

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR-UNIB.E
ESCUELA DE PRODUCCIÓN PARA MEDIOS DE COMUNICACIÓN



**Repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores de la
parroquia de San José de Minas**

Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Licenciado en
Producción para Medios de Comunicación

Autor:

Paul Esteban Montalvo Ledesma

Directora del Trabajo de Titulación:

PhD. Alicia Elizundia Ramírez.

Quito – Ecuador

Marzo, 2023

CARTA DE APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Quito, 01 de marzo 2023.

PhD

Alicia Elizundia Ramírez

Directora de la Carrera Producción para Medios de Comunicación

Presente.

Yo Alicia Elizundia Ramírez, Directora del Trabajo de Titulación realizado por el estudiante Paul Esteban Montalvo Ledesma, de la carrera de Producción para Medios de Comunicación, informo haber revisado el presente documento titulado “Repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores de la parroquia de San José de Minas”, elaborado conforme al Reglamento de titulación, establecido por la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR UNIB.E de Quito, y el Manual de Estilo institucional; por tanto, autorizo su presentación final para los fines legales pertinentes.

Atentamente,



PhD Alicia Elizundia Ramírez

Directora del Trabajo de Titulación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Paul Montalvo declaro, en forma libre y voluntaria, que los criterios emitidos en el presente Trabajo de Titulación denominado: "Repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores de la parroquia de San José de Minas", previa a la obtención del título profesional de Licenciado en Producción para Medios de Comunicación, en la Dirección de la Escuela de Comunicación Y Tecnologías. Así como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor/a.

Declaro, igualmente, tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Universidad Iberoamericana del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT, en formato digital una copia del referido Trabajo de Titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, respetando los derechos de autor.

Autorizo, finalmente, a la Universidad Iberoamericana del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la UNIB.E (Repositorio Institucional), el referido Trabajo de Titulación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

Quito, DM., a los 28 días del mes de Marzo de 2023



Paul Montalvo / 1723257828

ACTA DE APROBACIÓN

DEDICATORIA

Quiero dedicar este Trabajo de Titulación a los protagonistas de esta investigación que son los adultos mayores; a las personas que no lograron estudiar y a las que estudiaron carreras universitarias que no les gustaba y a quienes no creyeron en mí.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a mi madre por creer en mí y el apoyo que me brindo; a mi padre por enseñarme los ideales que me llevaron a construir mi carácter y temperamento; a mi hermano por ser el motivo e inspiración para no rendirme y superarme en la vida, a mis abuelos por emocionarse con cada trabajo que les mostraba, a mis tíos que estuvieron por enseñarme que con esfuerzo todo es posible junto con mis primos que me daban aliento para seguir adelante; a Javier Riofrio por convertirse en uno de los pilares desde el día uno de mi carrera universitaria y también con mi vida; a mi Chacarro Vinicio por ser más que una mascota llegando a ser un leal ángel guardián en forma de perro, por la forma que llevo a mi vida y nunca quiso irse, por sus lamidas y abrazos con sus pequeñas patitas; a mis mascotas y animales que estuvieron ahí para hacerme notar que la vida no es tan mala a través de una inocente mirada, a mis amigos por acompañarme en mis mejores y malos momentos sin juzgarme; a mis profesores por creer en mi potencial y ponerlo a prueba; a mi colegio Liceo la Alborada por enseñarme el valor de la familia; a la Universidad Iberoamericana del Ecuador por abrirme las puertas; Al GAD de San José de Minas y su comunidad por interesarse en mi investigación y a las personas que decidieron salir de mi vida por enseñarme a seguir adelante a pesar de sentirme destrozado.

ÍNDICE GENERAL

CARTA DE APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .	II
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN.....	III
ACTA DE APROBACIÓN.....	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
ÍNDICE DE TABLAS.....	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
RESUMEN.....	XII
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	4
EL PROBLEMA	4
Planteamiento del Problema.....	4
Objetivos de la Investigación	6
Objetivo General.....	6
Objetivos Específicos.....	6
Justificación e impacto de la investigación.....	7
Alcance de la investigación.....	9
CAPÍTULO II.....	10
MARCO TEÓRICO	10
Antecedentes de la investigación.....	10
Bases Teóricas.....	13
Adultos Mayores	14
Adultos Mayores & Tecnología	14
Alfabetización	14
Alfabetización Digital.....	14
Migrantes Digitales	14

Nativos Digitales	15
Brecha Digital	15
Competencias Digitales	15
Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)	15
Internet	16
Software	16
Hardware	16
Herramientas Gráficas	16
Repositorio Digital.....	17
Cápsula Audiovisual	17
Animación.....	17
Motion Graphics.....	17
Preproducción.....	18
Producción.....	18
Postproducción	18
San José de Minas	18
Fundamentación Legal	19
CAPÍTULO III.....	22
MARCO METODOLÓGICO	22
Naturaleza de la Investigación.....	22
Población y Muestra	23
Técnica e Instrumento de Recolección de Datos	24
Validez.....	24
Confiabilidad.....	25
Técnica de Análisis de Datos o Información	26
Metodología del Producto	27
Preproducción.....	27

Guion	27
Plan de Rodaje	27
Producción.....	27
Postproducción	27
Difusión.....	27
CAPÍTULO IV	28
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	28
Resultados de la Investigación	28
Resultados de la Observación	28
Resultados de la Encuesta	32
Propuesta Técnica del Producto	52
Desarrollo del Repositorio Audiovisual	53
Desarrollo de las Cápsulas Audiovisuales	54
CAPÍTULO V	66
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
Conclusiones	66
Recomendaciones	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	69
ANEXOS	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variables Recursivas.	28
Tabla 2 Variables Cognitivas.	29
Tabla 3 Variables Aplicativas.	31
Tabla 4 Pregunta 1.	32
Tabla 5 Pregunta 2.	34
Tabla 6 Pregunta 3.	35
Tabla 7 Pregunta 4.	36
Tabla 8 Pregunta 5.	38
Tabla 9 Pregunta 6.	39
Tabla 10 Pregunta 7.	39
Tabla 11 Pregunta 8.	41
Tabla 12 Pregunta 9.	42
Tabla 13 Pregunta 10.	43
Tabla 14 Pregunta 11.	44
Tabla 15 Pregunta 12.	45
Tabla 16 Pregunta 13.	46
Tabla 17 Pregunta 14.	47
Tabla 18 Pregunta 15.	48
Tabla 19 Pregunta 16.	49
Tabla 20 Pregunta 17.	50
Tabla 21 Pregunta 18.	51

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 1.	33
Gráfico 2 Distribución de la muestra según resultados afirmativos de la pregunta 1.	33
Gráfico 3 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 2.	34
Gráfico 4 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 3.	35
Gráfico 5 Distribución de la muestra según resultados afirmativos de la pregunta 3.	36
Gráfico 6 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 4.	37
Gráfico 7 Distribución de la muestra según resultados afirmativos de la pregunta 4.	37
Gráfico 8 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 5.	38
Gráfico 9 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 6.	39
Gráfico 10 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 7.	40
Gráfico 11 Distribución de la muestra según resultados afirmativos de la pregunta 7.	41
Gráfico 12 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 8.	42
Gráfico 13 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 9.	43
Gráfico 14 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 10.	44
Gráfico 15 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 11.	45
Gráfico 16 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 12.	46
Gráfico 17 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 13.	47
Gráfico 18 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 14.	48
Gráfico 19 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 15.	49
Gráfico 20 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 16.	50
Gráfico 21 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 17.	51
Gráfico 22 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 18.	52

RESUMEN

La presente investigación tiene como principal objetivo crear un repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, es por eso que se crearon capsulas audiovisuales con el fin de educar a los adultos mayores de acuerdo a parámetros establecidos para medir la alfabetización digital, hoy en día la tecnología permite que el entorno en el que vivimos sea convertida en un entorno virtual, los adultos mayores deben ser tomados en cuenta para que también aprovechen los beneficios de la tecnología. Para alcanzar este objetivo, se empleó una metodología enmarcada en la naturaleza de investigación cuantitativa, usando el paradigma positivista, nivel de investigación descriptivo, diseño de investigación de tipo no experimental, Para la obtención de datos se hizo una investigación de campo por lo que implicó el traslado hasta la parroquia de San José de Minas y la participación de los adultos mayores de la zona que por medio de encuestas que llevaron un cuestionario dividido en recursos, conocimiento cognitivo y conocimiento aplicativo, se cumplía la obtención de datos para medir su alfabetización digital. Se utilizaron tablas y gráficos para contrastar los datos y analizarlos, de tal forma se pudo establecer un bajo conocimiento cognitivo y aplicativo a pesar de que menos de la mitad no tenía un dispositivo electrónico.

Palabras clave: Repositorio Digital, Capsula Audiovisual, Adultos Mayores, Alfabetización Digital, Nativos Digitales, Emigrantes Digitales Animación, Motion Graphics.

INTRODUCCIÓN

La alfabetización es una acción altruista que se ha utilizado a lo largo de la historia de la humanidad, pues desde los primeros que aprendieron a comunicarse y enseñaron a los demás, hacían la actividad de alfabetizar. En la época actual, el saber leer y escribir no es la única destreza importante de comunicación a desarrollar a lo largo de la vida. El impacto digital ha hecho que todas las habilidades y competencias humanas se trasladen a un entorno virtual, el desarrollo de estas destrezas es en lo que consiste la alfabetización digital.

Los adultos mayores no son del todo partícipes en la digitalización de su entorno, pues aún se mantienen en el tiempo pasado cuando la tecnología digital no era parte de sus vidas e interactuaban de diferentes maneras. La sociedad, economía y cultura se han ido adaptando a este impacto digital, pero a los adultos de mayor edad aún les cuesta incluirse, a pesar de que los que lo han logrado adentrarse al internet y sus beneficios tienen comentarios positivos para que las demás personas mayores también interactúen con la tecnología.

El uso de las TIC es beneficioso para un adecuado entendimiento de la información, son diversas las ventajas que dan para la educación de los seres humanos, pues además de llevar un uso de multimedia como imágenes, audio y video, se componen de un diseño llamativo y estratégico para cumplir con cualquier propósito comunicativo. La transmisión y creación de ideas es la parte innovadora del uso de las TIC, ya que, generan al consumidor una sensación de contenido personalizado. Las cápsulas digitales son parte de las TIC como herramienta educativa para la enseñanza y aprendizaje de las personas. La unión de cápsulas audiovisuales integra un repositorio digital.

Por lo anterior dicho, un repositorio digital son herramientas funcionales de las TIC por el almacenamiento de recursos escritos o audiovisuales, esta es una sección donde reposan los estudios, investigaciones, informes y demás archivos con fines educativos que poseen propiedad intelectual. Este con

junto de fuentes informativas es previamente revisado para dar información fidedigna y comprobable con el fin de que sirvan para otros estudios o investigaciones. Las plataformas en las que existen repositorios digitales brindan también acceso libre y gratuito para cualquier navegante que necesite de los elementos que lo conformen. Almacenar cápsulas educativas en repositorios digitales permiten que cualquier persona con conexión a Internet tenga acceso a dichas herramientas educativas. Esto hace que personas que viven lejos de una biblioteca o al otro lado del mundo le llegue la información al instante sin importar la lejanía. Para la presente investigación, se escoge a la parroquia San José de Minas que se encuentra a aproximadamente a 80 Km al noroeste del Distrito Metropolitano de Quito y el nivel de instrucción de los habitantes de la parroquia es primario por lo cual las personas están muy poco instruidas, por lo tanto, los adultos mayores llevan un mayor desconocimiento de información.

En la actualidad, San José de Minas dispone de 17 centros educativos pero el número de profesores es limitado. Además, esta población demográficamente está caracterizada por adultos y adultos mayores de edad que se van jubilando de sus labores en el campo. La larga distancia de la ciudad hacia este poblado la ha caracterizado por la ruralidad de la zona, sus pobladores muestran gustos o costumbres propios de la vida en el campo. En base a lo mencionado, el presente estudio se estructura de la siguiente manera.

En su primer capítulo plantea el problema dando breves reseñas de las causas del problema como el analfabetismo digital y a quien debería estar enfocado como son los adultos mayores, se plantean objetivos realizables como la planificación, ejecución y difusión de cápsulas educativas en un repositorio digital, Contrastando la realidad empírica con la teórica lleva la justificación pertinente para darle importancia y valor a la investigación.

