóvenes que no cuentan con acceso a internet del sus hogares presentan dificultades para realizar tareas que necesiten de acceso a internet, otro factores es que necesitan la utilizan de los dispositivos por muchas horas” (Ling, 2019)

¿Mantiene su dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) conectado a internet durante la hora de clase?

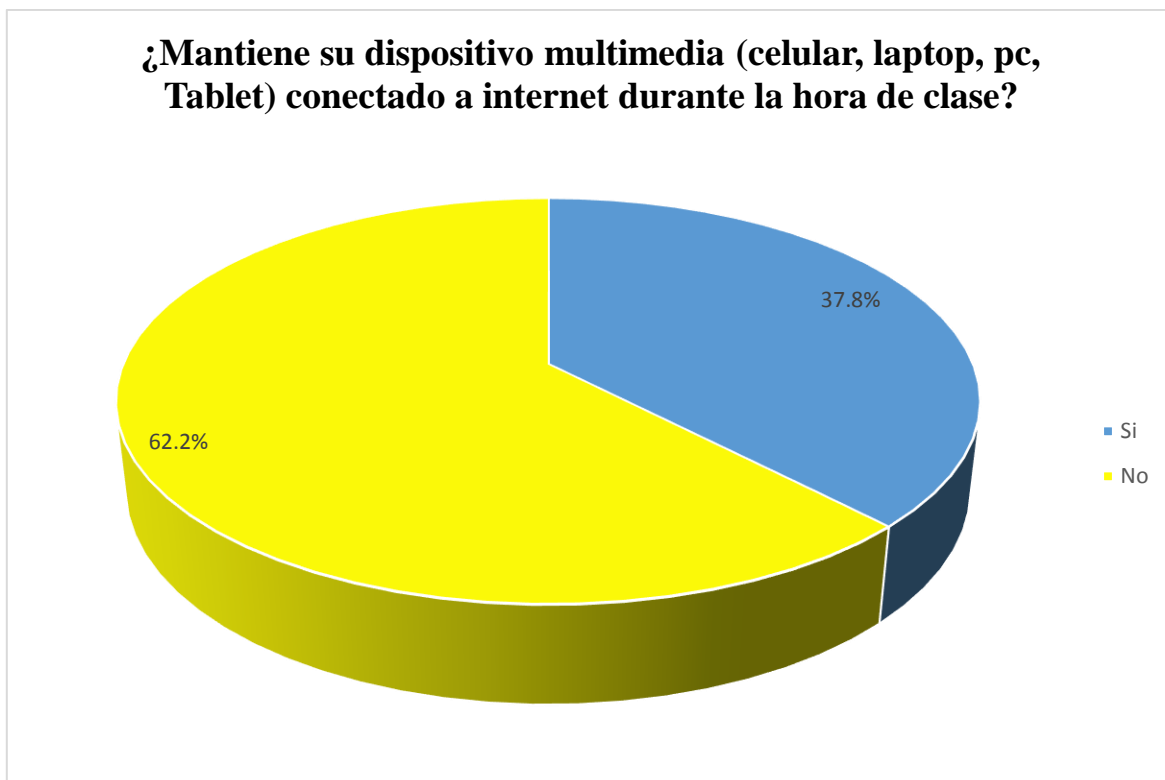


Gráfico N.º 22 Conectado durante la hora de clase.

En el gráfico N.º 22 Se observa los resultados a la incognita, ¿Mantiene su dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) conectado a internet durante la hora de clase? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 37.8% dicen que si mientras que el 62.2% dicen que no. “Los jóvenes a los que le damos clases ya son nativos digitales, la actitud es positiva, pero no está utilizando en su mayoría en los procesos de aprendizaje. El docente observa la utilidad de los dispositivos multimedia en el salón de clases como una herramienta de apoyo.” (Nicaragua, 2019)

¿Considera que el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) mejora su desarrollo académico, aumentando su conocimiento y la participación en clase?

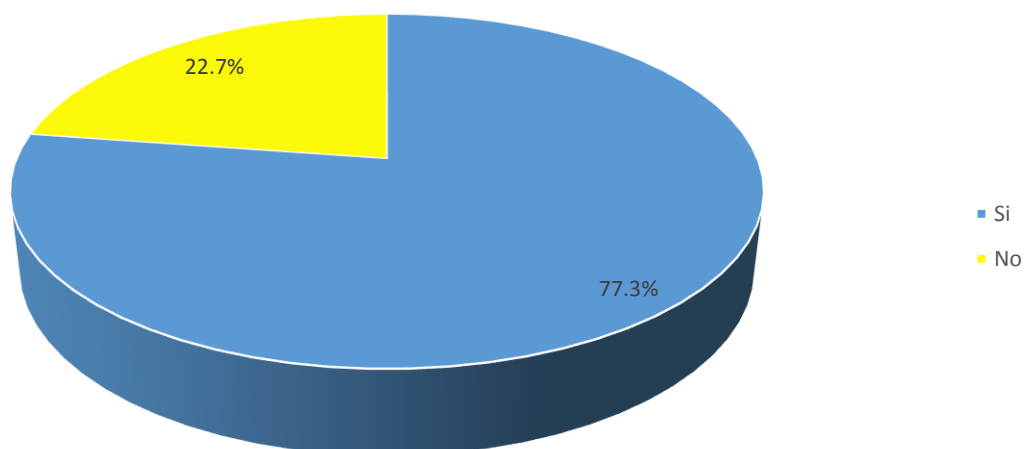


Gráfico N.º 23 El dispositivo multimedia mejora su desarrollo académico aumentando su conocimiento y la participación en clase.

En el gráfico N.º 23 Se puede observar los resultados a la pregunta, ¿Considera que el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) mejora su desarrollo académico, aumentando su conocimiento y la participación en clase? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 77.3% dicen que sí mientras que el 22.7% dicen que no.” hay otra parte que le da una utilidad práctica. Lo utilizan como una herramienta para la realización académica (aprendizaje)” (Nicaragua, 2019).

¿Mantiene su dispositivo (celular, laptop, pc, Tablet) conectado a internet cuando haces las tareas en tu casa?

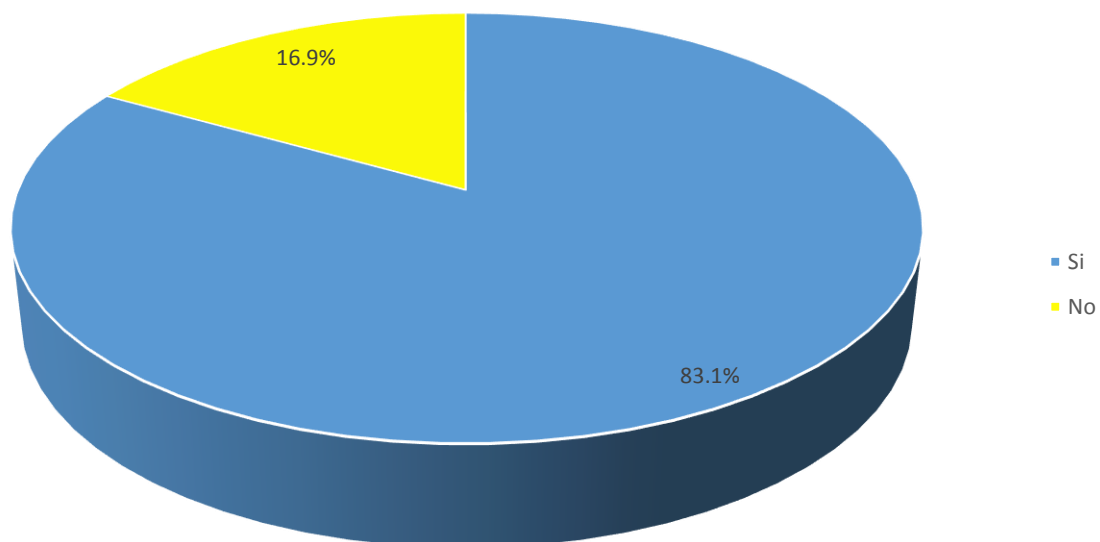


Gráfico N.º 24. Mantiene su dispositivo conectado a internet cuando hace las tareas en tu casa.

En el gráfico N.º 24 Se observa los resultados a la interrogante, ¿Mantiene su dispositivo (celular, laptop, pc, Tablet) conectado a internet cuando haces las tareas en tu casa? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Esto muestra que del total de la población encuestada el 83.1% dicen que si lo mantienen conectado mientras que el 16.9% dicen que no. “Los dispositivos multimedia puede acompañar el proceso de aprendizaje como un elemento que agilice los procesos pero hay saber si no te cuenta con el interes del alumno de aprender es posible qu este se distraiga. Los jóvenes viven pendientes de los zumbidos o vibraciones de un mensaje nuevo en la bandeja del correo. Hay que reconocer que son muchas las personas que pierden su tiempo están en la red porque no tienen finalidad por lo tanto su tiempo lo desperdician vagabundeando” (Ling, 2019)

¿Sueles escuchar música o ver videos desde cualquiera de los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet), mientras realizas tus tareas?

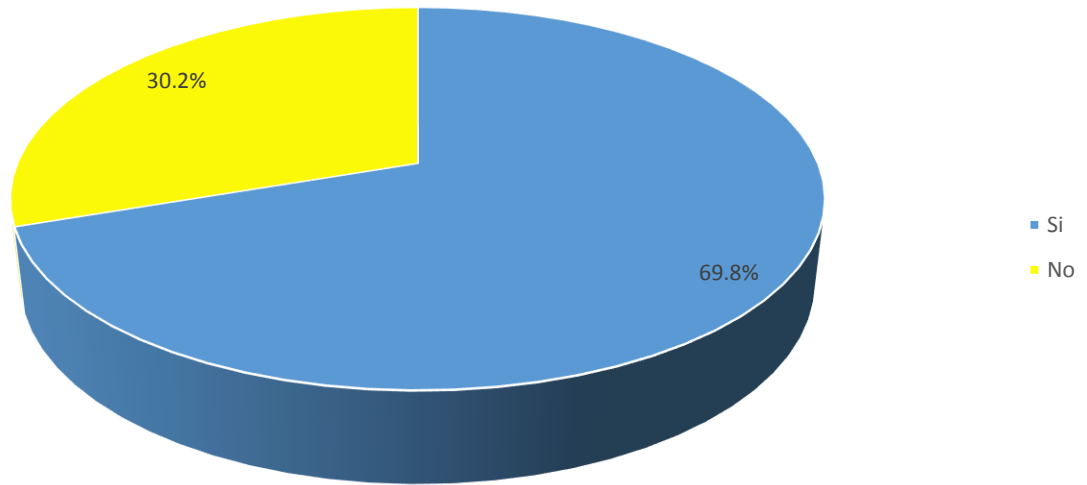


Gráfico N.º 25 Suele escuchar música mientras realizas tus tareas.

