

EDUCACIÓN, CREATIVIDAD E INTELIGENCIA ARTIFICIAL: NUEVOS HORIZONTES PARA EL APRENDIZAJE. ACTAS DEL VIII CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE APRENDIZAJE, INNOVACIÓN Y COOPERACIÓN, CINAIC 2025

María Luisa Sein-Echaluce Lacleta, Ángel Fidalgo Blanco y Francisco José García Peñalvo (coords.)

1ª Edición. Zaragoza, 2025

Edita: Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza.



Servicio de
Publicaciones
Universidad Zaragoza

EBOOK ISBN 978-84-10169-60-9

DOI 10.26754/uz.978-84-10169-60-9



Esta obra se encuentra bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento – NoComercial (ccBY-NC). Ver descripción de esta licencia en <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Referencia a esta obra:

Sein-Echaluce Lacleta, M.L., Fidalgo Blanco, A. & García-Peñalvo, F.J. (coords.) (2025). *Educación, Creatividad e Inteligencia Artificial: nuevos horizontes para el Aprendizaje. Actas del VIII Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Cooperación. CINAIC 2025 (11-13 de Junio de 2025, Madrid, España)*. Zaragoza. Servicio de Publicaciones Universidad de Zaragoza. DOI 10.26754/uz.978-84-10169-60-9

Competencias Mediáticas y el consumo responsable de la información

Media competencies and the responsible consumption of information

Amy Hernández De Luna, Elba María Méndez Casanova, Araceli Huerta Chua
zs21007030@estudiantes.uv.mx , elmendez@uv.mx , arahuerta@uv.mx

Facultad de Pedagogía
Universidad Veracruzana
Poza Rica de Hidalgo, México

Resumen- En esta nueva sociedad, los medios de comunicación ocupan un lugar importante dentro de la vida de las personas, es por esto que el desarrollo de competencias mediáticas, otorga incontables beneficios para los estudiantes, quienes están en mayor contacto con la información; el presente artículo se enfoca en el estudio de las competencias mediáticas y el consumo responsable de la información fortaleciendo las habilidades de análisis, interacción y reflexión, la metodología empleada fue investigación acción, utilizada con la finalidad de recabar datos con mayor eficiencia, presentando en este estudio los resultados preliminares de la primera fase de la investigación entre los que destacan áreas de oportunidad en la competencia 2 y 4 siendo fundamental que los alumnos fortalezcan las competencias mediáticas para el desarrollo de habilidades críticas que les permita distinguir entre las diferentes fuentes de información, evaluar su veracidad y comprender el impacto que pueden tener sobre la sociedad.

Palabras clave: *Tecnología, educación, competencias mediáticas, habilidades, fuentes de información*

Abstract- In this new society, the media occupy an important place in people's lives, which is why the development of media literacy provides countless benefits for students who are in greater contact with information; This article focuses on the study of media literacy and the responsible consumption of information, strengthening the skills of analysis, interaction and reflection, the methodology used was action research, used to collect data more efficiently, in this article presents the preliminary results of the first phase of research among which are areas of opportunity in competence 2 and 4 are essential that students strengthen media literacy for the development of critical skills that allow them to distinguish between different sources of information, evaluate their veracity and understand the impact they can have on society.

Keywords: *Technology, education, media competencies, skills, sources of information*

1. INTRODUCCIÓN

El entorno actual nos convoca a formar personas con capacidad de análisis, flexibles y en constante actualización en el uso de las TIC, en este contexto, el desarrollo de competencias mediáticas se vuelve fundamental para que los estudiantes puedan enfrentar de manera crítica y reflexiva la circulación de información a la que están expuestos diariamente, la falta de habilidades de análisis y reflexión de contenidos, especialmente en los medios emergentes representa un desafío urgente en el ámbito educativo.

Las competencias mediáticas implican la capacidad de integrar y adaptar distintas herramientas y estrategias de las comunicaciones, tanto en plataformas digitales como en los medios convencionales; en la nueva era moderna los formatos tradicionales como la televisión y la radio siguen siendo fundamentales, pues una gran parte de la sociedad continúa recibiendo información de forma convencional, aun así los nuevos formatos digitales como las redes sociales tienen mayor alcance ofreciendo una mayor interacción con la sociedad.

La investigación tiene como objetivo primordial fortalecer las competencias mediáticas en los alumnos de nivel superior de la asignatura Diseño de Ambientes Educativos Virtuales a través de actividades de análisis de información con las que se busca fomentar una actitud crítica y reflexiva, ya que actualmente los medios de comunicación suelen ser variados y, con toda la nueva tecnología que crece y está latente en la vida cotidiana, resulta sumamente importante contrastar la información que se presenta en los medios y no solo conformarse con lo que se lee, se ve o se escucha ya que los contenidos de los medios suelen ser manipulados por terceros, generando confusión ante los espectadores.