En el capítulo segundo se muestran los antecedentes, referentes teóricos y legales requeridos en esta investigación, que exponen los conocimientos científicos desde las diversas perspectivas teóricas de los autores

En el tercer capítulo se presenta la metodología con enfoque cuantitativo y un paradigma positivista se verá plasmada por la elaboración del instrumento como son las encuestas para la obtención de datos e información que lleven a cumplir con el objetivo trazado.

En el capítulo cuarto después del trabajo de campo que consistió en aplicar el instrumento previamente validado para la obtención de datos estadísticos cuantitativos para la elaboración del producto establecido para afrontar el objetivo general de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

El siglo XIX estuvo marcado por la Revolución industrial y el surgimiento de nuevas naciones, mientras que el fin del siglo XX e inicios del XXI por la irrupción de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). En este contexto, quienes llegaron a la adultez antes de la masificación de estas tecnologías pueden definirse como “inmigrantes digitales” (Prensky, 2001).

Se entiende que los Inmigrantes aprenden a adaptarse a su entorno e intentan conservar su “acento”, es decir, prevalecer su cultura. Es reconocible esta conducta para la comodidad de su vida, el autor asocia esta palabra “inmigrantes digitales” cuando en decisiones tales como acudir a Internet para obtener información se la considera como segunda opción, y no como prioridad.

En tiempos actuales, gran parte de la cotidianidad se ha volcado al espectro digital como es realizar trámites administrativos, comprar insumos básicos o alimentos, disfrutar de nuevos medios de entretenimiento y recibir los beneficios entregados por el gobierno, a los que se accede por internet. Sin embargo, este impacto digital no ha sido del todo utilizado por la mayoría de los adultos mayores.

Por consiguiente, se entiende que, los adultos mayores son medianamente participantes activos en las sociedades digitales en las que viven y que existe un enorme espacio para ampliar el uso de Internet entre este grupo de personas. Por otro lado, el Internet se ha vuelto algo cotidiano para las personas mayores que la han ido adoptando.

Por otro lado, para los jóvenes contemporáneos a la digitalización de las comunicaciones que han pasado horas utilizando dispositivos tecnológicos de procesamiento de información digital es diferente. Prensky en (2001) los denomina “nativos digitales”, es decir que, son los integrantes de las generaciones que nacieron en el impacto tecnológico y recurren al internet para cualquier cosa.

Para Sunkel & Ullmann (2015) en su investigación sobre la superación de la brecha digital, “Los adultos mayores han sido considerados personas con una capacidad disminuida para llevar a cabo actividades productivas” (pág. 247). La tendencia a subestimar la experiencia y los conocimientos de las personas de edad avanzada, y su disposición a nuevos aprendizajes tecnológicos de comunicación, ha llevado a que las etiqueten como sujetos pasivos o analfabetos digitales.

Inicialmente, el concepto de alfabetización fue entendido como la simple capacidad de leer y escribir. Tal concepción fue ampliada posteriormente por la UNESCO (2017), describiendo que “Es un medio de identificación, comprensión, interpretación, creación y comunicación en un mundo cada vez más digitalizado, basado en textos, rico en información y en rápida mutación” (pág. 1). Este concepto ha evolucionado paralelamente con los conocimientos que se convierten en cotidianos dependiendo la modernidad de la persona.

Según datos proporcionados por el Instituto de Estadística de la UNESCO (2017) “750 millones de analfabetos en todo el mundo carecen aún de las competencias básicas de lectoescritura” (pág. 1). Esto concluye en que aún la población vive en analfabetismo, sin embargo, Según datos de la CEPAL (2021), también se calcula que, “4.660 millones de personas, el 59,5% de los 7.830 millones de humanos que componemos la población mundial; son usuarias de la internet” (pág. 1). Concluyendo que más de la mitad de la población maneja o es miembro del mundo digital del internet que implican la aplicación de la lectura y escritura.

En este contexto, se observa que el ser humano en su evolución de vida hasta llegar al envejecimiento, en la actualidad, de manera directa o indirecta requiere saber utilizar los avances tecnológicos de la comunicación. En tal sentido la digitalización se convierte en una herramienta importante para el desarrollo de la sociedad y las personas que se encuentran en ella. Esta situación conlleva a que todo el país debe estar preparado y asumir los retos que implican estos cambios, en donde un lenguaje digital juega un papel relevante y según cifras de la INEC (2017) “apenas un 7,8% de personas mayores de más de 65 años utilizan internet en Ecuador” (pág. 1). Y esto aumenta la brecha digital entre los habitantes de la parroquia de San José de Minas.

De lo antes mencionado, se plantea la siguiente interrogante ¿Cómo debe estructurarse un repositorio audiovisual que facilite la alfabetización digital en adultos mayores de la parroquia de San José de Minas?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Crear un repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas

Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de alfabetización digital de los adultos mayores de la parroquia de San José de Minas, a través de encuestas.
- Determinar el proceso de Preproducción del repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, por medio de guiones, plan de rodaje, cronograma y presupuestos.
- Ejecutar la producción del repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, por medio de la aplicación del plan de rodaje.
- Desarrollar el proceso de Postproducción del repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, tomando en cuenta la edición de sonido e imagen en los softwares Adobe Premiere, Adobe Audition, Adobe Photoshop y Adobe After Effects.
- Proponer la difusión del repositorio digital para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, a través de convenios junto al GAD parroquial para la entrega formal de todo el material obtenido con la investigación junto a una exposición de la misma y la creación de un canal de YouTube con el

nombre de “alfabetización digital en adultos mayores” para que también llegue a una mayor audiencia.

Justificación e impacto de la investigación

La importancia de la investigación es elevada, porque la brecha digital entre migrantes digitales y nativos digitales va a disminuir conforme a la evolución humana y el avance de conocimientos de las nuevas generaciones, por el mismo hecho, a los adultos mayores se los deja afuera del margen de prioridades para la virtualidad del entorno que rodea a la humanidad. El diario vivir cada vez se digitaliza más para realizar cualquier actividad cotidiana, por eso es necesario que los adultos mayores tomen seguridad y confianza con la manipulación e interacción con el mundo virtual.

Para Planella (2008) la brecha digital hace referencia a “las comunidades que tienen accesibilidad a Internet y aquellas que no, lo que indica es que la brecha digital es relacionada con una brecha social”. (pág. 5) . Es decir que la brecha digital es la diferencia de las competencias digitales entre adultos mayores y jóvenes que crecieron en una realidad digitalizada, esta brecha causa discriminación y una separación de su uso de parte de las personas que no las utilizan.

El impacto que repercutirá en los adultos mayores será de gran beneficio para ellos, adentrarse al Internet los beneficiará con instrumentos para que la navegación dentro de los contenidos existentes sea captada de manera eficaz para su eficiente comprensión de la información dada.

En la actualidad los adultos mayores están obligados a involucrarse en un mundo digital por la infinidad de servicios y productos que se ofertan por medios digitales o el Internet. Es por eso, que los adultos mayores deben estar alfabetizados digitalmente, ya que, es un lenguaje el cual la humanidad la está haciendo universal para el mundo.

Para la alfabetización digital se necesita de productos educativos enfocados en un público designado, sin embargo, no existe un repositorio enfocado en la alfabetización

digital para los adultos mayores de la parroquia de San José de Minas, aumentando la brecha digital en esta comunidad.

Desde el punto de vista social, la diferencia entre las personas que se encuentran más familiarizadas con las TIC y las que no, no sólo es cuestión de edad. Sino también, tiene repercusiones en la posición socioeconómica, ya que los limita en la participación de diversos servicios. Los beneficios de usar estas TIC aumentan con la evolución de la tecnología, pues buscan la manera de que actividades cotidianas se vuelvan mucho más simples.

Desde el punto de vista académico, la reducción de la brecha digital va a consistir en fomentar la capacidad de los adultos mayores para analizar de manera crítica la información obtenida de medios digitales y que se puede utilizar de forma libre. Esto sustentará teóricamente a referentes anteriores que se relacionaban sus objetivos con los de esta investigación.

En el punto de vista científico, la alfabetización digital incluye tener conocimiento de diversas fuentes de información digitales, generar criterios éticos, adquirir destrezas relacionadas con las nuevas formas de crear, gestionar, transmitir, presentar y comprender el entorno digital. El aporte a la producción audiovisual como ciencia, es generar productos con contenido verificado para acortar la brecha digital entre personas.

Finalmente, el punto de vista metodológico, tiene dos aportes significativos ya que usa una metodología de investigación con un enfoque cuantitativo con paradigma positivista de diseño no experimental de eje transversal en una investigación de campo y la construcción de un instrumento que mida el nivel de alfabetización digital en la parroquia de San José de Minas, que servirá de referencia de futuras investigaciones. Así mismo desde la metodología del producto servirá porque establece los criterios de Preproducción, Producción y Postproducción de un Repositorio Audiovisual

Alcance de la investigación

Para comprender que es el alcance de la investigación se debe tener en cuenta que según Hernández, Fernández, & Baptista (2010) “El alcance de la investigación consiste en estimar tentativamente cuál será el alcance final de la investigación” (pág. 76). Por lo que se aborda a dónde se quiere llegar en la investigación.

La presente investigación tiene un nivel descriptivo ya que se concentra en la descripción de los problemas que con lleva no tener el suficiente conocimiento digital, Conociendo la realidad de los adultos mayores de la parroquia de San José de Minas. El comportamiento demográfico de la Parroquia de San José de Minas, es de 774 pobladores, que fue la cifra del año 2010 cuando se dispuso de la penúltima información censal. En el orden de servicios y equipamiento de telecomunicaciones a nivel parroquial existe cierto déficit, puesto que, 1477 individuos no disponen de teléfono fijo convencional, 2029 personas no disponen de internet y 1887 pobladores no poseen computadoras para acceder a este último servicio. El repositorio digital hará que los adultos mayores se familiaricen en un mundo digital con un contenido que sea acorde a sus gustos y entendimiento mediante cápsulas educativas audiovisuales.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Para Hernández, Fernández, & Baptista en (2010) habla de que “proporciona una visión de dónde se sitúa el planteamiento propuesto dentro del campo de conocimiento en el cual nos moveremos” (pág. 64). En base a lo anteriormente mencionado, el presente capítulo de la investigación, se encuentra una exposición resumida, precisa y pertinente del conocimiento científico, está contextualizado desde una perspectiva teórica y un marco de referencia basado en antecedentes.

Antecedentes de la investigación

Los antecedentes de la investigación hacen referencia a los estudios previamente realizados; para Gómez (2018) los antecedentes “reflejan los avances y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de modelo o ejemplo para futuras investigación” (pág. 1). Es decir, se da a conocer conocimientos anteriores para generar nuevos conocimientos posteriores basados en estudios previos.

Para entender sobre la alfabetización digital, como primer estudio internacional del artículo de (Ávila) hecha en (2017), en México con el título Alfabetización Digital, cuyo objetivo principal fue describir la pertinencia de alfabetizar digitalmente a las personas, pero de manera específica a los estudiantes. Se concluyó que a pesar de que la brecha social y la brecha digital no son lo mismo, sí están íntimamente relacionadas, ya que existen programas dirigidos a la población en estado de vulnerabilidad o socialmente marginada, pero éstos no acceden a ellos debido a que la gestión de los mismos se lleva a cabo online.

En este caso aborda a la alfabetización digital como una herramienta para el desarrollo de los estudiantes, demostrando que no hay una inclusión total a un entorno digital por las limitaciones que existen en las poblaciones socialmente apartadas de un entorno moderno. Las competencias digitales se desarrollan en diferente manera entre generaciones, destacando y aprovechando dichas habilidades digitales en los estudiantes es como logra cumplir su objetivo y demostrar que

alfabetizar digitalmente permite inclusión social en mundo virtual y gocen de nuevo conocimiento de los distintos programas que hay en internet.