En el gráfico N.º 25 Se observa los resultados a la pregunta, ¿Sueles escuchar música o ver videos desde cualquiera de los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet), mientras realizas tus tareas? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 69.8% dicen que si mientras que el 30.2% dicen que no.

¿Existe alguna normativa que regule el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet), dentro de tu aula de clase?

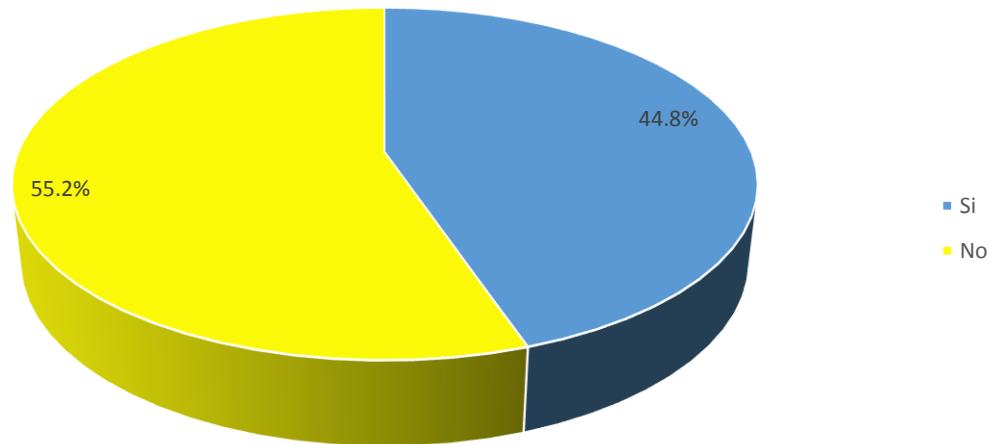


Gráfico N.º 26 Existe alguna normativa que regule el uso de los dispositivos dentro del aula de clase.

En el gráfico N.º 26 Se observa los resultados a la incognita, ¿Existe alguna normativa que regule el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet), dentro de tu aula de clase? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 44.8% dicen que si existe una normativa mientras que el 55.2% dicen que no.

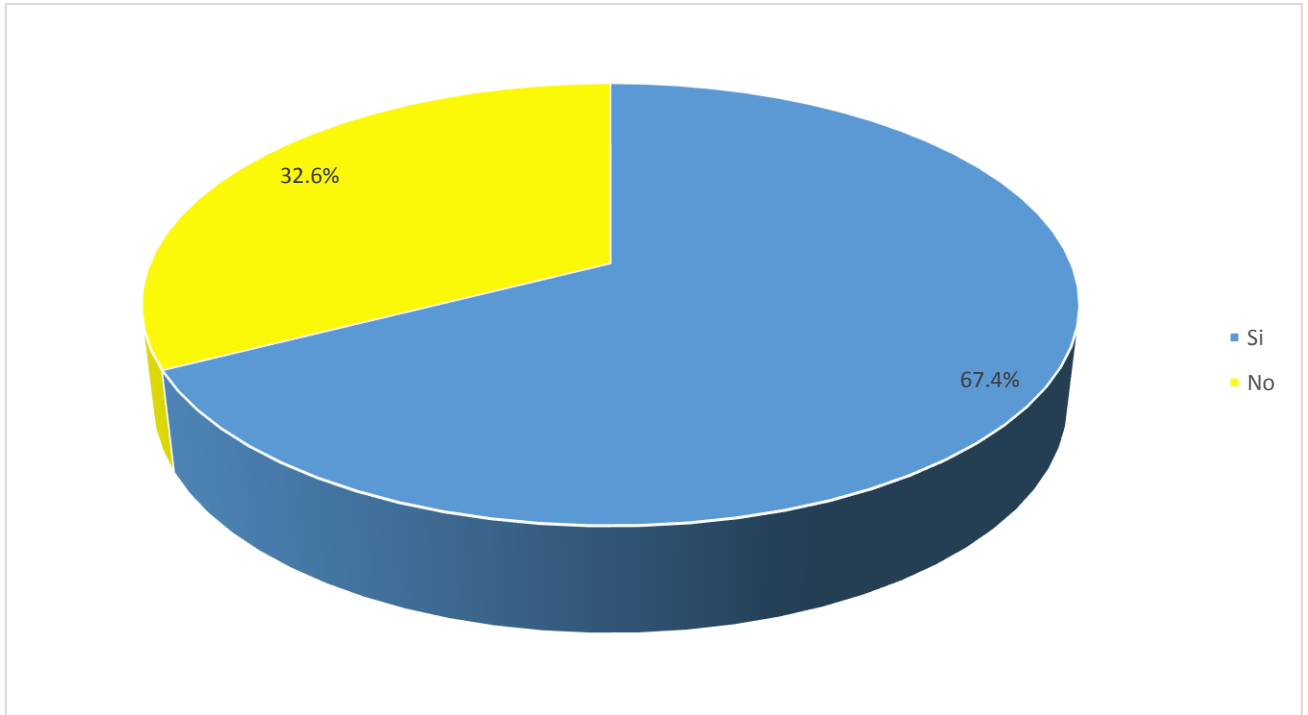
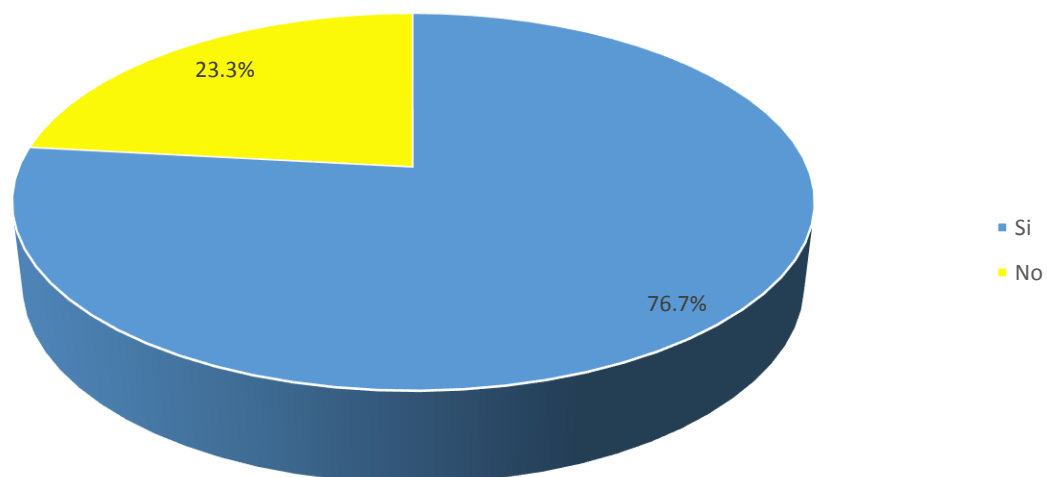


Gráfico N.º 27 Considera que las herramientas, aplicaciones pueden distraerte de realizar tus tareas o actividades relacionadas a tus estudios universitarios.

En el gráfico N.º 27 Se observa los resultados a la interrogante, ¿Consideras que las herramientas, aplicaciones y demás elementos que tienen los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet), pueden distraerte de realizar tus tareas o actividades relacionadas a tus estudios universitarios? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 67.4% dicen que si pueden distraerlos mientras que el 32.6% dicen que no.

¿Alguna vez has perdido la noción del tiempo cuando está conectado a internet desde tu dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)?



Gráfica N.º 28 Alguna vez ha perdido la noción del tiempo

En el gráfico N.º 28 Se observa los resultados a la interrogante, ¿Alguna vez has perdido la noción del tiempo cuando está conectado a internet desde tu dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)? En el estudio análisis del uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, PC, Tablet) como factor de distracción en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del año académico 2018. Este muestra que del total de la población encuestada el 76.7% dicen que si han perdido la noción del tiempo mientras que el 23.3% dicen que no.

Tabla N.º 3 ¿Cuándo navegas por internet a que actividades le dedica más tiempo? vs Posee un alto grado de concentración en la realización de sus actividades académicas por ende los aparatos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) funcionan como herramientas en el proceso de aprendizaje

| | | ¿Cuándo navegas por internet a que actividades le dedica más tiempo? | | | | | Total |
|--|--------------------------------|--|---|------------------------|------------|---------------------------------------|---------------|
| | | Chat | Actividades académicas (investigación, tareas, etc.). | Revisar redes sociales | Jugar | Ver videos o escuchar música (audios) | |
| Posee un alto grado de concentración en la realización de sus actividades académicas por ende los aparatos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) funcionan como herramientas en el proceso de aprendizaje. | Muy en desacuerdo | 6 3.5% | 9 5.2% | 18 10.5% | 3 1.7% | 6 3.5% | 42 24.4% |
| | Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo | 12 7.0% | 12 7.0% | 14 8.1% | 6 3.5% | 9 5.2% | 53 30.8% |
| | | 16 | 16 | 29 | 5 | 11 | 77 |
| | Muy de acuerdo | 9.3% | 9.3% | 16.9% | 2.9% | 6.4% | 44.8% |
| Total | | 34 19.8% | 37 21.5% | 61 35.5% | 14 8.1% | 26 15.1% | 172 100.0% |

En la figura N.º 3 Se puede observar ¿Cuándo navegas por internet a que actividades le dedica más tiempo? y poseer un alto grado de concentración en la realización de sus actividades académicas por ende los aparatos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) funcionan como herramientas en el proceso de aprendizaje, del estudio impacto que genera el uso de dispositivos multimedia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre del 2018, este muestra que del total de las personas que le dedican más tiempo al chat cuando navegan por internet, el 3.5% dicen estar muy en desacuerdo con respecto a que los aparatos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) funcionan como herramientas en el proceso de aprendizaje, el 7% ni están de acuerdo / ni en desacuerdo y el 9.3% están muy

de acuerdo; del total de las personas que le dedican más tiempo a actividades académicas (investigación, tareas, etc.). cuando navegan por internet, el 5.2% dicen estar muy en desacuerdo con respecto a los aparatos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) funcionan como herramientas en el proceso de aprendizaje, el 7% ni están de acuerdo / ni en desacuerdo y el 9.3% están muy de acuerdo y así respectivamente para cada una de las actividades a las que se les dedica más tiempo, resaltando de esta tabla que a la mayor actividad a los que los estudiantes le dedican más tiempo es a revisar las redes sociales, de estos la mayor parte con un 16.9% dicen que los aparatos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) funcionan como herramientas en el proceso de aprendizaje pero ellos no lo usan para este fin.