La metodología que se empleó para llevar a cabo este estudio fue investigación acción, estructurada en distintas etapas: pretest, diagnóstico y posttest, esta metodología se seleccionó por su actuar participativo y por permitir una reflexión crítica. En el estudio se presentan los resultados correspondientes a la primera etapa de la investigación comenzado con el diagnóstico, observaciones y los resultados del primer y segundo instrumento, los datos obtenidos reflejan deficiencia en dos de las siete competencias mediáticas evaluadas: competencia 2 “Comprensión del contenido del medio y sus usos”, y la competencia 4 “Evaluación crítica de la información y las fuentes de información”.

2. CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN

Actualmente se vive en un entorno saturado de información digital y la tecnología está presente en los hogares, trabajo, escuela y vida diaria en este contexto la investigación aporta beneficios significativos al enfocarse en el desarrollo y fortalecimiento, de cada una de las siete competencias en los estudiantes de nivel superior, logrando en ellos la capacidad de analizar, evaluar y crear información de manera crítica y ética; entre los principales beneficios se encuentra la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos del entorno digital reduciendo la vulnerabilidad frente a la desinformación además de que la adquisición de estas habilidades potenciará su

desempeño académico y laboral, de esta forma la investigación no solo impacta en el ámbito académico si no que ofrece herramientas clave para la vida profesional de los futuros egresados.

La investigación se realizó en la Universidad Veracruzana específicamente en la región Poza Rica Tuxpan, Facultad de Pedagogía dentro de la asignatura de Diseño de Ambientes Educativos Virtuales conformada por 44 estudiantes de los cuales el 30% son hombres y el 70% mujeres pertenecientes a 5°, 6° y 7° semestre. Esta institución ofrece un área formativa de TICS, mediante las asignaturas de “TIC aplicada a la educación”, “Multimedia Educativa” y “Diseño de Ambientes Educativos Virtuales”, aunque estas materias buscan desarrollar habilidades tecnológicas, no toda la población estudiantil demuestra conciencia crítica sobre los riesgos latentes de la comunicación masiva es por esto que el desarrollo y fortalecimiento de las siete competencias mediáticas establecidas por Delgado-Ponce, Á., & Rodríguez en el Currículum Alfamed (2021) resultan necesarias para la navegación y el consumo seguro y responsable de la información.

Competencia 1. Entendiendo el papel de los medios y de la información en la democracia

Competencia 2. Comprensión del contenido de los medios y sus usos.

Competencia 3. Acceso a la información de una manera eficaz y eficiente.

Competencia 4. Evaluación crítica de la información y las fuentes de información

Competencia 5. Aplicando los formatos nuevos y tradicionales en los medios

Competencia 6. Situando el contexto sociocultural del contenido de los medios.

Competencia 7. Promover AMI (Alfabetización Mediática Informacional) entre los estudiantes y manejo de los cambios requeridos.

Esta investigación se fundamenta en el enfoque de investigación acción pues según Ayala (2021) “el método Investigación acción es el que incluye la participación del grupo estudiado con la finalidad de comprender las necesidades y problemáticas desde dentro” facilitando la obtención de resultados confiables y coherentes permitiendo una mejora continua en el proceso de análisis y recolección de datos.

La competencia digital se refiere a la suma de todas las habilidades conocimientos y actitudes relacionadas con la tecnología y sus diferentes aspectos, para Arteaga Alcívar (2022) “la integración de la tecnología en el aula es un proceso múltiple” (p.10) que conlleva diferentes criterios, entre los que se incluye la formación académica, la disponibilidad de recursos y la disposición de los estudiantes y docentes para adecuar las nuevas tecnologías en la realidad.

De acuerdo con Marín Gutiérrez I., Rivera-Rogel, D. Benavides y Ruíz, R. G (2019) “la Educación mediática radica en que cada alumno tenga la capacidad de desarrollar pensamientos y criterios propios” (p. 75) pues al integrarse las competencias mediáticas en los diferentes ámbitos de la vida diaria, no solo se crea responsabilidad y un pensamiento crítico, si no que ayuda a alfabetizar mediática y tecnológicamente a las

personas que nos rodean, esto gracias a la constante interacción con los medios, además, al comprender la información desde diversas perspectivas los estudiantes podrá participar de manera más activa y consciente en la sociedad, contribuyendo así a una población más informada y alfabetizada en los medios y tecnologías actuales.