El segundo caso de estudio internacional es una investigación de (Vásquez, García, Valencia, & Gabalán) hecha en (2016) en Cali con el título Análisis de la apropiación tecnológica en el adulto mayor: Más allá de la edad, se basa en, evidenciar las condiciones actuales de acceso del adulto mayor a la era digital y sus reales opciones de una apropiación tecnológica. Mediante entrevistas con temas como interés tecnológico, responsabilidad estatal, alfabetización digital y apropiación tecnológica, buscó determinar una postura frente al tema y su posibilidad de inserción real de este grupo social. Los resultados asumen que la tecnología es lo que mueve el mundo de hoy, reconociendo que el manejo de artefactos y aplicaciones es muy limitado, motivo que les hace sentirse excluidos a los adultos mayores. En conclusión, los adultos mayores constituyen una población en latente riesgo de exclusión tecnológica, debido a diversos factores de tipo personal, motivacional, formativo, social y gubernamental que dificultan su incorporación efectiva en la sociedad de la información.

Las peculiaridades de los adultos mayores en sus procesos de aprendizaje son evidenciables de acuerdo a esta investigación, sustentando que, si existe una brecha digital entre generaciones que viven y se desarrollan en el mismo entorno virtual, sin embargo, las personas mayores no gozan de todos los beneficios que brinda la tecnología digital, debido a la falta de conocimiento sobre el uso e interacción de este entorno virtual. De esto partiremos a la falta de una herramienta para acortar esta diferencia de conocimientos que hay entre generaciones, enfocados en la gente mayor y sus características para que puedan ser alfabetizadas digitalmente.

De acuerdo con lo anteriormente dicho la alfabetización digital es un vía educativa que incluirá a los adultos mayores un nuevo mundo tecnológico, como tercer estudio internacional se escogió el artículo de (Alcalá) hecha en (2016) en Madrid con el título la alfabetización digital como instrumento de e-inclusión de las personas mayores, en el cual su objetivo fue lograr la e-inclusión de las personas mayores en un mundo digital. Partiendo de parámetros trazados en un marco teórico acerca del uso y aprovechamiento de las TIC. Las conclusiones proponen adaptaciones pedagógicas en la formación de productos audiovisuales para personas mayores a través de una

serie de recomendaciones que valoren las peculiaridades de este grupo social en sus procesos de aprendizaje.

En este sentido, este caso de estudio se evidencia la necesidad de evitar el aumento de la brecha digital entre los adultos mayores, y sea de suma importancia intervenir con productos audiovisuales enfocados en esa parte de la población que carecen de habilidades digitales para una alfabetización digital. Aprovechar las TIC como una herramienta para acortar esta diferencia de conocimientos con nuevas maneras virtualmente interactivas para la transmisión de ideas es una de las recomendaciones en la que coinciden con esta investigación.

Como cuarto caso de estudio, a nivel nacional el trabajo de titulación de (Jiménez & Kelly) hecha en (2017) en Loja con el título Alfabetización Digital Y Su Incidencia En La Inclusión Laboral De La Población Adulta De La Ciudad De Loja, Periodo 2017, el cual su propósito fue determinar la incidencia entre alfabetización digital e inclusión laboral de la población de adultos jóvenes y adultos mayores del área urbana de la ciudad de Loja, consideró a la población adulta integrada por: población adulta joven comprendida en rangos de edad de 20 a 40 años; y, población adulta mayor en edades de 40 a 60 años, cuyos resultados arrojaron que el 49,74% de la población adulta siente limitación alta al optar, ingresar o mantenerse en un puesto de trabajo como consecuencia de su falta de conocimiento de las TIC, el 23,30% siente limitación media, el 15,97% limitación baja, y el 10,99% no sienten ninguna limitación. En conclusión, los adultos maduros comprendidos en edades de 40 a 60 años, en su gran mayoría son analfabetos digitales, debido a que su crecimiento y desarrollo no se dio durante el boom tecnológico, esta parte de la población se siente mucho más excluida por el desconocimiento de la tecnología.

La inclusión de los adultos mayores en el ámbito laboral es muy limitada, y esto se incrementa con la falta de competencias digitales. Esto es perceptible por parte de los trabajadores jóvenes o mayores que son limitados en ingresar o mantenerse en sus puestos de trabajo por el conocimiento y desarrollo en un entorno digital. La gente mayor debe ser alfabetizada digitalmente para aprovechar de sus conocimientos tradicionales en un ámbito laboral.

La alfabetización digital incrementa la inteligencia digital y esto genera innovación en la vida diaria, por eso, por último, se escogió un trabajo de titulación nacional de (Paredes & Venegas) hecha en (2020) en Quito con el título Modelo de alfabetización digital como propuesta de innovación comunicativa. Caso: Aventurarte, su principal objetivo fue analizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se evidenciaron en la propuesta audiovisual educativa del caso Aventurarte, desde un enfoque cualitativo y se llevó a cabo entrevistas semiestructuradas y facilitó la comprensión de las necesidades de los procesos de alfabetización digital. Como resultados permitió reflexionar alrededor del desarrollo, comunicación y educación para comprender el ejercicio de enseñanza-aprendizaje y así establecer un modelo educacional comunicativo, también considera que este alfabetismo digital también conocido como alfabetización multimedia, fue el punto de inflexión para el desarrollo de las Tecnologías de Información y la Comunicación. En conclusión, Aventurarte nació como una iniciativa para dar respuesta al cambio de contextos educativos que trascendió a la virtualidad, Esto permitió a los involucrados participar en un campamento virtual interactivo desde cualquier lugar, rompiendo barreras de distancia y facilitó la inmediatez en la comunicación.

Guiados por este trabajo, la comunicación se ha ido desarrollando paralelamente con el avance tecnológico, es así como se han abierto nuevas formas de comunicar información y personalizarla para distintos objetivos. La innovación y creación de nuevas ideas es característico del impacto digital que está viviendo la humanidad, es por eso que se deben aprovechar estas nuevas formas para educación y enseñanza de conocimientos. Además de simplificar el entendimiento, permite que se acorten barreras de distancia de acceso y sirve para la inclusión de cualquier tipo de persona limitada de conocimiento digital.

Bases Teóricas

Para Arias (2012) afirma que “Las bases teóricas implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado” (pág. 107). Es esta parte donde se abarca a toda la teoría para cumplir con los objetivos planteados.

Adultos Mayores

Para diferenciar a los adultos mayores la (Organización Mundial de la Salud (OMS), 2015) la define como “la persona cuya edad ha superado la esperanza de vida media al nacer” (pág. 1). Lo que permite relacionar la edad de vida con un valor mayor a 60 años para diferenciar con los adultos jóvenes.

Adultos Mayores & Tecnología

Los adultos mayores tienen necesidades y demandas similares a las de las personas de otras edades, es decir, requieren tecnología útil, funcional, fácil de manejar y significativa (León, 2007). En un entorno digital, la tecnología genera ventajas para los seres humanos y los adultos mayores buscan adentrarse en esta tecnología.

Alfabetización

La UNESCO en (2021) define la palabra alfabetizar como “la capacidad para enseñar a leer y escribir a alguien” (pág. 1). En el tiempo actual ya no es limitado a la lectura y escritura, sino que ha ido evolucionando de acuerdo las nuevas habilidades y competencias que han ido adoptando la humanidad.

Alfabetización Digital

Según Microsoft Corporation (2017), la alfabetización digital tiene como objetivo “enseñar y evaluar los conceptos y habilidades básicos de la informática para que las personas puedan utilizar la tecnología informática en la vida cotidiana y desarrollar nuevas oportunidades sociales y económicas” (pág. 1). Esto quiere decir, el proceso de alfabetizar más allá de una lectura y escritura, sino de una comprensión de la informática.

Migrantes Digitales

Para nombrar al segmento de la población que desconoce a la informática Prensky (2001) los cataloga “personas que nacieron y adoptaron la tecnología más tarde en

sus vidas” (pág. 3). Esto es debido a la conducta de los migrantes al enfrentarse a nueva cultura, manteniendo posturas que usaban en el pasado.

Nativos Digitales

Para las personas que si están muy involucradas con la tecnología Prensky (2001) los definió “personas que han nacido y crecido con la tecnología” (pág. 3). Habla de las nuevas generaciones que no fueron víctimas del boom electrónico y gozan de la mayoría de beneficios que da la tecnología.

Brecha Digital

Este término se lo utilizara para marcar la diferencia entre nativos digitales y migrantes de digital, para eso la Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) (2001) define a la brecha digital como “la brecha entre individuos, hogares, negocios y áreas geográficas en diferentes niveles socioeconómicos con respecto a sus oportunidades de acceso a TIC y su uso para una amplia variedad de actividades” (pág. 1). Esta estará específicamente enfocada en un entorno digital.

Competencias Digitales

Las competencias digitales según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2018) la definen como “un espectro de competencias que facilitan el uso y gestión de los dispositivos digitales, las aplicaciones de la comunicación y las redes para acceder a la información” (pág. 1). Estas competencias digitales son escasas para las personas que no manejan habitualmente la tecnología.

Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2021), las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son “todas las herramientas y soluciones tecnológicas utilizadas en la comunicación de la información que pueden complementar, enriquecer y transformar la enseñanza,

reducir las diferencias del aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes” (pág. 1). En consecuencia, las TIC mejoran calidad de la educación usando herramientas digitales para la transmisión de ideas.

Internet

Inició como un proyecto de defensa de los Estados Unidos llamado ARPA net, una red que servía para unir centros de investigación militares y universidades. Gracias al uso del protocolo control de transmisión TCP/IP esta colección de redes pasó gradualmente a llamarse *Internet* (Nebreda, 2013).

Software

En un glosario estándar el Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) (1983) define software como “el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación (pág. 16). Es decir, que es la parte virtual la informática, la parte intangible que permite el funcionamiento de un sistema operativo.

Hardware

Al hablar de hardware según un glosario estándar del Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) (1998) nos referimos a “los componentes físicos con los que debemos contar para el uso correcto del sistema”. Esto quiere decir al contenedor del equipo eléctrico que tengamos, a la parte tangible de la informática como: piezas, ordenadores, cables, etc.

Herramientas Gráficas

Una herramienta gráfica o ayuda visual es una imagen compuesta por texto, símbolos y figuras geométricas diseñada para lograr una mejor comprensión del tema desarrollado o explicado en dicha herramienta gráfica.

Repositorio Digital

La Universidad Politécnica de Cartagena (2016) lo denomina como “un depósito de documentos digitales, cuyo objetivo es organizar, almacenar, preservar y difundir en modo de acceso abierto la producción intelectual resultante de la actividad académica e investigadora de una comunidad universitaria”. Este es el lugar donde los archivos educativos sirven para basarse en nuevas investigaciones, como publicar nueva información.

Cápsula Audiovisual

Para Borges (2013) una cápsula es “un recurso mediático que sirve para dar una información de manera breve y concisa. Dura menos que un reportaje y tiene un fin educativo. Implica tanto de audio como de videos con contenido diverso”. Esto producen una gran variedad de situaciones y propósitos educativos fáciles de entender.

Animación

Para Wells (2007) animación es “fases creadas individualmente y en acciones imaginadas, registradas de modo que parecen moverse cuando se muestran a una velocidad constante y predeterminada superior a la persistencia de visión del ojo humano” (pág. 7). Por lo que se entiende que, es una expresión artística que involucra el movimiento de imágenes y la creación de universos personales, y que funciona como una herramienta dinámica para comunicar información compleja.

Motion Graphics

Para Ráfols & Colomer (2007) Motion Graphics es “son imágenes y textos en movimiento que acompañados de una música sirven para transmitir un mensaje lleno de dinamismo” (pág. 9). Por lo que, es un estilo que puede funcionar con objetos en 2D y 3D y es una herramienta tecnológica mejorar la calidad de la metodología usada para afrontar temas de la Alfabetización Digital.

Preproducción

Para Woolman (2004) es “la etapa de planificación de diseño de una secuencia antes de la animación y se considera como una etapa esencial debido al tiempo que involucra luego la animación” (pág. 67). En esta etapa, es según el autor, cuando los conflictos potenciales pueden resolverse, las decisiones visuales tomarse y el cliente aprobar el concepto.

Producción

En el Diccionario Espasa de Cine y TV Páramo (2002) define producción como “el conjunto de tareas que realizan el productor y los otros miembros del equipo de producción inherentes a la filmación original, la edición y otros trabajos preparatorios que conducen a la presentación, preestreno o estreno”. Por lo tanto, es un término polisémico que se aplica a distintos aspectos de la obtención de la obra audiovisual.