Tabla N.º 4 Posee dependencia de los dispositivos multimedia vs ¿Cuánto tiempo durante el día usa internet desde su dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)?

| | | ¿Cuánto tiempo durante el día usa internet desde su dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)? | | | | Total |
|--|--------------------------------|---|----------------|----------------|----------------------|--------|
| | | 1 hora al día | 2 horas al día | 3 horas al día | 4 horas o más al día | |
| Posee dependencia de los dispositivos multimedia. | Muy en desacuerdo | 8 | 0 | 10 | 41 | 59 |
| | | 4.7% | 0.0% | 5.8% | 23.8% | 34.3% |
| | Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo | 7 | 3 | 5 | 43 | 58 |
| | | 4.1% | 1.7% | 2.9% | 25.0% | 33.7% |
| | Muy de acuerdo | 4 | 3 | 6 | 42 | 55 |
| | | 2.3% | 1.7% | 3.5% | 24.4% | 32.0% |
| Total | | 19 | 6 | 21 | 126 | 172 |
| | | 11.0% | 3.5% | 12.2% | 73.3% | 100.0% |

Las personas que creen que poseer dependencia de los dispositivos los y utilizan 4 horas o más al día representan el 24.4% de los alumnos de la carrera de comunicación, aquellos alumnos que dicen no estar de acuerdo y tampoco en desacuerdo en cuanto a la dependencia de los dispositivos multimedia y que utilizan los mismos 4 horas o más al día son el 25% de los estudiantes de comunicación. Las personas que creen no depender de los dispositivos multimedia y que utilizan de los mismos 4 horas o más al día son el 23.8% de todos los alumnos de la carrera de comunicación social. Siendo los resultados más sobresalientes.

Tabla No. 5, sexo por ¿Cuándo navegas por internet a que actividades le dedica más tiempo?

| | Sexo | | Total | |
|--|---------------------------------------|-------------|--------------|---------------|
| | Hombre | Mujer | | |
| ¿Cuándo navegas por internet a que actividades le dedica más tiempo? | Chat | 7 4.1% | 27 15.7% | 34 19.8% |
| | Actividades académicas | 6 3.5% | 31 18.0% | 37 21.5% |
| | Revisar redes sociales | 22 12.8% | 39 22.7% | 61 35.5% |
| | Jugar | 5 2.9% | 9 5.2% | 14 8.1% |
| | Ver videos o escuchar música (audios) | 8 4.7% | 18 10.5% | 26 15.1% |
| | Total | 48 27.9% | 124 72.1% | 172 100.0% |

El 22.7% de todas las personas son mujeres y dedican la mayor cantidad de su tiempo en internet a redes sociales, y por otra parte el 12.8% del total son hombres y dedican la mayor cantidad de tiempo en internet a este mismo fin, las redes sociales. El 18% de total son mujeres y dedican las mayor parte de su tiempo en internet a actividades académicas y tan solo el 3.5% de las personas involucradas son hombres y dedican la mayor cantidad de tiempo en internet para actividades académicas. Aquellas personas que son mujeres y que dedican la mayor parte de su tiempo en internet para chat son el 15.7% y los hombres que dedican la mayor parte del tiempo en la red al chat son el 4.1%

Tabla No 6 ¿Cuándo navegas por internet a que actividades le dedica más tiempo? vs ¿Cuentas con conexión a internet desde algún dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)?

| | ¿Cuentas con conexión a internet desde algún dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)? | | Total | |
|--|--|--------------|-------------|---------------|
| | Si | No | | |
| ¿Cuándo navegas por internet a que actividades le dedica más tiempo? | Chat | 32 18.6% | 2 1.2% | 34 19.8% |
| | Actividades académicas | 31 18.0% | 6 3.5% | 37 21.5% |
| | Revisar redes sociales | 56 32.6% | 5 2.9% | 61 35.5% |
| | Jugar | 12 7.0% | 2 1.2% | 14 8.1% |
| | Ver videos o escuchar música (audios) | 21 12.2% | 5 2.9% | 26 15.1% |
| | Total | 152 88.4% | 20 11.6% | 172 100.0% |

La tabla N. ° 6 Se observa que el 88.4% tiene algún dispositivo multimedia conectado a internet y estos, el 32 % lo utiliza para revisar su redes sociales y un 18 % para actividades académicas y en igual número para chat, en un 12% para jugar y ver videos, lo que quiere decir que se le dedica casi el doble de tiempo a redes sociales en comparación con actividades académicas y chat, casi un triple del tiempo en comparación a jugar y ver videos. El 11% de los que no tienen dispositivos existe un menor rango de diferencia entre el tiempo que utilizan el dispositivo, utilizando mayor tiempo para actividades académicas con un 3.5 % y el menor con 1.2% el jugar y chat., apenas una variación de 2 puntos porcentuales entre las diferentes actividades. En conjunto ambos grupos los que tiene acceso a conexión a internet y los que no se destaca el 35% utilizado para redes sociales y entre ambos grupos hay una diferencia de 30 puntos porcentuales en el total para los encuestado, que si tiene acceso

a conexión a internet, la siguiente diferencia en la variación de puntos porcentuales con respecto a las actividades académicas de un 21 %. Los dispositivos multimedia son utilizados en su mayoría para redes sociales, pero en mayor medida cuando se tiene acceso a conexión a internet. Aquellas personas que cuentan con conexión a internet y dedican la mayor parte de su tiempo a redes sociales representan el 32.6% y quienes tienen conexión a internet y dedican la mayor parte de su tiempo en la web al chat son el 18.6%, por otra parte los que dedican su tiempo en la web para actividades académicas son el 18% siendo los resultados más destacables.

Tabla No 7, sexo por ¿Cuánto tiempo durante el día usa internet desde su dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)?

| | Sexo | | Total |
|---|----------------------|--------------|----------------------|
| | Hombre | Mujer | |
| ¿Cuánto tiempo durante el día usa internet desde su dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)? | 1 hora al día | 6 3.5% | 13 7.6% 11.0% |
| | 2 horas al día | 1 .6% | 5 2.9% 3.5% |
| | 3 horas al día | 6 3.5% | 15 8.7% 12.2% |
| | 4 horas o más al día | 35 20.3% | 91 52.9% 73.3% |
| Total | 48 27.9% | 124 72.1% | 172 100.0% |

El 73.3% de los estudiantes de comunicación utilizan internet en sus dispositivos multimedia 4 horas o más al día, los que son hombres y usan esa porción de tiempo son el 20.3% y las que son mujeres que utilizan el internet en esas porciones de tiempo son el 52.9% con respecto al gran total siendo ambas las porciones más representativas del total.

Tabla No 8

| Aprende con mucho entusiasmo | | | | | | | | |
|---|--------------------------------|-------------------|--------|--------------------------------|--------|----------------|--------|--------------|
| | | Muy en desacuerdo | | Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo | | Muy de acuerdo | | Total |
| Es alguien concentrado y no se distrae por los dispositivos multimedia | Muy en desacuerdo | 12 | 42.9% | 6 | 14.6% | 24 | 23.3% | 42 |
| | Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo | 10 | 35.7% | 19 | 46.3% | 24 | 23.3% | 53 |
| | Muy de acuerdo | 6 | 21.4% | 16 | 39.0% | 55 | 53.4% | 77 |
| | Total | 28 | 100.0% | 41 | 100.0% | 103 | 100.0% | 172 |

En la tabla anterior se puede observar el cruce entre la variable es alguien concentrado y no se distrae por los dispositivos multimedia, y la variable aprende con mucho entusiasmo, en la cual se puede observar que del total de las personas incluidas en este estudio que dijeron es alguien concentrado y no se distrae por los dispositivos multimedia, el 42.9% dicen que no aprenden mucho entusiasmo, el 14.6% no están ni acuerdo ni en desacuerdo con que aprende con mucho entusiasmo y el 23.3% de estos dicen que aprenden con mucho entusiasmo y así respectivamente.

Contraste de Hipótesis prueba Chi cuadrado

Ho: Aprende con mucho entusiasmo mantiene relación con la variable es alguien concentrado y no se distrae por los dispositivos multimedia.

Ha: La variable aprende con mucho entusiasmo es dependiente de la variable es alguien concentrado y no se distrae por los dispositivos multimedia.

Tabla No 9

| Pruebas de asociación chi-cuadrado | | | |
|---|-------------------------------|--------------------------|------------|
| | Chi- cuadrado de prueba | Grados de libertad | Valor P |
| Chi-cuadrado de Pearson | 16.294 | 4 | 0.003 |

Regla de decisión:

Rechazo Ho si:

El resultado es estadísticamente significativo * con un valor $p = 0.003 \leq 0.05$

Si, por lo tanto rechazo Ho, y se concluye que la variable aprende con mucho entusiasmo es dependiente de la variable es alguien concentrado y no se distrae por los dispositivos multimedia. Es decir está íntimamente asociadas una con respecto a la otra.

Tabla No 10

| No se enfoca en su formación académica por los dispositivos multimedia | | | | | | | | | |
|--|-----------------------------------|----------------------|--------|--------------------------------------|--------|-------------------|--------|--------------|--|
| | | Muy en desacuerdo | | Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo | | Muy de acuerdo | | Total | |
| Las distracciones son uno de tus mayores problemas académicos | Muy en desacuerdo | 24 | 44.4% | 12 | 20.0% | 6 | 10.3% | 42 | |
| | Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo | 14 | 25.9% | 23 | 38.3% | 14 | 24.1% | 51 | |
| | Muy de acuerdo | 16 | 29.6% | 25 | 41.7% | 38 | 65.5% | 79 | |
| | Total | 54 | 100.0% | 60 | 100.0% | 58 | 100.0% | 172 | |

En la tabla anterior se puede observar el cruce entre la variable las distracciones son uno de tus mayores problemas académicos, y la variable no se enfoca en su formación académica por los dispositivos multimedia, en la cual se puede observar que del total de las personas incluidas en este estudio que dijeron que están en desacuerdo con que las distracciones son uno de sus mayores problemas académicos, el 44.4% dicen que no se enfoca en su formación académica por los dispositivos multimedia, el 20% no estaban ni acuerdo ni en desacuerdo y el 10.3% están de acuerdo con que no se enfoca en su formación académica por los dispositivos multimedia

Ho: La variable las distracciones son uno de tus mayores problemas académicos es independiente de la variable no se enfoca en su formación académica por los dispositivos multimedia.

Ha: La variable las distracciones son uno de tus mayores problemas académicos es dependiente de la variable no se enfoca en su formación académica por los dispositivos multimedia.

Tabla No. 11 Regla de decisión:

Rechazo Ho si:

El resultado es estadísticamente significativo * con un valor $p = 0.001 \leq 0.05$

Si, por lo tanto se rechaza Ho, y se concluye que la variable las distracciones son uno de tus mayores problemas académicos y la variable no se enfoca en su formación académica por el uso los dispositivos multimedia poseen un grado de dependencia una con respecto a la otra.