La investigación se desarrolla en un contexto áulico conformado por 44 estudiantes de los cuales la mayoría no poseen conocimientos básicos sobre Tecnología Educativa, pues suelen confundir la terminología básica, y sus investigaciones en la red solo se basan en la información que es copiada y pegada tal cual se encuentran en las páginas sin tener siquiera una reflexión o ideas propias del tema. Cheng, J.N (2021) Afirma que “El Tratamiento de la información y competencia digital forma parte de una de las competencias que se debe lograr en los estudiantes, que consiste en disponer de una serie de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información” (p.1).

Fomentar las competencias mediáticas en el ámbito educativo es crucial, pues los estudiantes deben ser equipados con herramientas y estrategias que les permitan no solo consumir información, sino también analizarla contribuyendo a la creación de una sociedad más crítica y menos susceptible a la desinformación según la Unesco (2011) “El desarrollo de estas competencias facilita a los ciudadanos el empoderamiento y el acceso equitativo a la información y al conocimiento” (p.23).

A. Diagnóstico

Para el desarrollo de esta investigación se partió de una observación estructurada siguiendo los lineamientos de una guía y lista de cotejo considerando las 7 competencias mediáticas con la finalidad de detectar algún área de oportunidad dentro del aula:

La problemática que se presenta ha sido identificada como un área de oportunidad en los estudiantes de la experiencia educativa Diseño de Ambientes Educativos Virtuales de la Facultad de Pedagogía, originando la necesidad de indagar sobre las competencias mediáticas, pues estudiar y atender esta área de oportunidad será de especial beneficio para los alumnos, pues podrán desarrollar de manera complementaria la alfabetización mediática y las competencias necesarias para la navegación dentro de los medios de información y comunicación, lo que les brindará una visión más amplia y les permitirá ser consumidores y creadores críticos de la información.

- Guía de observación

La guía de observación se utilizó durante el primer contacto con el grupo de investigación, esta señala cuestiones a observar como la descripción del contexto externo e interno, descripción del aula, características del grupo del docente y finalmente las necesidades de los alumnos.

Observaciones: Durante las observaciones llevadas a cabo se detectó que la mayor parte de los alumnos no tienen los conocimientos básicos sobre Tecnología Educativas, lo cual limita su participación en actividades relacionadas con la búsqueda de información y la creación de material multimedia dificultando así el desarrollo de competencias necesarias para un aprendizaje significativo.

-Instrumento diagnóstico

Tiene origen en un instrumento previamente validado por investigadores nacionales e internacionales, la técnica original fue adaptada y reestructurada para aplicarse al grupo de 44 estudiantes, el instrumento consta de 28 ítems de opción múltiple distribuidos en cuatro reactivos por competencia centrados en las habilidades que los estudiantes emplean para el análisis, evaluación y búsqueda de la información, el principal objetivo de este instrumento fue recopilar información sobre los conocimientos previos de los estudiantes en relación con dichas competencias.

El proceso de adaptación del instrumento se desarrolló en distintas fases con el propósito de ajustarlo al contexto de la investigación, en primer lugar se trabajó a partir de dimensiones generales como “Conocimiento, Comprensión, y Expresión” posteriormente de estas se desprendieron categorías según las habilidades observadas “Acceso y obtención de información, lenguaje, tecnología, procesos de producción, política e industria mediática, acceso y obtención de información, recepción y comprensión, participación ciudadana, comunicación y finalmente ideología y valores” finalmente los reactivos fueron estructurados en función de las siete competencias mediáticas, esta adaptación mantuvo la validez del instrumento original a la vez que garantizó su aplicabilidad dentro del contexto a investigar.

-Instrumento final de la primera etapa

Este cuestionario surge de igual manera del instrumento validado, siendo su principal peculiaridad la implementación de imágenes; dentro de este instrumento se encuentran 26 reactivos conformados por preguntas cerradas, y abiertas acompañadas de imágenes, la finalidad de este cuestionario mixto fue estudiar más a fondo las habilidades de los estudiantes en cuanto al análisis de la información; derivado de lo anterior y para desarrollar la investigación, se plantearon los siguientes objetivos:

B. Objetivos

El objetivo general de esta investigación es fortalecer las competencias mediáticas en los alumnos de la asignatura Diseño de Ambientes Educativos Virtuales través de actividades de análisis de información, a partir de este se desglosan tres objetivos específicos con la finalidad de describir de manera detallada el proceso que seguirá la investigación; Implementar actividades de análisis de información para el fortalecimiento de las competencias mediáticas, diseñar actividades que favorezcan la evaluación crítica de la información y los medios de comunicación y por ultimo indagar sobre el impacto de las competencias mediáticas en la capacidad de los estudiantes para discernir información, identificar fuentes y desarrollar un pensamiento crítico.