Postproducción

Según Bourriaud (2004) nombra al “conjunto de procesos aplicado a todo material grabado o registrado: montaje, subtítulo, voz en off, efectos especiales, inclusión de otras fuentes audiovisuales, etc.” (pág. 7). Esta etapa trata de manipular y corregir detalles de un prototipo de producto audiovisual, una recreación de todo el material bruto en conjunto.

San José de Minas

San José, se encuentra a 2.480 msnm. A 00° 10' 29" Latitud Norte y 78° 24' 32" Longitud Oeste. Se localiza aproximadamente a 80 Km al noroeste del Distrito Metropolitano de Quito, se encuentra en una depresión entre el Nudo de Mojanda, las estribaciones del Cotacachi y el cañón del Guayllabamba. El nivel de instrucción de las personas de la parroquia de San José de Minas es primario por lo cual las personas están muy poco instruidas. En la actualidad, se disponen de 17 centros educativos que se concentran en la cabecera parroquial. El número de profesores y maestros es limitado cubriendo varios cursos o semestres en su actividad docente.

Fundamentación Legal

Según Villafranca (2002) plantea que “Las bases legales no son más que leyes que sustentan de forma legal el desarrollo del proyecto” explica que las bases legales “son leyes, reglamentos y normas necesarias en algunas investigaciones cuyo tema así lo amerite”

Por esta razón, analizando el contexto del estudio dentro del marco legal, La ONU es el ente que regula los derechos los humanos y que en el Art. 26 habla de:

Declaración universal de derechos del hombre

1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

Esto se puede interpretar como la necesidad de una instrucción elemental para cada persona y que la educación debe de ser igual para todos y gratuito, sin embargo, para la población que se enfoca esta investigación es limitada al acercamiento de la educación.

A nivel nacional, En el Ecuador la Constitución de la Republica del 2008 en su Art. 3 habla acerca de que:

Son deberes primordiales del Estado: Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes.

Por parte del estado ecuatoriano, buscan dar garantías que no exista discriminación, pero de acuerdo a lo anteriormente mencionado a las personas mayores se los limita

en sus labores, poniendo en riesgo sus puestos o excluyéndolos de un ámbito laboral o educacional.

En la misma Constitución, por parte del Art.16 enfatiza que todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

A pesar de tener el derecho al acceso universal de la tecnología, hay poblaciones como la de San José de Minas que cuentan con pocos centros educativos y con escasos recursos, alejando la participación de adultos mayores en diversas actividades digitales

En la educación la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en su Art. 2.4 habla de enfoques, para garantizar la igualdad material en el ejercicio del derecho a la educación y el desarrollo de la política pública en este ámbito, se observarán los siguientes enfoques

- f. Intergeneracional: La educación a lo largo de la vida determina la necesidad de establecer un diálogo entre grupos de personas de diferentes edades pero que ejercen roles comunes

Este artículo habla que en el transcurso de la vida las distintas generaciones de personas tendrán interacción compartiendo una retroalimentación de información. Si los adultos mayores se sienten excluidos del mundo digital por diferentes razones, los jóvenes se perderían de nuevo conocimiento.

Y finalmente el Art. 3 habla de los fines de la educación en la parte investigación como es:

- s) La promoción del desarrollo científico y tecnológico

La parte de la difusión y promoción de información científica es donde se busca dar un gran alcance al nuevo conocimiento.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

En el presente capítulo se muestran los métodos y técnicas que se utilizó para el desarrollo de la investigación, en el cual, Hernández, Fernández, y Baptista (2014) define como el desarrollo de la metodología en partes como la población, muestra, técnicas de análisis e instrumentos de recolección de datos, así mismo la metodología del producto audiovisual; cada uno de estos pasos permite el desarrollo de la investigación para la construcción de un Repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores de la parroquia de San José de Minas.

Naturaleza de la Investigación

La presente investigación asume un paradigma positivista que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) mencionan que “se concibe la realidad en términos independientes del pensamiento, una realidad objetiva, ordenada por leyes y mecanismos de la naturaleza que poseen regularidades que se pueden explicitar” (pág. 586). De acuerdo a esto, la investigación llevara un orden adecuado para enfrentar la realidad de manera objetiva, se considera tangible y problematizada con un universo que es la teoría.

Así mismo, el paradigma positivista es definido por Ferreres y Gonzales, Á (2006) de esta manera: “el positivismo mantiene que todo conocimiento científico se basa sobre la experiencia de los sentidos sólo puede avanzarse mediante la observación y el experimento, asociados al método científico” (pág. 117). Por tanto, el paradigma positivista sustentará a la investigación y su aporte será el definir el nivel de alfabetización digital en adultos mayores de la parroquia de San José de Minas.

Con base en lo anterior, se selecciona un enfoque cuantitativo que, según Hernández, Fernández y Baptista (2010) “utiliza la recolección de datos para comprobar hipótesis, que es importante señalar o se han planteado con antelación al proceso metodológico; con este enfoque se plantea un problema y preguntas concretas de lo cual se derivan las hipótesis” (pág. 10). Este enfoque servirá para medir el nivel de alfabetización digital por medios estadísticos o determinados parámetros de variables mediante la expresión numérica para poder llegar a conclusiones que argumenten

sobre la falta de conocimiento y competencias digitales de los adultos mayores que residen en San José de Minas.

En base a lo anterior mencionado, la presente investigación llevará un nivel descriptivo, que Tamayo y Tamayo en (2006) la define como “la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos; trabaja sobre realidades de hecho, caracterizándose fundamentalmente por presentarnos una interpretación correcta” (pág. 46). La descripción del nivel de alfabetización digital de los adultos mayores de la parroquia San José de Minas será lo que guie a un producto audiovisual adecuado que sea específicamente hecho para llenar esos vacíos de conocimiento y la interacción dentro de un mundo digital.

En concordancia con lo anteriormente expuesto, se asume la presente investigación es de tipo de campo, que según Arias (2012), “es aquella en la que los datos se recolectan o provienen directamente de los sujetos investigados o de la realidad en la que ocurren los hechos” (pág. 31). Por lo que, la construcción de un cuestionario previamente estructurado para que sea llenado por parte de los adultos mayores involucrará el traslado a la parroquia de San José de Minas.

La investigación lleva un diseño no experimental con eje transversal que, según Hernández, Fernández, & Baptista la define en (2010) como “estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (pág. 149). Mediante estos valores se fijan parámetros para poder medir el nivel e importancia de la alfabetización digital en los adultos mayores de la parroquia de San José de Minas en un momento único.

Población y Muestra

Para comprender que es la población, los investigadores Hernández, Fernández, & Baptista (2014) "una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones" (pág. 65). Para este caso los datos del Sistema Nacional de Información (SNI) en (2015) habla que el comportamiento demográfico de la Parroquia de San José de Minas, es de 774 pobladores y de 240 adultos mayores inscritos en el GAD parroquial.

Para Arias (2012) la muestra se refiere a “aquella que por su tamaño y características similares a las del conjunto, permite hacer inferencias o generalizar los resultados al resto de la población con un margen de error conocido” (pág. 83). Es decir que, es un conjunto de personas selecto no probabilístico intencional de todo el universo a investigar. En este caso, de los 774 pobladores de la parroquia se tomaron a los 240 adultos mayores inscritos en el GAD parroquial, Y mediante la fórmula de muestras finitas dio como resultado de 109 adultos mayores a encuestar como muestra para conocer el nivel de alfabetización digital en los adultos mayores de San José de Minas

Técnica e Instrumento de Recolección de Datos

Para Arias (2006) la técnica de recolección de datos “son las distintas formas o maneras de obtener la información, el mismo autor señala que los instrumentos son medios materiales que se emplean para recoger y almacenar datos” (pág. 146). De acuerdo lo antes mencionado, la técnica señalada será por medio de encuestas con un cuestionario específicamente hecho para adultos mayores que les haga falta conocimientos y competencias digitales.

Arias (2012) define encuesta como “una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismo, o en relación con un tema particular” (pág. 72). Es por eso que se seleccionó a las encuestas como instrumento, ya que, ofrecen una comprensión más precisa e imparcial para afrontar el alfabetismo digital de los adultos mayores en San José de Minas.

Por lo tanto, Hernández, Fernández y Baptista en (2010) menciona que cuestionario es “un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (pág. 217). Las preguntas serán específicamente para definir el nivel de alfabetización digital de los adultos mayores en la parroquia de San José de Minas.

Validez

Los investigadores Hernández, Fernández y Baptista (2010) define como un “grado en que un instrumento realmente pretende medir la validez” (pág. 200), de acuerdo a

esto, expertos dan una justificación con criterio profesional al contenido de la investigación.

La validez del contenido Prieto y Delgado (2010) “son una muestra representativa y justificada del contenido a evaluar con un enfoque especialmente fértil cuando las facetas del dominio a medir pueden identificarse y definirse claramente” (pág. 70). Es decir que, la presente investigación tendrá un peso de validación por parte de expertos que aporten un criterio formado para la construcción del contenido del repositorio audiovisual para la alfabetización digital en los adultos mayores de San José de Minas.

Partiendo de aquello, Escobar y Cuervo (2008) aclara que el juicio de expertos “es una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (pág. 29). En base a lo antes mencionado, el aporte de expertos brinda información profesional que beneficia en un contenido específicamente para llenar vacíos de conocimiento y competencias digitales

Confiabilidad

Para Hernández, Fernández y Baptista en (2010) la confiabilidad de un instrumento de medición es “una medida a través de diferentes técnicas que buscan la aplicación repetida al mismo objeto buscando resultados similares, con la finalidad de verificar si la información obtenida confiable para obtener los objetivos planteados” (pág. 200). Es por eso que, el instrumento de recolección de datos produce resultados consistentes y coherentes

La consistencia interna es para DeVellis (2003) “una medida de confiabilidad que mide el grado de correlación entre los ítems de la escala” (pág. 171). Esta se evalúa mediante fórmulas que se ha demostrado que este coeficiente representa una generalización de las populares fórmulas KR-20 y KR-21 de consistencia interna, desarrolladas en 1937 por Kuder y Richardson, las cuales eran solo aplicables a formatos binarios de calificación o de respuesta (dicotómicas).

Los coeficientes de Kuder y Richardson tratan de dos fórmulas aplicables a casos particulares de alfa. KR20 se aplica en el caso en que los reactivos del instrumento de evaluación sean dicotómicos, y KR21, en el caso de que además de ser dicotómicos, tengan la misma dificultad. Calcula una medida de confiabilidad de la consistencia interna para las medidas con opciones dicótomas (acierto - error).

Técnica de Análisis de Datos o Información

Según, Arias (2006), “las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información” (pág. 53). Es decir, son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información. Entre estas técnicas pueden encontrarse la observación directa o revisión documental, esta información recolectada llevara una estadística que sirva para medir el nivel de alfabetización digital de los adultos mayores en la parroquia de San José de Minas.

Para Spigel (1991) el término estadística se usa para “denotar los datos o los números que se obtienen para llegar a conclusiones válidas y tomar decisiones razonables con base en este análisis” (pág. 1). Esta técnica permite argumentar decisiones encaminadas a conseguir mejoras basadas en evidencias y datos objetivos. Para organizar los datos se necesita de tablas o cuadros que registren información y creen una frecuencia para conocer el nivel de alfabetización digital.

Las tablas de frecuencias son cuadros en los que se registran los datos estadísticos en forma organizada con la frecuencia de cada uno de los valores que puede tomar la variable estudiada. Se presentan en columnas y filas con la finalidad de analizar, sintetizar e ilustrar la información producida por los datos recopilados de una investigación o estudio determinado.

También para una mejor interpretación de la información obtenida se utilizarán diagramas de pastel que son gráficos con forma de pastel que visualizan pedazos proporcionales al valor porcentual de cada respuesta y se utiliza “para representar la distribución de frecuencias de una variable cuantitativa discreta”

Metodología del Producto

A través de las propias actividades de investigación, se plantea un método proyectual basado en la resolución de la alfabetización digital en los adultos mayores de la parroquia de San José de Minas, a través de etapas utilizadas en la producción audiovisual para la elaboración de cápsulas educativas.

Preproducción

Rabiger en (2005) menciona que preproducción es “aquella etapa en la que se adoptan todas las decisiones y se efectúan los preparativos para el rodaje” (pág. 91). Al realizar la investigación sobre el tema elegido, se establece una línea gráfica, un primer guión y el correspondiente plan de rodaje.