Si, por lo tanto se rechaza Ho, y se concluye que la variable las distracciones son uno de tus mayores problemas académicos es dependiente de la variable no se enfoca en su formación académica por el uso de los dispositivos multimedia, es decir que están íntimamente relacionadas una con respecto a la otra

Tabla No. 12

| Posee dependencia a los dispositivos multimedia. | | | | | |
|---|--------------------------------|----------------------|-----------------------------------|----------------|--------------|
| | | Muy en desacuerdo | Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo | Muy de acuerdo | Total |
| Las actividades académicas demandan concentración pero usas dispositivos para distraerte | Muy en desacuerdo | 31 | 12 | 16 | 59 |
| | Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo | 22 | 30 | 15 | 67 |
| | Muy de acuerdo | 6 | 16 | 24 | 46 |
| | Total | 59 | 58 | 55 | 172 |

En la tabla anterior se puede observar el cruce entre la variable las actividades académicas demandan concentración pero usas dispositivos para distraerte, y la variable Posee dependencia a los dispositivos multimedia, en la cual se puede observar que del total de las personas incluidas en este estudio que dijeron que las actividades académicas demandan concentración pero usas dispositivos para distraerte, el 52.5% dicen que no posee dependencia a los dispositivos multimedia, el 20.7% no estaban ni acuerdo ni en desacuerdo y el 29.1% están de acuerdo con que posee y así respectivamente.

Ho: Existe independencia entre la variable las actividades académicas demandan concentración pero usas dispositivos para distraerte y la variable posee dependencia a los dispositivos multimedia.

Ha: Existe dependencia entre la variable las actividades académicas demandan concentración pero usas dispositivos para distraerte y la variable posee dependencia a los dispositivos multimedia.

Tabla No. 13

Pruebas de asociación chi-cuadrado

| | Chi- cuadrado de prueba | Grados de libertad | Valor P |
|-------------------------|----------------------------------|--------------------------|--------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | 25.632 | 4 | 0.001 |

Regla de decisión:

Rechazo Ho si:

El resultado es estadísticamente significativo * con un valor $p = 0.001 \leq 0.05$

Si, por lo tanto se rechaza Ho, y se concluye que la variable actividades académicas demandan concentración pero usas dispositivos para distraerte y la variable posee dependencia a los dispositivos multimedia están íntimamente asociadas una con respecto a la otra.

Si, por lo tanto rechazo Ho, y se concluye que existe dependencia entre la variable las actividades académicas demandan concentración pero usas dispositivos para distraerte y la variable posee dependencia a los dispositivos multimedia, es decir que están íntimamente relacionadas una con respecto a la otra.

Tabla No. 14

| La conexión a internet genera mucha distracción en vos | Tu dispositivo tiene apps que te distraen al estudiar | | | | Total | |
|---|--|-------------------|--------------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | Me distraen las apps | | No me distraen las apps | | | |
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Si | 90 | 52.3% | 19 | 11.0% | 109 | 63.4% |
| No | 26 | 15.1% | 37 | 21.5% | 63 | 36.6% |
| Total | 116 | 67.4% | 56 | 32.6% | 172 | 100.0% |

En la tabla anterior se puede observar el cruce entre la variable la conexión a internet genera mucha distracción en ti y la variable tu dispositivo tiene apps que te distraen al estudiar, en la cual se puede observar que del total de las personas incluidas en este estudio que dijeron que la conexión a internet genera mucha distracción, el 52.3% dicen que su dispositivo tiene apps que lo distraen para estudiar y el 11% de estos dicen que no les presenta ninguna distracción al estudiar; y del total de las personas que dijeron que la conexión a internet no genera muchas distracción, el 67.4% dicen que su dispositivo tiene apps que lo distraen para estudiar y el 32.6% dicen que no presenta ninguna distracción.

Ho: Existe independencia entre la variable la conexión a internet genera mucha distracción en los estudiantes y la variable un dispositivo tiene apps que te distraen al estudiar.

Ha: Existe dependencia entre la conexión a internet genera mucha distracción en ti y la variable tu dispositivo tiene apps que te distraen al estudiar

Pruebas de asociación chi-cuadrado

| | Chi- cuadrado de prueba | Grados de libertad | Valor P |
|--------------------------------|-------------------------------|-----------------------|---------|
| Chi- cuadrado de Pearson | 31.012 | 1 | 0.0000 |

Regla de decisión:

Regla de decisión:

Rechazo Ho si:

El resultado es estadísticamente significativo * con un valor $p = 0.000 \leq 0.05$

Si, por lo tanto se rechaza Ho, y se concluye que la variable conexión a internet genera mucha distracción en ti es dependiente de la variable tu dispositivo tiene apps que te distraen al estudiar. Es decir está íntimamente asociadas una con respecto a la otra. Si, por lo tanto se rechaza Ho, y se concluye que existe dependencia entre la conexión a internet genera mucha distracción en ti y la variable u dispositivo tiene apps que te distraen al estudiar, es decir que están íntimamente asociadas una con la otra

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

El rango de edad de 17- 20 presentó el porcentaje más alto con 54.1% y el segunda rango con mayor porcentaje es 21-23 con el 34.3%. Los estudiantes de Comunicación para Desarrollo se encuentran en un grupo característico del uso de los dispositivos multimedia, quienes son considerados como nativos digitales. La psicóloga Nicaragua argumentan que la edad es un factor que se puede asociar a la función principal que los jóvenes utilizan los dispositivos multimedia. Las edades más tempranas lo utilizan para fines recreativos, no obstante los estudiantes universitarios lo utilizan como una herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje.

El sexo que predomina en los estudiantes de comunicación para el Desarrollo es el femenino con el 72.1% con un total de 124 mujeres y el género masculino el 27.9% con un total de 48 varones de la muestra. El turno que tiene más estudiantes es el matutino con el 57% con el 98 de la muestra.

Actitudes de los estudiantes frente al uso de los dispositivos multimedia en el proceso de aprendizaje

La atención es un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje por lo tanto los dispositivos multimedia posee la capacidad de potenciar el proceso de aprendizaje cuando el estudiante tienen el interés de aprender. La atención es un proceso voluntario de actividad mental, los estudiantes deben considerar poseer un alto nivel de concentración en la realización de sus actividades académicas además que los dispositivos multimedia funcionan como herramientas en el proceso de aprendizaje. Los porcentajes arrojados nos ejemplifican que los estudiantes utilizan las nuevas tecnologías para la realización de sus trabajos académicos. Este grupo generacional tiene una característica significativa por el uso de los dispositivos multimedia. La incorporación del uso de los dispositivos multimedia en las actividades académicas aproxima más el contenido de la asignatura en espacio que los estudiantes solo han utilizado de forma creativa.

Los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo tienen porcentaje significativo afirma que las distracciones son uno de sus mayores problemas en la realización de las actividades académicas, los jóvenes prefieren realizar actividades que no depende un alto grado de concentración por lo tanto los componente que posee los dispositivos multimedia y su falta

de interés son los principales problemas para que los estudiantes ejecuten el proceso de aprendizaje.

Las distracciones son uno de los mayores problemas en los estudiantes el 44.9% lo afirma, las distracciones pueden ser externas como internas, por lo tanto los elementos del proceso de aprendizaje como el interés son fundamentales para que los estudiantes se encuentren interesados en las actividades académicas obstante el arco atencional se ha ido reduciendo por el uso continuo de pantallas multimedia hace que los estímulos se han mas rápido, no se han acostumbrado la estimulo audiovisual.

Los estudiantes demostraron tener un alto grado de entusiasmo cual es un elemento fundamental para la realización de actividades académicas, que el estudiante se encuentre motivado se relacionará con poseer una actitud positiva hacia los retos del proceso de aprendizaje. En relación al grado de acuerdo siente que las actividades académicas demanda un alto grado de concentración por ende prefiere estar utilizando para distraerte. El diseño de los estos aparatos ha reducido el arto atencional en los estudiantes por lo tanto, la indiferencia que presentó el estudio puede apelar a todos situaciones primero que sí el joven siente una motivación para la realización de actividades académicas no se distraerá por factores internos. En segunda instancia el algo grado de concentración y horas para realización de dichas actividades, el joven prefiere una actividad gratificante como utilizar la multimedia para distraerse.

Poseer depende hacia los dispositivos multimedia, se relaciona con los hábitos que los estudiantes puedan adquirir por el mal uso de los dispositivos multimedia ocasiona que no pueden realizar actividades fundamentales en su formación académica, familiar y social. Los encuestados en su mayoría afirman no poseer dependencia a los dispositivos multimedia, es por importante poder controlar el buen uso de los estos dispositivos porque son fundamentales en la realización de actividades académicas y profesionales.

Conocer acerca de la forma correcta de las nuevas tecnologías es fundamental para ejercitar las competencias digitales en la actualidad. Cada vez diferentes sectores de la sociedad ofrecen una propuesta digitalizada El 51.7% afirma tener conocimiento acerca del buen uso de los aparatos multimedia. EL uso de los dispositivos debe ir acompañado de una disciplina

para evitar la postergación, los docente argumentar que los estudiantes ejecutan la realización de las tareas poco tiempo antes de que la asignatura en la plataforma se cierre.

El uso adecuado de los dispositivos multimedia está relacionado con los intereses del estudiante acerca de la asignatura, además cuando existe una motivación tanto externa como interna por parte del estudiante en relación a su formación académica.

La distracción es un problema es el proceso de aprendizaje el hecho que en algunas ocasiones se tenga que trabajar con dispositivos multimedia para realizar los trabajos académicas por diversas razones, con tales dispositivos se puede entrar a un sinnúmero de portales en línea, o algunos que son más habituales. Se recomienda que los lapsos de concentración duren menos de 45 minutos, poseer el control de las actividades demuestra que los estudiantes pueden equilibrar el tiempo entre sus responsabilidades y uso de los dispositivos, no obstante otra parte representa que se distrae con frecuencia el 45.9 % los dispositivos multimedia pueden ser distractores sí no se tiene un interés o motivación para realizar la tarea, además puede generar que el estudiantes dure más tiempo en la realización porque las distracciones hace que le dedique más tiempo a actividades como el uso de redes sociales o interactuar con conocidos. La postergación de tareas hace que el estudiante no pueda realizar todos los objetivos en la elaboración de clases. Sin embargo no se puede separar los dispositivos multimedia de las asignaturas en una universidad porque esto ocasionaría el alejamiento del contenido en los estudiantes.