C. Actividades y técnicas

Las actividades que se aplicaron durante la primera fase de investigación fueron en primer lugar la sensibilización, realizada mediante la presentación del tema a los sujetos de estudio, esto con la intención de que se familiarizaran con los términos relacionados a la temática, durante todas las sesiones de clase se realizaron observación para fortalecer el diagnóstico, de igual manera se implementaron dos instrumentos uno para la recolección de información sobre los conocimientos previos y el manejo de los medios de comunicación y un último instrumento para contrastar los resultados.

A largo plazo se implementarán actividades de intervención para tratar el área de oportunidad, estas serán estructuradas en cuatro fases:

Fase 1: “Sensibilización” se centrará en definir de manera general las 7 competencias mediáticas; partiendo nuevamente con un diagnóstico preliminar y la presentación de la investigación, ¿Qué son las competencias mediáticas? ¿Cómo benefician tu proceso de enseñanza- aprendizaje?

Fase 2: Desarrollo/Intervención dentro de esta fase se llevarán a cabo 6 sesiones relacionadas con las competencias 2 y 4 “Mente crítica en el mundo digital” “Analizando el medio” “Detectives de la información” “¿Verdad o mentira” “Hackeando mentes” “Autopsia a la información”

Fase 3: Retroalimentación “¿Consumidores críticos o víctimas del engaño?”, en esta fase se realizará una retroalimentación de los contenidos vistos a lo largo de la intervención con esto se busca hacer una reflexión y generalizar la temática vista enlazándola con las competencias mediáticas.

Fase 4: “Evaluación” se realizará la evaluación con una lista de cotejo, partiendo de los resultados diagnósticos, para verificar el nivel de logro alcanzado en la competencia 2 y 4.

3. RESULTADOS

La investigación ofrece oportunidades para el análisis de datos que favorecen el desarrollo de competencias mediáticas contribuyendo a la formación de pedagogos capaces de utilizar los medios de forma crítica, responsable, ética y creativa. Al abordar con las áreas de oportunidad detectadas (Competencia 2 y 4) se busca fortalecer las habilidades de análisis y evaluación de información beneficiando a los estudiantes mediante un aprendizaje más dinámico e interactivo.

Los datos obtenidos a través de la encuesta evidencian dificultades en la comprensión del contenido de los medios y sus usos y en la evaluación crítica de la información y sus fuentes, esto refleja un bajo nivel de alfabetización mediática ya que la mayoría de los estudiantes carece de habilidades para determinar la veracidad de la información obtenida a través de medios digitales.

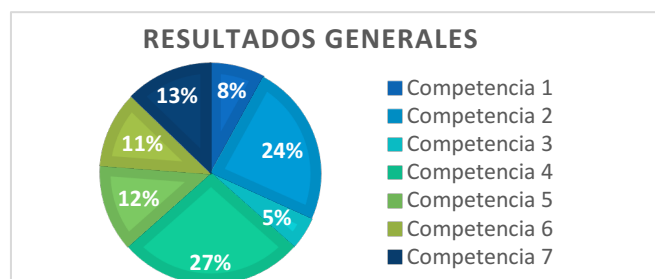


Figura 1. Resultados generales del primer diagnóstico

A partir de los resultados del primer instrumento y de las observaciones realizadas, se identificaron como áreas de oportunidad la competencia 2 “Comprensión del contenido de los medios y sus usos” y la competencia 4 “Evaluación crítica de la información y las fuentes de información”, estas conclusiones surgieron del análisis de datos cuantitativos y cualitativos recogidos, los cuales evidenciaron una limitada capacidad por parte del alumnado para analizar y contrastar la información. Con el propósito de validar y complementar estos hallazgos se implementó un instrumento mixto que permitió

profundizar y evidenciar aún más las áreas de oportunidad detectadas.

A. Competencia 2. Comprensión del contenido de los medios y sus usos.

Esta competencia nos habla de la importancia de comprender críticamente los contenidos que se nos presentan en los medios, al igual que poder analizarla para darle un uso correcto a la misma.