Guion

Field (2002) define a guion como “una historia contada en imágenes, diálogo y descripción dentro del contexto de una estructura dramática” (pág. 13). Por lo que, en esta parte, se define una estructura amoldada al contenido siguiendo la cronología de la narración del producto

Plan de Rodaje

El plan de rodaje es el objetivo a cumplir por parte de todo un equipo. Indica en cuantos días y cómo se va a organizar el rodaje para llevar a cabo el guion. Establecer un horario es esencial para que toda la producción llegue a tiempo.

Producción

En esta etapa se ejecutará el plan de rodaje basado en el guion. Se escoge por usar herramientas graficas como Adobe Illustrator para crear los diseños que llevarán las capsulas digitales.

Postproducción

Según Espinoza y Miranda en (2009) define a esta etapa en que consiste en “realizar procesos de edición sobre material previamente grabado, tales como la mezcla, el subtítulo, la voz en off, los efectos especiales” (pág. 40). De acuerdo con lo antes mencionado, se utiliza los programas Adobe After Effects para la animación de textos y objetos, Adobe Audition para la masterización de las grabaciones de voz.

Difusión

Para cumplir con los objetivos planteados, Por medio de la plataforma de YouTube se subirán cada una de las capsulas digitales para que el contenido sea público y se reproduzca las veces que sea necesario.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Luego de realizar el trabajo de campo en la parroquia de San José de Minas, el cual consistía en encuestar a una muestra de 75 adultos mayores habitantes de la comunidad con un cuestionario enfocado en las posibles falencias de conocimiento digital que podrían tener, con las encuestas llenas se procede a tabular y organizar los resultados para posteriormente analizar los mismos. De esta manera se obtuvieron las respuestas necesarias para la construcción del Repositorio Audiovisual para la Alfabetización Digital en Adultos Mayores de la Parroquia de San José de Minas.

Resultados de la Investigación

Resultados de la Observación

Tabla 1 Variables Recursivas.

ÍTEM	SÍ		NO	
	F	F%	F	F%
1. ¿Dispone de un dispositivo con conexión a Internet?	39	52%	36	48%
Mencione cuales dispositivos maneja:				
DISPOSITIVOS	F	F%		
Computador	3	8%		
Laptop	3	8%		
Celular	39	100%		
Tablet	0	0%		

De acuerdo con las encuestas hechas (75) a los adultos mayores de la parroquia de San José de Minas, según lo que muestra la tabla, el primer indicador habla de la capacidad de adquirir los elementos necesarios para poder adentrarse a la alfabetización digital, dichos elementos físicos necesarios son los dispositivos electrónicos que puedan conectarse a Internet, la primera pregunta está estructurada para confrontar al mismo tiempo también otro elemento importante y es la conexión a

internet. Dando como resultado que el 52% (39 adultos mayores) dispone de un dispositivo con conexión a internet y un 48% (36 adultos mayores) no lo tiene, siendo el celular con el 100% (39 adultos mayores) como principal objeto a disposición, un 8% (3 adultos mayores) para laptops, otro 8% (3 adultos mayores) para computadores y 0% (0 adultos mayores) para Tablet's. En conclusión, más de la mitad de adultos mayores que poseen dispositivos con conexión a internet, Tenerlos a la mano no les asegura que lo sepan usar, sin embargo, ya dieron el primer paso de adquirir un dispositivo propio.

Tabla 2 Variables Cognitivas.

ÍTEM	SÍ		NO	
	F	F%	F	F%
2. ¿Conoce las partes de una computadora?	0	0%	75	100%
3. ¿Conoce como abrir un archivo en la computadora? Mencione que tipo de archivo sabe cómo abrir:	10	13%	65	87%
ARCHIVOS	F	F%		
Texto	3	30%		
Imagen	3	30%		
Video	2	20%		
Audio	2	20%		
4. ¿Utiliza los programas que ofrece el paquete de Microsoft Office (herramientas para la creación, edición, almacenamiento y transmisión de información dentro de una computadora)? Mencione cuáles de estos utiliza:	3	4%	72	96%
PROGRAMAS	F	F%		
Excel	3	100%		
Word	2	67%		
Power Point	0	0%		
5. ¿Sabe qué es el Internet?	12	16%	63	84%
6. ¿Ha ejecutado el proceso de conexión de a internet de los distintos dispositivos electrónicos?	7	9%	68	91%

8. ¿Recurre al internet cuando necesita instrucciones sobre el funcionamiento de un objeto que por primera vez se lo utiliza?	5 7%	70 93%
11. ¿Dispone de correo electrónico?	7 9%	68 91%
18. ¿Sabe usted qué son repositorios digitales en el Internet?	1 1%	74 99%

Con lo anteriormente mencionado, a través de la información recopilada se aborda la siguiente variable que es la cognitiva, es decir, afronta al conocimiento digital que tienen los adultos mayores encuestados. Comenzado desde la pregunta 2 en la que los resultados muestran que el 100% (75 adultos mayores) no conocen las partes un computador; la pregunta 3 muestra que un 87% (65 adultos mayores) no sabe cómo abrir un archivo en el computador y el otro 13% (10 adultos mayores) si lo sabe, dividiéndose en un 30% (3 adultos mayores) para texto, un 30% (3 adultos mayores) para imagen, un 20% (2 adultos mayores) para audio y un 20% (3 adultos mayores) para video; así mismo la pregunta 4 tiene como resultado que el 96% (72 adultos mayores) no sabe el manejo del paquete de office y apenas el 4% (3 adultos mayores) si sabe, conociendo el 100% (3 adultos mayores) para Excel, 67% (2 adultos mayores) para Word y un 0% (0 adultos mayores) para Power Point; por otro lado en la pregunta 5 un 84% (63 adultos mayores) no sabe que es internet a comparación del 16% (12 adultos mayores) que afirma saberlo; la siguiente pregunta es la 6 que relacionada con la anterior muestra que el 91% (68 adultos mayores) no sabe el proceso de conexión a internet, mientras que el 9% (7 adultos mayores) si lo sabe; la pregunta 8 da como resultado un 93% (70 adultos mayores) no recurren al internet por instrucciones y el 7% restante (5 adultos mayores) si lo hacen; la pregunta 11 aborda que el 91% (68 adultos mayores) dispone de un correo electrónico y el 9% (7 adultos mayores) no lo posee; y finalmente la pregunta 18 muestra que 99% (74 adultos mayores) no sabe que es un repositorio digital a diferencia del 1% (1 adulto mayor) que dice si saberlo. En conclusión, los resultados afirman la falta de conocimiento digital y que, a pesar de poseer los dispositivos electrónicos, la mayoría de adultos mayores no diferencian conceptos de un lenguaje digital, no reconocen las partes de dichos dispositivos y tampoco identifican al internet. Los datos obtenidos

dan señales claras de los temas que deben ser tratados en las Cápsulas Audiovisuales y cuales deben ser reforzados.

Tabla 3 Variables Aplicativas.

ÍTEM	SÍ		NO	
	F	F%	F	F%
7. ¿Sabe manejar un navegador de Internet? Mencione cuáles conoce:	3	4%	72	96%
NAVEGADORES	F		F%	
Internet Explorer o Microsoft Edge	0		0%	
Google Chrome	3		100%	
Mozilla Firefox	0		0%	
Safari	0		0%	
9. ¿Ha gozado de beneficios por usar Internet?	6	8%	69	92%
10. ¿Utiliza las aplicaciones de las entidades bancarias para realizar transacciones?	1	1%	74	99%
12. ¿Sabe usar el correo electrónico?	4	5%	71	95%
13. ¿Utiliza las redes sociales?	7	9%	68	91%
14. ¿Para escuchar música recurre al Internet?	6	8%	69	92%
15. ¿Para ver videos recurre al Internet?	7	9%	68	91%
16. ¿Para buscar imágenes recurre al Internet?	7	9%	68	91%
17. ¿Visita periódicos digitales en Internet?	6	8%	69	92%

Los datos obtenidos con las preguntas de la variable aplicativa reflejan que al comenzar con la pregunta 7 sobre el manejo de los navegadores del internet muestran que el 96% (72 adultos mayores) no sabe cómo y que un 4% (3 adultos mayores) si lo saben manejar, siendo Google Chrome con el 100% (3 adultos mayores) el principal navegador y dejando afuera con el 0% (0 adultos mayores) a Internet Explore, Mozilla y Safari respectivamente; en la pregunta 9 indirectamente afronta la cotidianidad y prioridad por el uso internet beneficiándose muchas veces de promociones o regalos siendo el 92% (69 adultos mayores) que aún no goza de beneficios por parte del internet, a comparación del 8% (6 adultos mayores) que ya recibió o aplico alguna

promoción; la pregunta 10 arroja el dato de que el 99% (74 adultos mayores) no utiliza aplicaciones bancarias y apenas el 1% (1 adultos mayores) ya es parte de bancas virtuales; la pregunta 12 aborda la pregunta 11 de la variable anterior, ya que el poseer correo electrónico no significa el saber usarlo, es por eso que, el 95% (71 adultos mayores) no sabe usarlo y el 5% (4 adultos mayores) ya lo sabe; la pregunta 13 aparte de inducir la frecuencia que podrían navegar en internet, habla directamente del uso de las redes sociales, arrojando que el 91% (68 adultos mayores) no las utiliza y el otro 9% (7 adultos mayores) si las utiliza; la pregunta 14 da como resultado el 92% (69 adultos mayores) que no recurren al internet para escuchar música y que el 9% (6 adultos mayores) si lo hacen; así mismo en la pregunta 15 el 91% (68 adultos mayores) no recurre al internet para ver videos y que el 9% (7 adultos mayores) si lo hacen; también en la pregunta 16 el 91% (68 adultos mayores) no recurre al internet para buscar imágenes y el 9% (7 adultos mayores) sí; por lo que finalmente al igual que las anteriores el 92% (69 adultos mayores) no recurren al internet para visitar periódicos digital y que por el contrario el 9% (6 adultos mayores) si lo hacen. Concluyendo que, las cápsulas audiovisuales además de enseñar teoría se deben también tomar en cuenta la práctica, Añadiendo también persuadir en las elecciones de los adultos mayores para que prefieran navegar por el internet para distintos usos y beneficios.

Resultados de la Encuesta

Tabla 4 Pregunta 1.

1. ¿Dispone de un dispositivo con conexión a Internet? Mencione cuales dispositivos maneja:		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	39	52%
Computador	3	8%
Laptop	3	8%
Celular	39	100%
Tablet	0	0%
NO	36	48%
TOTAL	75	100%

**1. ¿Dispone de un dispositivo con conexión a Internet?
Mencione cuales dispositivos maneja:**

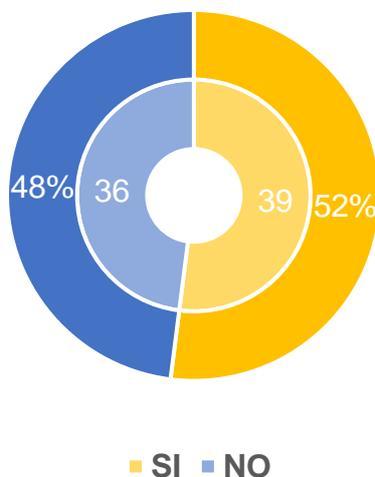


Gráfico 1 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 1.

1. ¿Dispone de un dispositivo con conexión a Internet? **SÍ
Mencione cuales dispositivos maneja:**

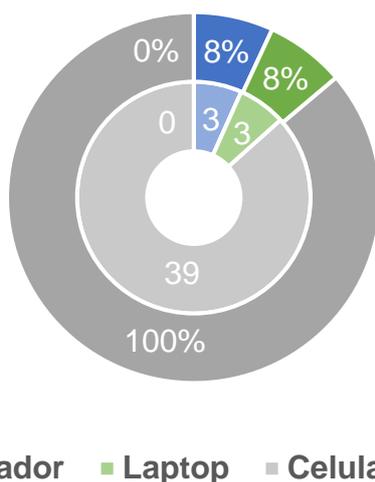


Gráfico 2 Distribución de la muestra según resultados afirmativos de la pregunta 1.