Los especialistas en psicología argumentan que la orientación hacia el buen uso de los dispositivos multimedia es fundamental para que los estudiantes aprovechen de los recursos en línea además pueden acceder a portales de educación. No se debe utilizar los dispositivos multimedia para distraerse cuando estamos realizando tareas académicas. Para un buen uso de los dispositivos multimedia debe existir una planificación de acuerdo con los recursos metodológicos, los dispositivos multimedia son herramientas en el proceso de aprendizaje. En el gráfico No. 17 ¿Qué propondrías para mejorar el uso de los dispositivos multimedia? EL 43.6% de los estudiantes de los estudiantes que participaron en el estudio afirmó que tener horas específicas para el ocio en mi dispositivo multimedia. Un porcentaje de la muestra asimila que estos dispositivos son necesarios como herramientas de apoyo en su formación, además función como dispositivos auxiliares para sus asignaturas prácticas.

En el gráfico No. 19 ¿Considera que conectarte a internet desde cualquier dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) es una distracción para la realización de tus tareas, asignaturas y actividades académicas? El 63.4% considera que conectarse a internet para la realización de actividades académicas le genera una distracción. Es necesario poseer un alto grado autocontrol, la capacidad para concentrarse y la motivación para que las múltiples opciones de internet genere una distracción. El usuario es quien controla al dispositivo multimedia, este lo maneja de acuerdo a los objetivos que desea.

EL 91.3% considera que internet es una herramienta de ayuda en su formación. El uso del internet puede potenciar el aprendizaje, la formación académica debe estar muy de cerca la multimedia pero con una orientación de la gestión del conocimientos en el internet. Los docentes entrevistados argumentan que los estudiantes hacen uso de los dispositivos multimedia en clases como una herramienta de apoyo para la búsqueda de contextos o para orientarse, en la asignatura. En ocasiones los estudiantes cuando el docente realiza una pregunta, quienes cuentan con internet realizan una busque y resuelven la duda. Aumentado la participación en clases. No obstante también perciben que el alumno se encuentra interactuando desde su dispositivo, enviando audios, escribiendo o llamando alejando de la explicación del contenido que se está impartiendo. En relación acerca de la normativa que regule el uso del celular en la hora de clases. El 55.2% considera que no existe ninguna normativa. Las restricciones acerca del uso del celular en clases son implementadas por cada docente, algunos realizan un contrato pedagógico del uso el primer día de clases con el grupo.

Correlación de distracción que provoca el uso de los dispositivos multimedia

En el gráfico No. 14 nos indica que la actividad a la que le dedica más tiempo es al uso de las redes sociales con un porcentaje de 35.5% podemos observar en el grafico No. 17 ¿Cuánto tiempo durante el día usa internet desde su dispositivo multimedia? El 73.3% lo utiliza 4 horas o más al día. Los estudiantes deben aprender a equilibrar el tiempo que le dedican a actividades que no permiten el desarrollo de su formación académica. Es necesarios que los jóvenes reconozcan la utilidad que poseen los dispositivos multimedia y todos los beneficios que pueden contribuir en su formación académica, sobre todo porque se encuentra ligada con su formación universitaria.

Un aspecto positivo que se representa en el gráfico No. 16 ¿Cuál crees que debe ser el uso de mayor relevancia en los dispositivos multimedia? La mayoría de los estudiantes el 79.7% reconoce que el uso más relevante son las actividades académicas, los dispositivos tecnológicos facilitan el proceso de aprendizaje por contar con elementos visuales y sonoros que tienen la capacidad para mantener la atención por lapsos más prolongados.

El semestre que se ejecutó la recolección de datos la modalidad fue por encuentro, el 84.4% de los encuestado cuenta con conexión a internet desde algún dispositivos multimedia. Una de las desventajas es no contar con los dispositivos porque no le permite acceder a la información o poder realizar actividades en las cuales necesita distintos equipos como una clase virtual o videos tutoriales. El factor socioeconómico vuelve un impedimento para el aprendizaje.

Tener conectado el dispositivo multimedia a internet durante la hora de clase puede servir como una herramienta de apoyo para participar en clases cuando se realizan consultas en línea pero también como un distractor sobre todo cuando el estudiante no siente un interés sobre la asignatura, la falta de interés puede ser por diversos factores. No hay que descarta que puede ser un elemento distractor para el estudiante. Uno de los factores que los jóvenes tengan conecta su dispositivo en la realización de tareas es porque le sirve como una herramienta de consulta pero esto no implica que el mismo dispositivo genere la distracción a la hora de realizar tareas. El 67.4% de los encuestados considera que las herramientas, aplicaciones pueden distraerte de realizar tus tareas o actividades relacionadas a tus estudios universitarios.

Uso de los dispositivos multimedia de las actividades académicas y su influencia en el proceso de aprendizaje

Es muy importante conocer la percepción acerca del uso de los dispositivos multimedia por parte de los estudiantes de Comunicación en el gráfico No.13 ¿Cómo se maneja el uso de los dispositivos multimedia en la realización de trabajos académicos? El 14.5% considera que es difícil poder mantener la atención en sus trabajos académicos, prefieren hacer otras actividades, estos jóvenes no se siente motivados para ejecutar las actividades, su interés es nulo en las asignaturas, no existe un factor relevantes para enfocarlos en clases. El 50.6% de los encuestados considera que posee un buen grado de manejo pero solo se distrae en lapsos

prolongados. Esta conducta se cataloga como aceptado dado que la concentración solo puede ejecutarse en un determinado tiempo. El 34.9% considera que es una herramienta fundamental de trabajos académicos y posee un alto grado de importancia, es fundamental que los jóvenes conozcan las ventajas de la utilización de los dispositivos multimedia como una herramienta de apoyo.

Los datos obtenidos en el gráfico No.15 ¿Cómo utiliza la información de un sitio web, que haces con ella? Internet es considerada la biblioteca más grande del mundo, en él se puede encontrar información muy valiosa no obstante puede divulgar información falsa. Una conducta que indirectamente se promueve el uso de los sitios web es el hecho de que los estudiantes realicen plagio en sus informes. Solo un 5.8% realiza plagio en sus actividades académicas, el 45.9% trata de parafrasearla. El 48.3% revela que los estudiantes analizan y clasifican la información, tal capacidad es importante en una era que existe una sobre información.

En el gráfico No.17 ¿Cuánto tiempo durante el día usas internet desde tu dispositivo multimedia? El 73.3% utiliza internet durante más de 4 horas al día, en la actualidad el uso de los dispositivos multimedia sino su finalidad no es recomendado dedicar tanto tiempo a actividades que no contribuyen en la formación académica sobre todo a jóvenes que se encuentran en una carrera de pregrado. Una debilidad de la investigación fue no presentar rangos de horas más elevados, porque crea el deseo de saber ¿Cuántos pasan en rangos de 6, 8 o 10 horas al día? El 78% en alguna ocasión ha perdido la noción del tiempo con el uso de estos dispositivos; es necesario que los estudiantes conozcan cuantas horas del día utilizan estos dispositivos para incrementar sus habilidades cognitivas.

El uso de las redes sociales se ha vuelto un problema en relación al buen uso del manejo del tiempo hasta a quienes posee un alto grado de concentración en la realización de actividades académicas. No existe ninguna asociación en el sexo en relación al tiempo que le dedican al uso de los dispositivos multimedia, ni tampoco a la actividad que se le da más tiempo.

X. CONCLUSIONES

1. El principal uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, Pc, Tablet) es para revisar redes sociales sin embargo existe un grupo de 34.9% que reconoce como una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje por lo tanto es necesario brindarle un uso adecuado para potenciar su aprendizaje. Son utilizados por un 91.3% como una herramienta en su formación académica sin embargo el 67.4% considera que las herramientas y aplicaciones pueden distraerlo de sus estudios universitarios. Los lapsos de tiempo que los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo supera las 4 horas al día o más con un 73.3%. El uso de los dispositivos multimedia en las actividades académicas y la influencia es positiva cuando el estudiante posee un interés en aprender, utilizará estos recursos para reforzar sus conocimientos sino el estudiante utilizará cualquier ventana de distracción para no ejecutar un uso académico.
2. Los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo presentan una actitud positiva para el uso de los dispositivos multimedia aunque esto no condiciona que se utilizan para potenciar el proceso de aprendizaje. Consideran que los dispositivos multimedia son herramientas para realizar sus actividades académicas sin embargo uno de sus mayores problemas son las distracciones. La motivación del estudiante a la hora de realizar sus actividades académicas condicionará si las distracciones externas perjudiquen su disposición por adquirir conocimientos. El interés es un elemento en el proceso de aprendizaje fundamental los dispositivos multimedia como pueden potenciar el aprendizaje también pueden entorpecerlo. Los jóvenes deben tener la capacidad para organizar el uso de los dispositivos multimedia para equilibrar distintas finalidades como la interacción social y la realización de labores académicas, debe existir una correcta planificación en las horas de estudio por parte del estudiante.
3. El 73.3% indicaron que pasa más de 4 horas al día por la información recolectada estas horas son dedicadas a revisar redes sociales, chat y jugar. No se encontró diferencia significativa entre el uso de los hombres y las mujeres, las preferencias son igual. El acceso a los dispositivos multimedia se considera una ventaja para agilizar los procesos de aprendizaje, este semestre la Universidad Nacional Autónoma de

Nicaragua ejecutó la modalidad por encuentro; el 84.4% cuenta con algún dispositivo para conectarse, pero se desconoce cuál es el dispositivo ya sea celular o computadora, además sí su conexión a internet no es limitada obstaculizando la realización de otras actividades, limitándose a solo realizar descargas de documentos o ser un dispositivo para enviar las tareas. Los jóvenes reconocen que internet es una herramienta en su formación académica pero prefieren realizar actividades de gratificación inmediata.

4. Los periodos de uso de los dispositivos multimedia se extienden a varias horas al día. Según la respuesta de los encuestados el 32,04% considera que posee dependencia a los dispositivos multimedia. El 91.3% considera que los dispositivos multimedia son utilizados como una herramienta didáctica o de ayuda para su formación académica. Esto contribuye a que los estudiantes tengan otros espacios que pueden llegar hacer más creativos. Los docentes se apoyan en estas herramientas para el desarrollo de las lecciones.

El 73% considera que el uso de los dispositivos multimedia ha mejorado su desarrollo académico, aumentando su conocimiento y la participación en clase. Los expertos consideran que hay una parte que le da una utilidad práctica además utilizan estos aparatos para participar en clases. El 52. % considera que la conexión a internet genera mucha distracción y las aplicaciones lo distraen para poder estudiar. Existe dependencia entre *la conexión a internet genera mucha distracción en vos con la variable tu dispositivo tiene apps que te distraen al estudiar*, con un valor p de 0.000 menor a 0.05.