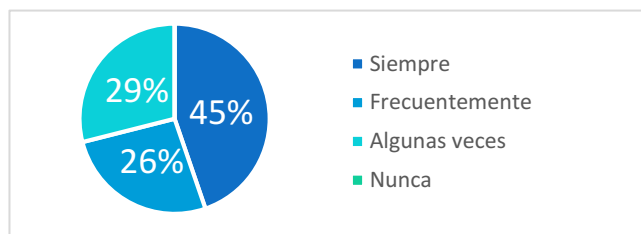


Figura 2. Soy consciente del impacto que puede tener la información que recibo a través de los diversos medios digitales

Un pensamiento crítico es esencial para poder analizar y decodificar la información presente en los distintos medios de comunicación, sean estos a través de celulares, tableas, computadoras o televisiones, la información al igual que la tecnología, nos rodea, es una realidad y es por eso por lo que se debe de conocer todo el impacto que tienen sobre nosotros.

“no se sabe quién está detrás de las pantallas” (anónimo 6)

La información genera un gran impacto en la sociedad, pues dentro de la web se puede encontrar un sin fin de información noticias y anuncios publicitarios, que al estar encabezados por letras e imágenes llamativas se puede llegar a confundir con información verídica, llevando a los receptores de la información a caer en estafas, productos engañosos, virus y un sin número de peligros que se presentan en los medios.

B. Competencia 4. Evaluación crítica de la información y las fuentes de información

Esta competencia en el ámbito educativo resulta fundamental, pues los estudiantes deben ser equipados con herramientas y estrategias que les permitan no solo consumir información, sino también analizarla de manera crítica contribuyendo a la creación de una sociedad más crítica y menos susceptible a la desinformación.

“Para poder elegir una fuente de información, considero principalmente la credibilidad del autor o institución, la actualidad de la información y su relevancia para el tema. La credibilidad es esencial porque garantiza que los datos provienen de expertos, mientras que la actualización asegura que los contenidos estén alineados con los avances recientes, por último, la relevancia permite que la información responda específicamente a mis necesidades.” (anónimo 3)

Estos criterios “Credibilidad, actualidad, relevancia” no solo reflejan una postura consciente frente al consumo de información, si no que también establecen estándares para determinar la calidad y confiabilidad de los contenidos; la presencia de estos criterios es determinante para valorar la

legitimidad de la información garantizando que esta no este manipulada ni desactualizada, por lo tanto la validez de estos criterios fortalece los procesos de búsqueda realizados por los estudiantes y garantiza la calidad del contenido que consumen.

4. CONCLUSIONES

El desarrollo de esta investigación permitió identificar de manera precisa la necesidad de fortalecer las competencias mediáticas en los estudiantes de nivel superior, los resultados obtenidos en la fase inicial evidenciaron deficiencias en dos competencias fundamentales: La comprensión del contenido del medio y sus usos y la evaluación crítica de la información y las fuentes de información, estos hallazgos validan la pertinencia del estudio. La metodología de investigación-acción demostró ser adecuada al permitir un acercamiento reflexivo y dinámico dentro del aula, facilitando las observación y recolección de información facilitando la planificación de actividades para realizar una intervención pertinente, además esta metodología favorece el seguimiento continuo y la mejora progresiva de acuerdo con las necesidades detectadas.

La implementación del estudio conlleva diversos beneficios educativos entre los que destaca el fortalecimiento del pensamiento crítico, el desarrollo de habilidades de análisis y evaluación, y el desarrollo de una actitud responsable frente al consumo de información, asimismo, el uso de recursos tecnológicos mejora la motivación y creatividad de los estudiantes al mismo tiempo que promueve el aprendizaje activo, cooperativo y significativo. Finalmente es importante el seguimiento de la investigación y la implementación de las siguientes fases con el fin de mejorar las áreas de oportunidad detectadas generando con esto propuestas aplicables a distintos contextos educativos.

REFERENCIAS

- Arteaga Alcívar, Y. A., Guaña Moya, E. J., Begnini Domínguez, L. F., Cabrera Córdova, M. F., Sánchez Cali, F., & Moya Carrera, Y. (2022). Integración de la tecnología con la educación.
- Ayala, M. (2021). Investigación-acción. Lifeder.
- Cheng, J. N. (2021). Tecnologías de la Información y Comunicación en el Desarrollo de las Competencias Matemáticas en la Educación Virtual Universitaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(3), 2908-2930.
- Delgado-Ponce, Á., & Rodríguez, M. A. P. (2021). El currículum Alfamed: una iniciativa para la formación del profesorado en la competencia mediática. *Comunicación y Pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*, (331), 51-56.
- Marín-Gutiérrez, I., Rivera-Rogel, D., Benavides, A. V. V., & Ruíz, R. G. (2019). Competencias mediáticas en estudiantes universitarios/as de Iberoamérica. *Revista Prisma Social*, (26), 73-93.
- Unesco (ed.) (2011). Currículum para Profesores sobre Alfabetización Mediática e Informacional. Unesco