De los datos obtenidos con la primera pregunta se evidencia que el 48% (36 adultos mayores) no disponen un dispositivo con conexión a Internet, por lo que, dentro del grupo de respuestas afirmativas el 100% (39 adultos mayores) son por la disposición de un celular, un 8% (3 adultos mayores) dispone de un Computador al igual que otro 8% (3 adultos mayores) por tener Laptop y ninguna por tener Tablet. En conclusión,

la muestra refleja que es ligera la diferencia entre las personas que poseen dispositivos con conexión a internet y las que no.

Tabla 5 Pregunta 2.

2. ¿Conoce las partes de una computadora?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	0	0%
NO	75	100%
TOTAL	75	100%



Gráfico 3 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 2.

Los resultados de la segunda pregunta refleja que el 100% (75 adultos mayores) no conoce las partes de una computadora, lo que se puede deducir que es un conocimiento nulo sobre las partes físicas de un computador. Con este resultado se identifican los grandes vacíos de conocimiento que existe en los adultos mayores y en que temas se deben reforzar en el Repositorio Audiovisual para la Alfabetización Digital.

Tabla 6 Pregunta 3.

3. ¿Conoce cómo abrir un archivo en la computadora? Mencione que tipo de archivo sabe cómo abrir:		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	10	13%
Texto	3	30%
Imagen	3	30%
Video	2	20%
Audio	2	20%
NO	65	87%
TOTAL	75	100%

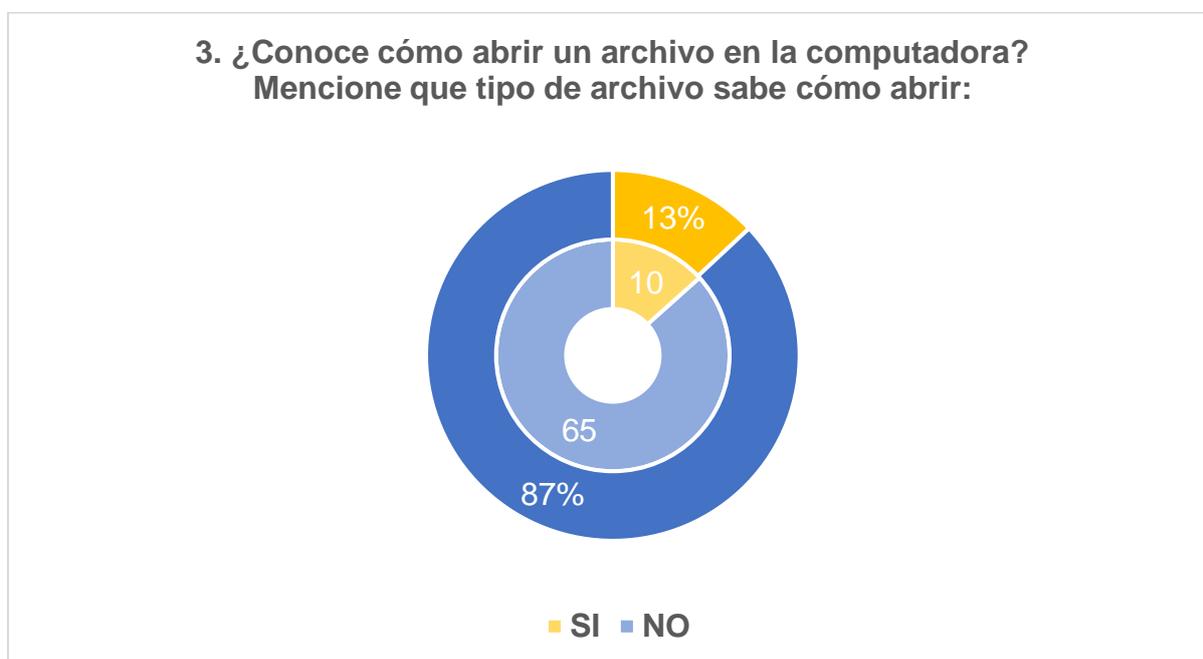
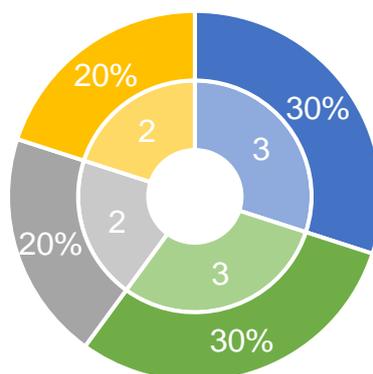


Gráfico 4 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 3.

3. ¿Conoce cómo abrir un archivo en la computadora? **Sí**
Mencione que tipo de archivo sabe cómo abrir:



■ Texto ■ Imagen ■ Video ■ Audio

Gráfico 5 Distribución de la muestra según resultados afirmativos de la pregunta 3.

Como se puede apreciar en la tabla y en el gráfico el 87% (65 adultos mayores) no sabe cómo abrir un archivo en la computadora, y que el otro 13% si lo sabe hacer. Dentro del grupo de respuestas afirmativas el 30% (3 adultos mayores) sabe cómo abrir un archivo de texto en el computador como otro 30% (3 adultos mayores) que saben abrir imágenes, un 20% (2 adultos mayores) sabe reproducir videos y otro 20% (2 adultos mayores) audios. Por lo que, de acuerdo a la investigación, se afirma que la mayoría de la muestra de adultos mayores no saben abrir archivos en un computador.

Tabla 7 Pregunta 4.

4. ¿Utiliza los programas que ofrece el paquete de Microsoft Office (herramientas para la creación, edición, almacenamiento y transmisión de información dentro de una computadora)? Mencione cuáles de estos utiliza:		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	3	4%
Excel	3	100%
Word	2	67%
Power Point	0	0%

NO	72	96%
TOTAL	75	100%

4. ¿Utiliza los programas que ofrece el paquete de Microsoft Office (herramientas para la creación, edición, almacenamiento y transmisión de información dentro de una computadora)? Mencione cuáles de estos utiliza:

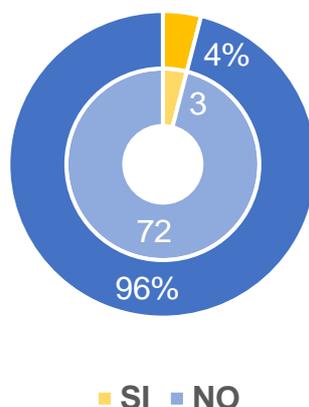


Gráfico 6 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 4.

4. ¿Utiliza los programas que ofrece el paquete de Microsoft Office (herramientas para la creación, edición, almacenamiento y transmisión de información dentro de una computadora)? **SÍ** Mencione cuáles de estos utiliza:

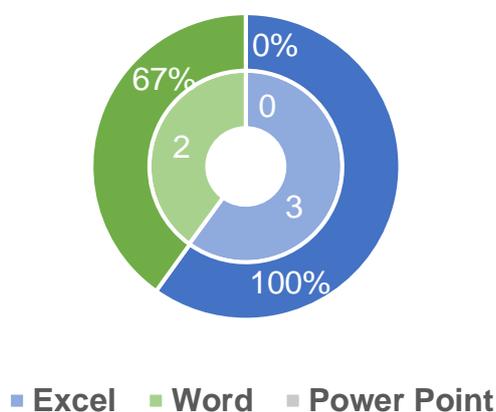


Gráfico 7 Distribución de la muestra según resultados afirmativos de la pregunta 4.

Según los datos recogidos, en la tercera pregunta el 96% (72 adultos mayores) no utilizan los programas que ofrece el paquete Office y el 4% (3 adultos mayores) si los utilizan, reflejando específicamente que el 100% (3 adultos mayores) utiliza Word, el

67% (2 adultos mayores) utiliza Excel y ninguno para Power Point. Esto confirma también otro vacío importante en el conocimiento de la informática por las diferentes herramientas que nos brindan estos programas.

Tabla 8 Pregunta 5.

5. ¿Sabe qué es el Internet?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	12	16%
NO	63	84%
TOTAL	75	100%



Gráfico 8 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 5.

En la pregunta 5 se muestra que el 84% (63 adultos mayores) no sabe que es el Internet y el 16% si sabe. Dejando una señal clara de la falta de conocimiento digital por ser una gran mayoría de adultos mayores que no identifica ni sabe cómo definir al Internet.

Tabla 9 Pregunta 6.

6. ¿Ha ejecutado el proceso de conexión de a internet de los distintos dispositivos electrónicos?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	7	9%
NO	68	91%
TOTAL	75	100%

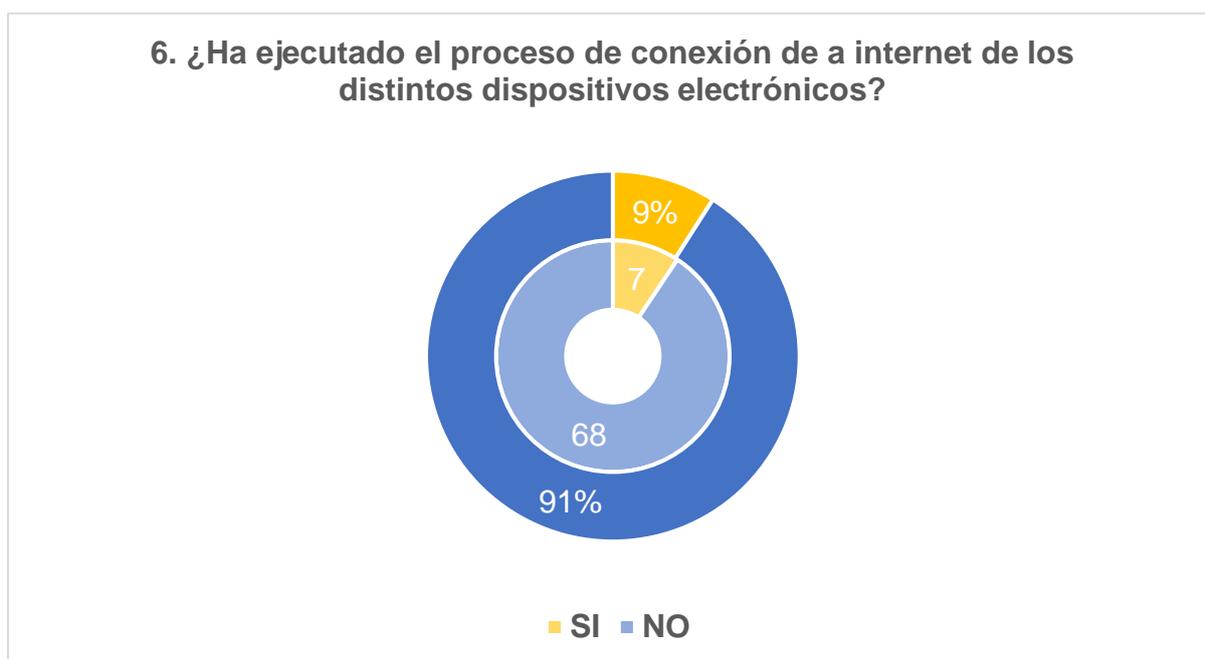


Gráfico 9 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 6.

Continuando por la sexta pregunta y en consecuencia de la anterior, lo resultados muestran que el 91% (68 adultos mayores) no saben conectarse a internet por un dispositivo electrónico y apenas el 9% (7 adultos mayores) si lo ha ejecutado. Siendo este un dato importante para la construcción de la temática de las Cápsulas Audiovisuales.

Tabla 10 Pregunta 7.