Se encontró asociación entre las variables *aprender con mucho entusiasmo* y *es alguien concentrado que no se distrae con los dispositivos multimedia* con el 53.4%. Se rechaza la hipótesis nula por el valor de p es de 0.003, por lo que se concluye que la variable aprende con mucho entusiasmo es dependiente de la variable es alguien concentrado y no se distrae por los dispositivos multimedia. Es decir está íntimamente asociadas una con respecto a la otra.

XI. RECOMENDACIONES

1. El uso de los dispositivos multimedia se debe ejecutar de forma planificada, por lo tanto hay que fomentar el uso de los dispositivos como herramientas para que el estudiante reconozca que tiene múltiples recursos que lo pueden guiar en el proceso de aprendizaje. El desarrollo de las competencias digitales le brindaran conocimientos, destrezas y habilidades para que el estudiantes logren a través de estrategias, objetivos en relación a los retos que presenta el estudio, o sea se deben utilizar herramientas tecnológicas para facilitar la realización de sus trabajos.
2. La motivación es necesaria para conseguir una actitud positiva hacia los estudios por lo tanto promover el interés es fundamental para mejorar el rendimiento académico. El estudiante que cuenta con la motivación es quien tiene más posibilidades de alcanzar sus metas. Es necesario que los jóvenes les interese y disfruten el proceso de aprendizaje. Se debe potenciar el interés que posee el propio alumno, quien debe reconocer el valor en el aprendizaje que le puede ayudar en su vida laborar.
3. La inserción de los dispositivos multimedia en las universidades tradiciones que permitan la aproximación eficiente para mejorar los patrones de calidad en la educación superior. El reto es potenciar el uso de los dispositivos para estimular el aprendizaje. La orientación del docente en el empleo es determinante para una asociación apropiada y concebido para el desarrollar habilidades, destrezas e integrar conocimientos teóricos y prácticos, cuya utilidad para la vida se expresa en la formación integral y contextualizada.

XII REFERENCIAS

- Abad, F., Cabrera, J., y Toscano J. (2013) Distractores que intervienen en el aprendizaje del adolescente en la escuela secundaria. Recuperado de la Escuela de Ciencias de Morelos, A.C: [http:// www.acmor.org.mx/2013/secundaria/sociales/1008-distractores-que.pdf](http://www.acmor.org.mx/2013/secundaria/sociales/1008-distractores-que.pdf).
- Alvares, C. (2018) Introducción a la comunicación. Recuperado de <http://alvarezteran.com.ar/wp-content/uploads/2017/03/Manual-Intro-2018.pdf>
- Augusto, C. (2010) Metodología de la investigación: para administración, economía, humanidades y ciencias sociales (3ra. Ed) Universidad de La Sabana. Colombia: Editorial PEARSON.
- Berner, G y Santander, J (2012) Abuso y dependencia de internet: la epidemia y su controversia. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rchnp/v50n3/art08.pdf>
- Bunay, M. (2017). “Aplicación de recursos didácticos concretos, para el aprendizaje en el bloque de geometría, con los estudiantes de octavo año de la unidad educativa “15 de agosto” comunidad gatazo chico, cantón colta, periodo septiembre2016-enero 2017”, Universidad Nacional de Chimborazo. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3872/1/UNACH-FCEHT-TG-C.EXAC-2017-000014.pdf>
- Corbin, J. (2018) Mente y Salud. Recuperado de <https://psicologiymente.com/social/tipos-comunicacion-caracteristicas>
- Echeburúa, E. (2013). Atrapados en las redes sociales. Critica. Recuperado de <http://www.revista-critica.com/la-revista/monografico/analisis/46-atrapados-en-las-redes-sociales>
- Ecu Red Conocimiento con todos y para todos. Recuperado el 2 de marzo de 2015, de Ecured. Conocimiento con todos y para todos: [http:// www.ecured.cu /index.php/aula](http://www.ecured.cu/index.php/aula)
- Fajardo, L. (2009). A propósito de la Comunicación Verbal. Universidad Nacional de Colombia, sede Bogota. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/formayfuncion/rt/printerFriendly/23763/36061>
- Gonzales, P. (2011) Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. Recuperado. <http://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>

- Guardía, N (2009). Lenguaje y Comunicación: Coordinación educativa y cultural centroamericana. Recuperada de <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan040441.pdf>
- Hernández, R..., Fernández, C..., Baptista, M (2014) Metodología de la Investigación (5ta. ed) Perú: Editorial El COMERCIO S.A
- Jarquín, L. (23 de junio de 2014) Universitarios Nicas, adictos a las redes sociales. El nuevo Diario. Recuperado El nuevo diario Managua, Nicaragua <http://www.elnuevodiario.com.ni/especial/32302-universitarios-nicas-adictos-aredessociales>
- Martínez, G. y Pedroza, M (2017) Factores incidentes en el rendimiento académico estudiantil de Ingeniería en Sistemas de Información de la FAREM-Matagalpa, 2012-2016. Revista científica de FAREM-Estelí Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano. Recuperado de <http://repositorio.unan.edu.ni/8716/1/1Texto%20del%20art%C3%ADculo-560-1-10-20180912.pdf>
- Molina, A. (2015) El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2015000400004
- Pavón, M. (2015) El uso de las redes sociales efectos en el rendimiento académico de los alumnos del instituto San José, el progreso y oro- Honduras (tesis de postgrado) Universidad de Rafael Landívar, Asunción, Guatemala.
- Peralta, D, Picado, A., Y Valenzuela, D. (2015) Los medios distractores en el aula de clase. Revista Universidad y Ciencia. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua /FAREM-Estelí.
- Picado, A (2015) Los medios distractores en el aula de clases. Recuperado de https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:_AiT7v_PLukJ:https://www.lamjo.l.info/index.php/UYC/article/download/4538/4259+&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=ni&client=firefox-b-ab
- Piscitelli, A. (2007). Internet es un medio de comunicación. Revista Digital Universitaria. Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.7/num6/art46/art46-1.htm>

- Prado, M. (2017). Factores de motivación para alcanzar la graduación en los estudiantes de la carrera de filología y comunicación de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua en el periodo 2014 - 2015. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Unan Managua. Facultad Regional Multidisciplinaria de Carazo FAREN- CARAZO.
- Prensk, M (2010) Nativos e inmigrantes digitales. Edita Distribuidora Sek, S.A Recuperado de [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Rodríguez, I, y Hernández, M. (2010). Análisis de la comunicación no verbal de José Luis Rodríguez Zapatero. Revista Latina de Comunicación Social. (65). Universidad de La Laguna, p.p. 436 a 449. Recuperado el 23 de julio de 2010 de http://www.revistalatinacs.org/10/art3/911_Cervantes/33_Imelda. HTML, DOI: 10.4185/RLCS-65-2010-911-436-459
- Santander, (2005) Introducción a la multimedia y conceptos básicos. Recuperado de <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf>
- Tapia, J. (1997). Motivar para el aprendizaje. Madrid: Elevé
- Tello, C (2015) Análisis de distractores en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de química de los estudiantes de segundo año de bachillerato del colegio de bachilleres de “Gualaquiza” año lectivo 2014-2015. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8887/1/UPS-CT005097.pdf>
- Yáñez, P (2016) El proceso de aprendizaje fases y elementos fundamentales” Recuperado de <http://oaji.net/articles/2016/3757-1472501941.pdf>

Relación de informantes

Alberto Sánchez Arguello (2019).

Entrevista realizada por Roberto Vicente Teller López, el 12 de marzo de 2019.

Msc. Mey Ling Pérez (2019).

Dpto. Psicología UNAN-Managua

Entrevista realizada por Roberto Vicente Teller López, el 10 de marzo de 2019.

Msc. Raquel Nicaragua Arcia 26 de febrero (2019).

Dpto. Psicología UNAN-Managua

Entrevista realizada por Roberto Vicente Teller López, el 26 de febrero de 2019.

Dra. Yadira Fonseca Miranda (2019).

Dpto. Psicología UNAN-Managua

Entrevista realizada por Roberto Vicente Teller López, el 01 de marzo 2019.

ANEXOS

Instrumentos

Modelo de la encuesta



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad de Humanidades Y Ciencias Jurídicas

Datos generales

Carrera de Comunicación para el Desarrollo

Edad ____

Sexo. a. Masculino _____ b. Femenino _____

Turno a. Matutino _____ b. Vespertino _____

Año académico a) I. ____ b) II. ____ c) III. ____ d) IV. ____ e) V. ____

La siguiente encuesta es realizada con el objetivo de analizar el impacto que genera el uso de dispositivos multimedia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre académico de 2018.

Le pedimos por favor que dedique un momento a contestar esta pequeña encuesta, la información que nos proporcione será utilizada para efectos de investigación. Sus respuestas no serán utilizadas para ningún propósito ajeno a la investigación.

Marque con una “X”, solo una de las opciones. Indique el grado de acuerdo o desacuerdo que mantiene con las siguientes afirmaciones.

- 1. Muy en desacuerdo.
- 2. Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo.
- 3. Muy de acuerdo.

| N° Variables/ atributos | | Puntaje | | |
|-------------------------|---|---------|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 |
| 1. | Posee un alto grado de concentración en la realización de sus actividades académicas por ende los aparatos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) funcionan como herramientas en el proceso de aprendizaje. | | | |

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| 2. | En la realización de actividades académicas las distracciones son uno de tus mayores problemas. | | | |
| 3. | Una de tus mayores fortalezas en el proceso de aprendizaje es tu nivel de entusiasmo. | | | |
| 4 | Siente que las actividades académicas demandan un alto grado de concentración, por ende, prefieres estar utilizando aparatos electrónicos para distraerte. | | | |
| 5 | Considera que posee dependencia de los dispositivos multimedia. | | | |
| 6. | Los aparatos multimedia ocasionan que no te enfoque en lo que es realmente importante en tu formación académica. | | | |
| 7. | Tiene conocimiento adecuado del buen uso de las nuevas tecnologías. | | | |

Encierra con un círculo solo una de las siguientes opciones.

1. **¿Con qué frecuencia se distrae cuando está conectado a internet desde un dispositivo multimedia para la realización de una actividad académica?**
 - a. Me distraigo mucho.
 - b. Tengo control sobre las actividades que hago.
 - c. No me distraigo nada

2. **¿Cómo maneja el uso de dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) en la realización trabajos académicos?**
 - a. Es difícil poder mantener la atención en mis trabajos académicos, prefiero hacer otras actividades como interactuar con mis amigos en las redes sociales etc.
 - b. Poseo un buen grado de manejo, pero solo me distraigo en lapsos de tiempo prolongado
 - c. Considero que es herramienta fundamental a la hora de realizar trabajos académicos y poseo un alto grado de conciencia acerca del uso adecuado.

3. **¿Cuándo navegas por internet a que actividades le dedicas más tiempo?**
 - a. Chat
 - b. Actividades académicas (investigación, tareas, etc.).
 - c. Revisar redes sociales
 - d. Jugar
 - e. Ver videos o escuchar música (audios)

4. **¿Cómo utilizas la información de un sitio web, qué haces con ella?**

- a. Copias, tomas, usas la información tal cual la encuentras.
- b. La analizas y clasificas.
- c. Tratas de parafrasearla para darle tu toque personal.

5. ¿Cuándo tienes un dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) cuál crees que debe ser el uso de mayor relevancia?

- a. Chat.
- b. Actividades académicas (investigación, tareas, etc.).
- c. Revisar redes sociales.
- d. Jugar.
- e. Ver videos o escuchar música (audios).

6. ¿Cuánto tiempo durante el día usas internet desde tu dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)?

- a. Menos de una hora.
- b. 1 hora al día
- c. 2 horas al día
- d. 3 horas al día
- e. 4 horas o más al día

7. ¿Qué propondrías para mejorar el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)?

- a. Reducir el tiempo que dedico a revisar mis redes sociales.
- b. Ser responsable con el uso de las nuevas tecnologías.
- c. Reducir el tiempo que dedico a ver videos o escuchar música.
- d. Tener horas específicas para el ocio en mi dispositivo multimedia

| Marque con una X solo una de las opciones. | SI | No |
|---|----|----|
| 1. ¿Considera que conectarte a internet desde cualquier dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) es una distracción para la realización de tus tareas, asignaciones y actividades académicas? | | |
| 2. ¿Utiliza los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) con conexión a internet como una herramienta didáctica o de ayuda para su formación académica? | | |
| 3. ¿Cuentas con conexión a internet desde algún dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)? | | |
| 4. ¿Mantiene su dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) conectado a internet durante la hora de clase? | | |

| | | |
|--|--|--|
| <p>5. ¿Considera que el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet) mejora su desarrollo académico, aumentando su conocimiento y la participación en clase?</p> | | |
| <p>6. ¿Mantienes tu dispositivo (celular, laptop, pc, Tablet) conectado a internet durante haces tus tareas en tu casa?</p> | | |
| <p>7. ¿Sueles escuchar música o ver videos desde cualquiera de los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet), mientras realizas tus tareas?</p> | | |
| <p>8. ¿Existe alguna normativa que regule el uso de los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet), dentro de tu aula de clase?</p> | | |
| <p>9. ¿Consideras que las herramientas, aplicaciones y demás elementos que tienen los dispositivos multimedia (celular, laptop, pc, Tablet), pueden distraerte de realizar tus tareas o actividades relacionadas a tus estudios universitarios?</p> | | |
| <p>10. ¿Alguna vez has perdido la noción del tiempo cuando estas conectado a internet desde tu dispositivo multimedia (celular, laptop, pc, Tablet)?</p> | | |

¡Muchas Gracias!

Modelo de la entrevista

Pregunta de apertura.

1. ¿Cómo se puede describir el nivel de atención en el proceso de aprendizaje?

Introductoria

2. ¿Cuál es la fusión de los dispositivos multimedia (PC, Laptop, celular, Tablet) en el proceso de aprendizaje?

De transición

3. ¿Cuál es la actitud que los jóvenes tienen hacia los dispositivos multimedia, además cual es el resultado en el ámbito académico?

Contenido

4. ¿Qué relación podría establecer entre el uso de los dispositivos multimedia y las actividades académicas?
5. ¿Cuáles serían los elementos que contienen los dispositivos multimedia que provocan distracción en el proceso de aprendizaje?
6. ¿Cómo catalogaría el uso de los dispositivos multimedia por parte de los jóvenes?

Cierre

7. ¿Existen ciertas normas para el uso adecuado de los dispositivos multimedia? ¿Cuáles serían las normas adecuadas?

Entrevista Yadira Fonseca

Pregunta de apertura.

1. ¿Cómo se puede describir el nivel de atención en el proceso de aprendizaje?

Pueden ser elementos externos como el ruido, que se encuentra fuera de las aulas o un elemento que tengan en las manos, la computadora o el celular. El proceso de la atención y la escucha, son fundamentales, cuales son conscientes. El estudiante debe tener una apertura y generalmente tiene ruidos en su cabeza. El interés es fundamental en el proceso de aprendizaje, cuando le asigno que tienen que leer para la siguiente clase, son muy pocos quienes han leído. Las condiciones de las aulas no prestan que ellos puedan estar atentos. Se suma como un distractor el ruido externo.

Introdutoria

2. ¿Cuál es la fusión de los dispositivos multimedia (PC, Laptop, celular, Tablet) en el proceso de aprendizaje? Son fundamentales porque pueden apoyar el tema, los dispositivos multimedia pueden apoyar en relación a la búsqueda de la información. La mayoría de los estudiantes tiene un celular además potencia tremendamente la docencia. Pueden revisar el dispositivo móvil para consultar alguna inquietud.

De transición

3. ¿Cuál es la actitud que los jóvenes tienen hacia los dispositivos multimedia, además cual es el resultado en el ámbito académico?

Yo lo que te puede decir en términos generales, que ellos lo utilizan mucho para redes sociales, ellos están pendiente de Facebook, o WhatsApp.

Contenido

4. ¿Considera que existe cierta dependencia a los dispositivos multimedia por ende no se pueden concentrar en diferentes actividades académicas?

El celular lo usan muy poco para la cuestión académica, lo utilizan más para las cuestiones de relaciones interpersonales. Es una relación positiva si uno va condicionando el proceso de aprendizaje como un proceso pedagógico para los fines que está previsto.

5. ¿Cuáles serían los elementos que contienen los dispositivos multimedia que provocan distracción en el proceso de aprendizaje?

El uso de la tecnología favorece el proceso de enseñanza aprendizaje, potencia a la misma educación, solo tiene que ser bien orientada. Los alumnos crean redes para poder tener un canal de comunicación. No todos los estudiantes se van a distraer con el uso de la multimedia.

6. ¿Cómo catalogaría el uso de los dispositivos multimedia por parte de los jóvenes?

Eso está más relacionado con el usuario, el estudiante no cuenta con un interés se va a distraer con un celular o sin el dispositivo multimedia.

Cierre

7. ¿Existe ciertas normas para el uso adecuado de los dispositivos multimedia? ¿Cuáles serían las normas adecuadas?

Uno tiene que orientar los buscadores educativos, google académico uno de preferencia. Si acceso a bibliografía de punta, tiene acceso a artículos científicos, investigaciones, tesis de doctorado, que eso le ayuda a entender la teoría de lo que se está planteando.

Entrevista Raquel Nicaragua.

Pregunta de apertura.

1. ¿Cómo se puede describir el nivel de atención en el proceso de aprendizaje?

Al hablar de atención deberá también hablarse de concentración, podemos hablar de una atención selectiva cuando haya estímulo, la persona está atenta de lo que está haciendo. Otro ejemplo es acerca de una atención dispersa; pero no nos interrumpe. Existen diferentes tipos de atención entre ellos desconcentración el foco que debería estar ocupando en relación a la atención a tus sentidos en cuanto lo estás viendo, lo estas procesando y estás haciendo procesos no se encuentra.

Introductoria

2. ¿Cuál es la fusión de los dispositivos multimedia (PC, Laptop, celular, Tablet) en el proceso de aprendizaje?

Son un recurso didáctico, pueden ser un recurso para el proceso de aprendizaje. Los mismos dispositivos son facilitadores de recurso que pueden ayudar supuestamente. Al final son aparatos que pudieran facilitar pero no condicionan que uno aprenda por tenerlos. Si no por la utilidad que se le da.

De transición

3. ¿Cuál es la actitud que los jóvenes tienen hacia los dispositivos multimedia, además cual es el resultado en el ámbito académico?

Los jóvenes a los que le damos clases ya son nativos digitales, la actitud es positiva, pero no está utilizando en su mayoría en los procesos de aprendizaje. El docente observa la utilidad en el salón de clases como una herramienta de apoyo.

Contenido

¿Qué relación podría establecer entre el uso de los dispositivos multimedia y las actividades académicas?

Los jóvenes lo ven como una herramienta pero el aparato como tal, el internet es una herramienta. Se puede estudiar con los aparatos electrónicos, estos no lo condicionan. Si se le da el buen uso, claro que es positivo, es distractor depende del uso, es bastante discutible. El tiempo es compartido para el ocio y para comunicarse pero hay otra parte que le da una utilidad práctica. Los aparatos multimedia facilitan el aprendizaje. Lo utilizan como una herramienta para la realización académica (aprendizaje).

5. ¿Cuáles serían los elementos que contienen los dispositivos multimedia que provocan distracción en el proceso de aprendizaje?

Los dispositivos multimedia son altamente atractivos, hay un sinnúmero de aplicaciones que te desconectan y ofrece miles de portales para distraerse. Es muy importante el objetivo que posee el estudiante. Los estudiantes deben valorar sus momentos o sus espacios para sacar provecho para andar

un libro o documento que pueda leer. Los estudiantes deben ser consiente, depende de las edades, los más grandes (mayor alto grado académico) considera que hay factores como el rango de responsabilidades y los dispositivos multimedia cumplen ambas funciones como una herramienta en el aprendizaje o distracciones.

6. ¿Cómo catalogaría el uso de los dispositivos multimedia por parte de los jóvenes?

Es parte de la vida diaria, no sé puede des vincular de ese aparato, son nativos digitales, tiene que ver con algo generacional, con sus edades. Las tempranas edades su objetivo es más socializar. Los mas grande su objetivo es buscar información, es agilizar los procesos. Hay que pensar en el objetivo del estudiante, si realmente el propósito es estudiar. Debe aprender a regular sus momentos. Tratamos de utilizar la tecnología para en causarlos para apoyar el proceso de aprendizaje.

Cierre

7. ¿Existe ciertas normas para el uso adecuado de los dispositivos multimedia? ¿Cuáles serían las normas adecuadas?

Los excesos son malos considero que uno no debe dejar de dormir las hojas que le competen por estar testeando. Se convierte en un problema cuando te impide realizar otras actividades. Hay personas que cuando no tiene a la mano el teléfono llega a altos niveles de ansiedad. Hace daño cuando te limita hacer cosas propias de tu condición. A la hora de comer o de realizar diferentes actividades esta esté elemento distractor. También hay que verlo como una herramienta. Si los dispositivos multimedia son un distractor depende del uso que le den los estudiantes, depende de su nivel de compromiso.

Entrevista Msc Mey Ling

Pregunta de apertura.

1. ¿Cómo se puede describir el nivel de atención en el proceso de aprendizaje?