7. ¿Sabe manejar un navegador de Internet? Mencione cuáles conoce:		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	3	4%

Internet Explorer o Microsoft Edge	0	0%
Google Chrome	3	100%
Mozilla Firefox	0	0%
Safari	0	0%
NO	72	96%
TOTAL	75	100%

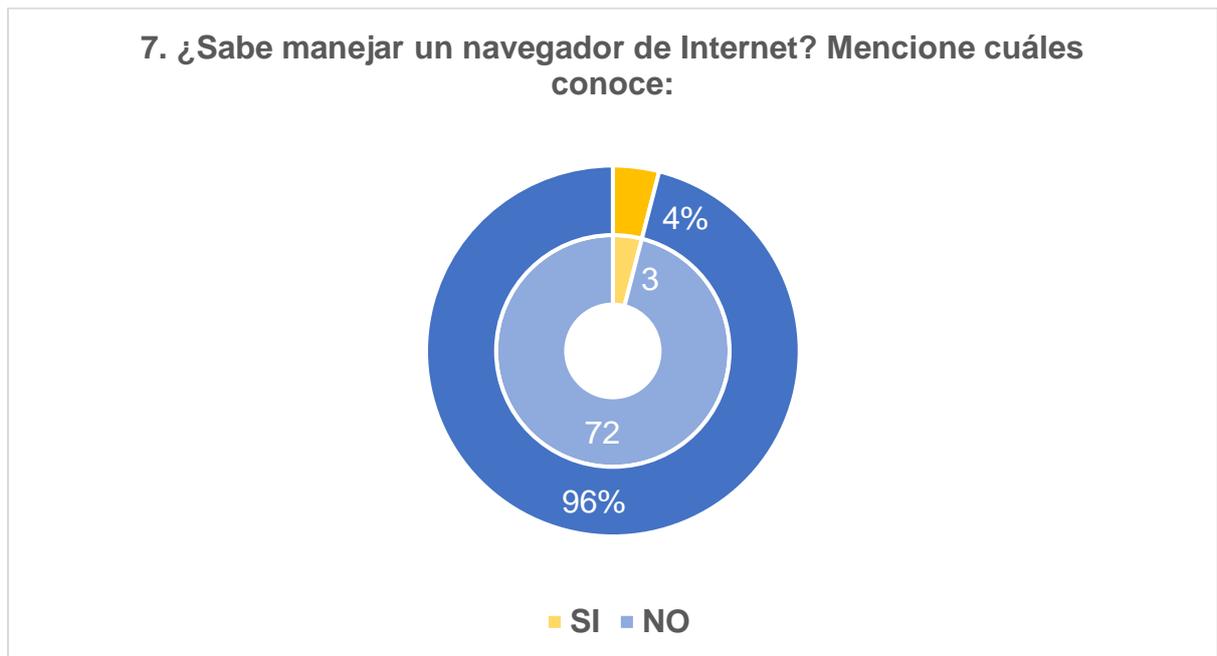
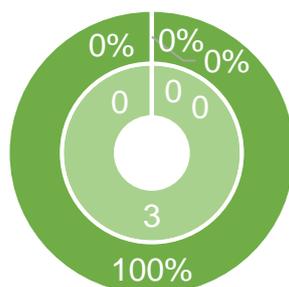


Gráfico 10 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 7.

7. ¿Sabe manejar un navegador de Internet? **Sí** Mencione cuáles conoce:



- Internet Explorer o Microsoft Edge
- Mozilla Firefox
- Google Chrome
- Safari

Gráfico 11 Distribución de la muestra según resultados afirmativos de la pregunta 7.

Como se observan en la tabla y en los gráficos anteriores, el 96% (72 adultos mayores) no sabe manejar un navegador de Internet y el 4% (3 adultos mayores) si lo saben manejar. Para el grupo que si sabe manejar un navegador de Internet el 100% (3 adultos mayores) conocen de Google Chrome. Esta pregunta también refleja que no hay una base sólida sobre lo que se necesita para navegar por la red.

Tabla 11 Pregunta 8.

8. ¿Recurre al internet cuando necesita instrucciones sobre el funcionamiento de un objeto que por primera vez se lo utiliza?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	5	7%
NO	70	93%
TOTAL	75	100%

8. ¿Recurre al internet cuando necesita instrucciones sobre el funcionamiento de un objeto que por primera vez se lo utiliza?

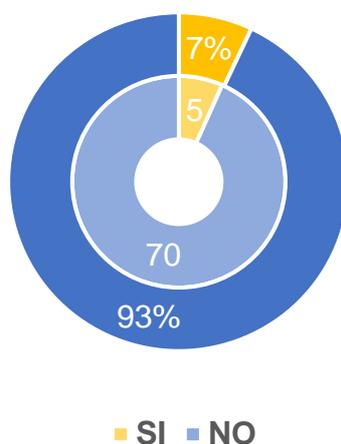


Gráfico 12 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 8.

La octava pregunta refleja la prioridad de los adultos mayores por el internet al buscar instrucciones, los resultados son de un 93% (70 adultos mayores) que no usan el internet por instrucciones, al contrario del 7% (5 adultos mayores) que si recurren a la red. Demostrando el interés y prioridad por recurrir al internet.

Tabla 12 Pregunta 9.

9. ¿Ha gozado de beneficios por usar Internet?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	6	8%
NO	69	92%
TOTAL	75	100%

9. ¿Ha gozado de beneficios por usar Internet?

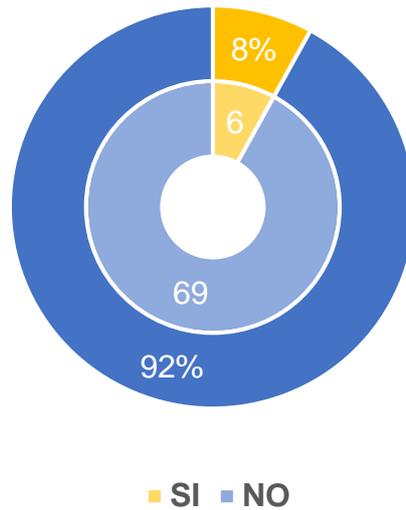


Gráfico 13 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 9.

De la pregunta 9 se confirma que la mayoría de encuestados, es decir, el 92% (69 adultos mayores) no ha gozado de beneficios por usar internet, sin embargo, un 8% (6 adultos mayores) que si ha sido premiado de alguna manera. El fenómeno que se genera después de ser remunerado o premiado hace que las personas recomienden la acción que le genero un incentivo gracias Internet.

Tabla 13 Pregunta 10.

10. ¿Utiliza las aplicaciones de las entidades bancarias para realizar transacciones?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	1	1%
NO	74	99%
TOTAL	75	100%

10. ¿Utiliza las aplicaciones de las entidades bancarias para realizar transacciones?

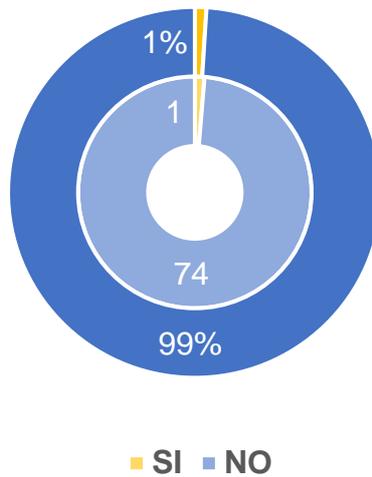


Gráfico 14 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 10.

Una de las preguntas más importantes dentro del cuestionario es la décima, ya que es una habilidad que se busca desarrollar con las Cápsulas Audiovisuales enfocados en la delicadez del manejo del dinero. Al ser el 99% (74 adultos mayores) que no utilizan las aplicaciones bancarias y apenas el 1% (1 adulto mayor) si las utiliza, incrementa el riesgo de sufrir una estafa o un uso inadecuado de su dinero.

Tabla 14 Pregunta 11.

11. ¿Dispone de correo electrónico?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	7	9%
NO	68	91%
TOTAL	75	100%

11. ¿Dispone de correo electrónico?

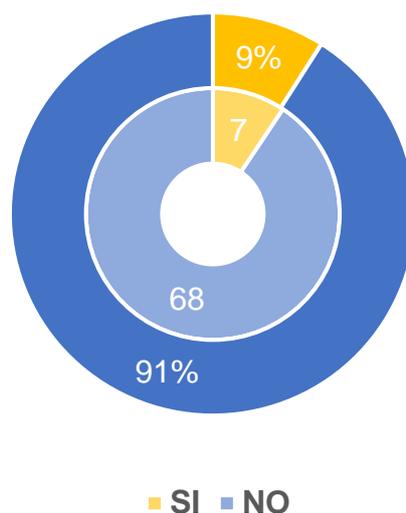


Gráfico 15 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 11.

Como se puede observar en la tabla y el gráfico el 91% (68 adultos mayores) no cuenta con un correo electrónico, mientras que, el 9% (7 adultos mayores) si disponen de un correo electrónico. En estos tiempos se ha vuelto indispensable tener un correo electrónico para la comunicación y transmisión de información.

Tabla 15 Pregunta 12.

12. ¿Sabe usar el correo electrónico?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	4	5%
NO	71	95%
TOTAL	75	100%

12. ¿Sabe usar el correo electrónico?

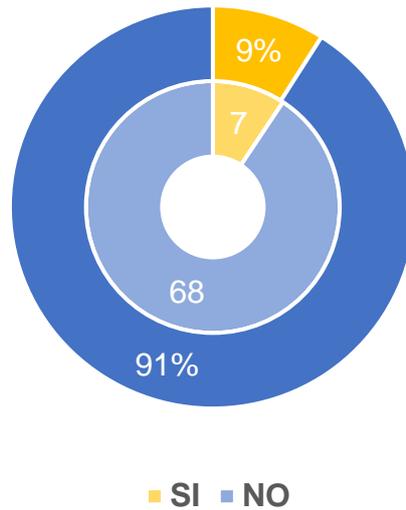


Gráfico 16 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 12.

Tomando en cuenta que es una pequeña cantidad de adultos mayores que poseen correo electrónico es importante conocer que a pesar de poseer un correo electrónico también se es necesario saber el uso. El 91% (68 adultos mayores) no sabe usar el correo electrónico y un 9% (7 adultos mayores) que si lo saben utilizar.

Tabla 16 Pregunta 13.

13. ¿Utiliza las redes sociales?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	7	9%
NO	68	91%
TOTAL	75	100%



Gráfico 17 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 13.

La pregunta 13 está enfocada en el uso de las redes sociales por parte de los adultos mayores, reflejando que el 91% (68 adultos mayores) no las utiliza y que el otro 9% sí. Al pasar los años las relaciones humanas se vuelven más distantes, es por eso que con estos datos en la construcción de las Capsulas Audiovisuales se debe darle un mayor énfasis a las redes sociales y los adultos mayores no pierdan comunicación con sus seres queridos.

Tabla 17 Pregunta 14.

14. ¿Para escuchar música recurre al Internet?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	6	8%
NO	69	92%
TOTAL	75	100%

14. ¿Para escuchar música recurre al Internet?

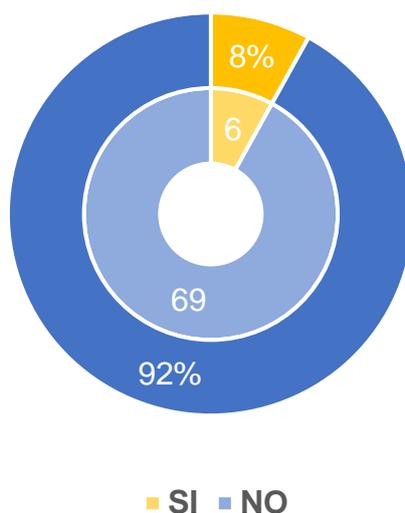


Gráfico 18 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 14

Seguido de los datos obtenidos se puede determinar que el 92% (69 adultos mayores) no recurre al internet para escuchar música, a pesar de que el 8% (6 adultos mayores) si reproduce música en plataformas digitales. Una de las causas mayores para esto es la cercanía y simplicidad del uso del radio.

Tabla 18 Pregunta 15.

15. ¿Para ver videos recurre al Internet?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	7	9%
NO	68	91%
TOTAL	75	100%

15. ¿Para ver videos recurre al Internet?

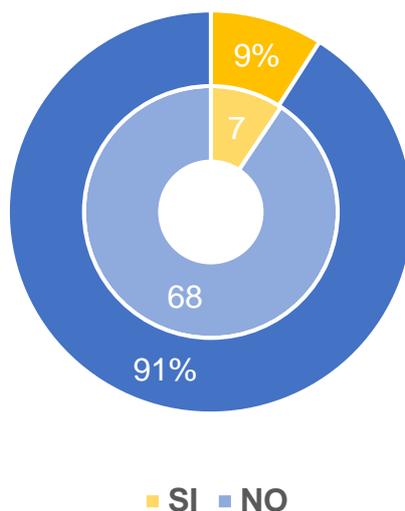


Gráfico 19 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 15.

Según los datos obtenidos el 91% (68 adultos mayores) recurren al Internet para ver videos, mientras que, el 9% (7 adultos mayores) si lo hace. La comunicación a través de videos hace que la comprensión sea dinámica atrayendo la atención e incrementando la concentración en un objeto.