Los elementos que deben estar involucrados a la hora del aprendizaje son varios, uno de ellos debe ser la motivación intrínseca y extrínseca, lo que te motiva a nivel externo y a nivel interna. Por ejemplo puede ser tus padres, una meta que quieres alcanzar o elementos que está involucrado es la motivación voluntaria hacia ello, que quiere aprender. No basta con solo querer aprender también es importante la disciplina, tener una actitud positiva ante los retos del estudio.

Introducción

2. ¿Cuál es la fusión de los dispositivos multimedia (PC, Laptop, celular, Tablet) en el proceso de aprendizaje? Son útiles dependiendo de la persona porque si solo utiliza las redes sociales para las amistades, o hablar de banalidades puede ser un factor que te predispone negativamente a aprender; no va a facilitar el aprendizaje. Una persona puede usarlo de forma diferente porque hoy día se considera que la biblioteca más grande del mundo es internet. Si puedes hacer de ella de una forma muy positiva, hay muchos artículos que contribuyen a la formación académica. Hay muchos archivos gratuitos. Todo depende del uso que le dé la persona. Puede contribuir tanto de forma negativa como de positiva. Es muy importante que se le dé un buen uso.

El internet y todos los dispositivos multimedia contribuyen a que los estudiantes, tengan otros medios, los cuales son más creativos, que llamen la atención a los estudiantes, no solo a la hora de que el profesor explica la clase, puede ser por medio de un video en YouTube que aprenda por medio de tutoriales. Hay muchos docentes que recomiendan determinados canales de YouTube, antes no existía esa posibilidad. En la web se puede encontrar información que fortalece lo que ven en clases pero depende del uso que se le da. En algunas ocasiones entorpece lo que es la educación crea a muchachos flojos que solo quieren estar conectados para distraerse.

De transición

3. ¿Cuál es la actitud que los jóvenes tienen hacia los dispositivos multimedia, además cual es el resultado en el ámbito académico?

La actitud de los jóvenes hacia los dispositivos es positiva, ellos saben cómo utilizarlos sin embargo no siempre le dan el uso correcto, se observa que hay un mayor porcentaje de jóvenes que se enfocan para distraerse, para interactuar con otros jóvenes, para revisar memes o para revisar videos de youtubers. Los jóvenes no han visto la utilidad que tienen los dispositivos multimedia en el área académica, no los motiva para utilizarlos para su educación. Ellos los utilizan en el área de la distracción. Considero que su actitud es positiva en general, cuando se les dejan tareas relacionadas que tienen que utilizar estos dispositivos. La mayoría no tiene

dificultades para utilizarlo, pero algo curioso es que postergan las actividades académicas a último momento. No todos tienen la disciplina de ir saliendo de las tareas que se le van designando. Los jóvenes no poseen un uso adecuado de las nuevas tecnologías. Los docentes nos estamos involucrando cada vez más para poder llegar a los estudiantes a través de estos recursos porque hemos visto que hay una buena aceptación, ellos se entusiasman ya no los motiva ir a revisar libros en la biblioteca como antes.

Contenido

4. ¿Qué relación podría establecer entre el uso de los dispositivos multimedia y las actividades académicas?

Entre las ventajas del uso de los dispositivos multimedia es el hecho que ya no es necesario desarrollar el tema solo durante la hora de clase, porque se pueden dar indicaciones a través de los dispositivos multimedia para que el estudiante tenga un conocimiento previo. Ya no todo tiene que ser en el aula de clases sino también el desarrollo de la asignatura se ejecuta en plataformas digitales. Cuando la asignatura tiene un contenido muy amplio el uso de estos dispositivos, viene a facilitar el desarrollo de la materia no todo tiene que ser en el aula de clases. Ya se puede estructurar una clase a través de un aula virtual, también se puede evaluar en una aula virtual.

Entre las desventajas del uso de la multimedia se encuentra no todos los estudiantes cuentan con un dispositivo multimedia todavía hay jóvenes que no tienen una computadora en sus hogares, no cuentan con un celular inteligente, no todos cuentan con internet en sus hogares. Los jóvenes que no cuentan con acceso a internet de sus hogares presentan dificultades para realizar tareas que necesiten de acceso a internet, otro factor es que necesitan utilizar los dispositivos por muchas horas. No siempre es fácil entender a las plataformas digitales, los jóvenes necesitan ser capacitados para tener un buen uso. Deben ser capacitados del uso de las tecnologías con fines académicos.

5. ¿Cuáles serían los elementos que contienen los dispositivos multimedia que provocan distracción en el proceso de aprendizaje?

El joven tiene una capacidad limitada para concentrarse al perder concentración puede explorar lo que desee sin límites desde una película, escuchar música o cualquier actividad

que él desee. Sí el joven no tiene autocontrol, disciplina, no tiene la capacidad para concentrarse y no tiene motivación, resulta más fácil desligarse a otras actividades que no tienen una finalidad académica.

6. ¿Cómo catalogaría el uso de los dispositivos multimedia por parte de los jóvenes?

El uso de los dispositivos multimedia por parte de los jóvenes es excesivo. Ahora los jóvenes tienen la necesidad de vincular sus vidas con los dispositivos multimedia. No reconocen la importancia de la relación interpersonal. La importancia que tienen en los dispositivos multimedia es excesiva esta sobre dimensionado, hay muchas cosas que se pueden hacer sin la necesitan de un dispositivos multimedia.

Cierre

7. ¿Existe ciertas normas para el uso adecuado de los dispositivos multimedia? ¿Cuáles serían las normas adecuadas?

Hay que reconocer si el dispositivo nos está impidiendo realizar diferentes actividades, entre una de ellas es si por el uso nos impide conciliar las horas adecuadas de sueño. Si uno siente ansiedad no estar utilizando, hay que reconocer que puede existir una adicción, puede generar un trastorno ese es el momento de ponerle un alto. Una recomendación es cuando uno se encuentre en actividad académica limitar el uso del dispositivo para concentrarse en la actividad.

Entrevista a Alberto Sánchez Arguello

Pregunta de apertura.

1. ¿Cómo se puede describir el nivel de atención en el proceso de aprendizaje? El proceso de atención en el aprendizaje ahora en un mundo en el cual jóvenes están rodeados por distractores multimedia, el arco atencional se ha ido reducido, el uso continuo de pantallas multimedia hace que los estímulos se han mas rápido recibido por la mente, menos en reflexión y análisis. Nos hemos acostumbrado la estímulo audiovisual. Hay que agregar si orienta correctamente los contenidos, si el contenido que existe en YouTube se agrega a clases, de una forma planificada la multimedia en los proceso de aprendizaje, si hay un

equilibrio, un balance, pedagógico sobre el uso de las pantallas más lectura de libros, puede fortalecer ese proceso, si está planificado, si los balances son correctos bien puede funcionar como un aliado a la multimedia pero hay que reconocer la estimulación audiovisual si se ha convertido en obstáculos, la interrupción del flujo por social media se ha convertido en un distractor, que van en detrimento de la atención de los jóvenes.

Introductoria

2. ¿Cuál es la fusión de los dispositivos multimedia (PC, Laptop, celular, Tablet) en el proceso de aprendizaje? La fusión depende de la planificación y de los recursos metodológicos que se tengan en esa planificación, la multimedia es perfectamente una herramienta en el aprendizaje, siempre y cuando se trabaje planificando los contenidos, multimedia es una herramienta de formato o como antes tenías la pizarra y la tiza ahora hay un avance como lo son las pizarras inteligentes. Las posibilidades son enormes pero los fines deben ser orientados hacia el aprendizaje.

De transición

3. ¿Cuál es la actitud que los jóvenes tienen hacia los dispositivos multimedia, además cual es el resultado en el ámbito académico?

Hay una cantidad de personas que nacen con estos dispositivos en sus manos, que están creciendo con una forma de socializar, (Instagram, social media, like), hay investigaciones acerca de estos temas como el impacto en los adolescentes de esta nueva vida digital por ejemplo del acoso escolar que ahora se ha convertido en ciber acosos escolar, además de la necesidad de que tener ciertos cuerpos, de lo que los compañeros publican se puede observar la validación social.

Los procesos de aprendizaje social están totalmente en bullido para los adolescentes dentro de un entorno multimedia digital, para estos jóvenes que pueden y tienen acceso a estos aparatos, esta vida digital en línea, para ello la multimedia básicamente es su forma de aprender.

Contenido

4. ¿Qué relación podría establecer entre el uso de los dispositivos multimedia y las actividades académicas?

Si los académicos dejan fuera lo multimedia muere, la competencia se vuelve desleal, los chavales están asistiendo a los centros educativos que tienen acceso a dispositivos móviles y a datos van a tener una enorme fuente de información o desinformación que entra en competencia en el ámbito académico, si no se orienta los contenidos que estos chavales van a tener en sus dispositivos móviles se haría una brecha, por no decir que los docentes poco a poco desfasados. Ellos como instrumentos de conocimientos pero también con sus propios recursos. La formación del siglo XXI tiene que estar muy de cerca con la multimedia, debe existir una orientación, una conexión, una gestión del conocimiento que trascienda lo clásico, (una charla presencial, interacción directa con el alumno, la pizarra). Es utilizar todos los recursos posibles, la formación por competencias en este sentido competencias digitales para la vida son fundamentales.

5. ¿Cuáles serían los elementos que contienen los dispositivos multimedia que provocan distracción en el proceso de aprendizaje? El arco atencional se ha ido reduciendo por el uso continuo de pantallas multimedia, hace que los estímulos se han más rápido, nos hemos acostumbrado al estímulo audiovisual pero eso ocurre desde que existen las primeras pantallas. Las imágenes fluyen en la pantalla y tu mente las procesa con menos capacidad crítica de la vida real sin embargo analizar o criticar un libro o una conversación en tiempo real lleva un alto grado de concentración. Los dispositivos móviles, las plataformas digitales, YouTube, Instagram se montan en esa lógica.

6. ¿Cómo catalogaría el uso de los dispositivos multimedia por parte de los jóvenes?

Uno puede decir que una varias investigaciones acerca del mal uso de los jóvenes acerca de los dispositivos multimedia pero nos debemos preguntar quién les ha educado, que tanto de estos chavales tiene en sus universidades asesores que les han enseñado seguridad digital, una gestión del conocimiento adecuado, que verdaderamente les pueda rendir beneficios en el aprendizaje.

Cierre

7. ¿Existe ciertas normas para el uso adecuado de los dispositivos multimedia? ¿Cuáles serían las normas adecuadas?

Existe protocolos de seguridad en los cuales están orientados a no entregar información, acerca no dar datos de familia, historial crediticio, tener cuidado con quien hablas pero quien está orientado a los jóvenes en el desarrollo de las competencias digitales.