Tabla 19 Pregunta 16.

16. ¿Para buscar imágenes recurre al Internet?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	7	9%
NO	68	91%
TOTAL	75	100%

16. ¿Para buscar imágenes recurre al Internet?

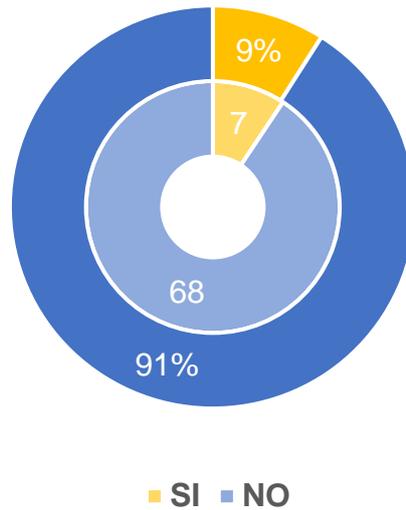


Gráfico 20 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 16.

La siguiente pregunta muestra que a pesar de ser solo imágenes el 91% (68 adultos mayores) no recurre al internet en búsqueda de ellas y el 9% (7 adultos mayores) si lo hace. Incluyendo estas temáticas al Repositorio Digital amplia la creatividad y generación de nuevas ideas a través de la búsqueda imágenes.

Tabla 20 Pregunta 17.

17. ¿Visita periódicos digitales en Internet?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	6	8%
NO	69	92%
TOTAL	75	100%

17. ¿Visita periódicos digitales en Internet?

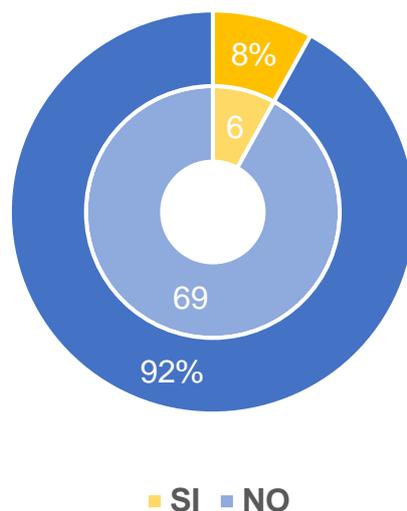


Gráfico 21 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 17.

Como se mira en la tabla y el gráfico el 92% (69 adultos mayores) no visita periódicos digitales en internet y el otro 8% si lo hace. Con los datos obtenidos se buscan alternativas de periódicos digitales que deberán incluirse en las Cápsulas Audiovisuales.

Tabla 21 Pregunta 18.

18. ¿Sabe usted qué son repositorios digitales en el Internet?		
Opción de Respuesta	Frecuencia Simple	Frecuencia Porcentual
SÍ	1	1%
NO	74	99%
TOTAL	75	100%



Gráfico 22 Distribución de la muestra según resultados de la pregunta 18.

Finalmente, la pregunta 18 muestra que el 99% (74 adultos mayores) no sabe que significa un repositorio digital y apenas un 1% (1 adulto mayor) logra diferenciarlos. Con esto se planea incluir este término como muchos otros al vocabulario de los adultos mayores.

En resumen, para la elaboración del Repositorio Audiovisual se mantiene presente los vacíos cognitivos y aplicativos para que integren en las temáticas de las cápsulas digitales. Con los resultados se elabora el contenido para confrontar la alfabetización digital con la finalidad de que impacte a los adultos mayores de la parroquia de San José de Minas.

Propuesta Técnica del Producto

De acuerdo con lo anteriormente escrito, según lo que reflejan los análisis de cada pregunta se deben tomar en cuenta gran parte de ellas para cubrir cada falta de conocimiento, por lo que, para el desarrollo del Repositorio Audiovisual y la elaboración de cada cápsula digital se establece las fases en el cual se realiza todos los procesos técnicos que constituye la estructura de un Repositorio Audiovisual para la Alfabetización Digital en los adultos mayores de la parroquia de San José de Minas.

Los resultados estadísticos cuantitativos sirvieron para el desarrollo de los contenidos de cada una de las fases de preproducción, producción y postproducción de las cápsulas audiovisuales.

Desarrollo del Repositorio Audiovisual

El Formato

Para esta investigación se determina el formato en el que es elaborado cada cápsula, en este caso como es un formato digital se considera en que plataforma será difundido ya que el tamaño determina la estética de la estructura de la animación. También se establece la resolución adecuada para mantenerla calidad del producto final.

Estilo

Se pretende llegar al adulto mayor de una manera no forzada, que se sientan atraídos por lo que observan de las cápsulas audiovisuales, para lo cual se adopta un estilo formal, con apego minimalista, que contraste el entorno vacío con el contenido, logrando comodidad visual y ligereza. La unión de todas esas características se tomará en cuenta para el equilibrio del diseño que se establezca.

Maquetación

Se realiza una retícula invisible guiados de la ley de signos, donde se organicen los espacios dispuestos para cada elemento. Esta retícula constituye la base de la estructura y el orden visual de la composición de cada objeto dentro del diseño que llevan las cápsulas audiovisuales.

Jerarquía

Se establece los diferentes estilos tipográficos que se emplearán para guiar al adulto mayor por la maquetación, cuanto más grande sea el elemento más alto será su posición en la jerarquía, se organiza el texto visualmente de cada toma haciendo uso de diferentes tamaños y estilos de fuente. Se da prioridad que los elementos más importantes destaquen para que se muestre que el contenido está organizado de forma lógica y agradable.

Branding

El contenido desempeña un papel importante en la identidad visual del repositorio digital, el aspecto estético, el uso de ilustraciones en vez de un texto principal son la fuerza conductora de todo el diseño. Se define a los adultos mayores como público objetivo a quien va dirigido el Repositorio Digital. También se seleccionó las ilustraciones que irán colocadas con una función específica en cada toma sin perder

la armonía de la retícula principal. Se determina una paleta de color similar a los colores de la universidad por el significado de sus colores.

Montaje

Esta etapa constituye el último paso donde una vez que se juntan todas las cápsulas audiovisuales, finalmente se plasma en orden del grado de complejidad de cada una en forma ascendente haciendo que los temas finales sean de una dificultad más elevada.

Desarrollo de las Cápsulas Audiovisuales

Preproducción

Es el proceso donde se idea, organiza y prepara todo el proceso de producción de las cápsulas audiovisuales. Esta fase simplifica saber cómo, cuándo y dónde va ser desarrollado el producto final, y que es lo que se necesita para llevarlo a cabo; con el fin de que no prevenir problemas durante la ejecución de la siguiente fase porque ayuda a tener alternativas de solución.

- **Tema**

Alfabetización Digital en Adultos Mayores

- **Logline**

No temas ser parte de la virtualidad

- **Duración**

1 a 3 minutos por Cápsula Audiovisual

- **Idea Principal**

Para la construcción del contenido de las Cápsulas Audiovisuales se basó directamente en las cifras generadas con las encuestas ya que tratan de temas específicos para afrontar la Alfabetización Digital en Adultos Mayores, estos temas tienen que ver con conocimiento y competencias digitales. La narrativa audiovisual debe enfocarse para que adultos mayores tengan interés por seguir alfabetizándose digitalmente, dicha narrativa va a tener una composición de textos legibles y de gran tamaño, colores psicológicamente educativos, ilustraciones que simplifiquen los temas a tratar, una narración llamativa y una sonoridad perfecta para captar la atención.

- **Cronograma**

Cronograma para el Desarrollo del Repositorio Audiovisual para la Alfabetización Digital en los Adultos Mayores de la parroquia de San José de Minas

	ENERO				FEBRERO	
	Lun	Lun	Lun	Lun	Lun	Lun
	09	16	23	30	06	13
	-	-	-	-	-	-
	Vie 13	Vie 20	Vie 27	Vie 03	Vie 10	Vie 17
PRE-PRODUCCIÓN						
Concepción de la idea						
Desarrollo del Guion Técnico						
Desglose de Producción						
PRODUCCIÓN						
Narración						
Animación						
POST-PRODUCCIÓN						
Clasificación de Material						
Edición y Montaje						
Corrección de color						
Diseño de sonido						
Primera prueba						
Edición de cambios sugeridos						
Prueba Final						
Unión de Cápsulas Audiovisuales						
ENTREGA FINAL	16 de febrero de 2023					

- Guion Literario

**GUIÓN REPOSITORIO AUDIOVISUAL PARA LA
ALFABETIZACIÓN DIGITAL EN ADULTOS MAYORES DE
LA PARROQUIA DE SAN JOSÉ DE MINAS**

**CAP 01 CONCEPTOS + PARTES + SIMBOLOGÍA + EJECUCIÓN DE
ARCHIVOS O PROGRAMAS**

Para comenzar se debe comprender que el uso de la **INFORMÁTICA** lleva un nuevo uso del lenguaje llamado lenguaje digital, es decir que, se encuentran palabras que definen con exactitud el comportamiento de un dispositivo electrónico.

Sea computador o un celular cada dispositivo electrónico consta de varias partes como: **LA TARJETA DE MEMORIA Y LA TARJETA RAM**. La primera almacena toda la información mientras que la otra es la capacidad de respuesta del dispositivo. Su capacidad se mide en **BYTES** es decir que mientras mayor cantidad de bytes mayor almacenamiento o mayor velocidad dependiendo de las tarjetas, si hablamos de miles de bytes se las denomina **KILOBYTES** o si decimos miles de kilobytes se las conoce como **MEGABYTES** y para los miles de megabytes se llaman **GIGABYTES** siendo estas las más comunes por el momento, también consta de **TECLADO, MOUSE** que pueden ser reemplazados en los celulares por las funciones táctiles y **PARLANTES** que pueden ser externos o parte del mismo dispositivo electrónico.

Esas son las partes físicas de un dispositivo electrónico mientras que, en los objetos digitales en primer lugar, el

diseño de texto e imágenes que vemos a través de la pantalla de cualquier dispositivo se llama **INTERFAZ** en esta se ven todos los **PROGRAMAS** y opciones disponibles del dispositivo digital.

Esta interfaz se divide en **VENTANAS** que es el nombre al cuadro que refleja un programa, dentro de este cuadro se encuentran 3 comandos que permiten **MINIMIZAR, EXPANDIR O CERRAR**, cada ventana llevará una interfaz diferente.

Además, existen símbolos que ayudan a manejar el dispositivo, en algunos casos apelando a la intuición.

Uno de ellos es el **CURSOR O FLECHA** el cual será el punto guía manejado por el mouse para poder seleccionar o ejecutar una orden mediante **CLICS**, que son los dos botones básicos que llevan los mouses, siendo el **izquierdo** el que confirma y el **derecho** el que da opciones, este cursor es reemplazado por pantallas táctiles que procesan cada acción a través de topar la pantalla

En la informática existen varios tipos de archivos como son imágenes, audios y textos. Para **ABRIR ARCHIVOS O PROGRAMAS EN UN COMPUTADOR** se debe dar un doble clic al archivo o programa que se desea abrir y dependiendo del tipo de archivo que se abra se ejecuta el programa designado para cada archivo, en el celular es igual sin embargo todo se maneja mediante uso táctil.

En conclusión, la informática se divide en elementos físicos conocidos como **HARDWARE** y digitales conocidos como el **SOFTWARE** en el lenguaje digital, la unión de estos elementos conforma a los dispositivos electrónico.

CAP 02 WORD + EXCEL + POWER POINT

El paquete de Office es un conjunto de programas básicos que ofrecen los dispositivos electrónicos. Este paquete consta de **WORD** que es el programa donde se realizan escritos, es decir que, en este programa se realizan informes, ensayos, cartas, hojas de vida, etc. Además de texto también se pueden añadir tablas, cuadros, ilustraciones, videos o audios; que le da un valor agregado al escrito para una mejor comprensión. El otro programa es **EXCEL** el cual se centra en operaciones matemáticas y estadística, su estructura de es de **CELDAS** organizadas en **FILAS** y **COLUMNAS**, cada celda sirve para insertar texto o números para desarrollar tablas que organizan o crean sistemas automáticos operables que manejen valores numéricos o estadísticos. Normalmente se lo usa para la creación de bases de datos de negocios, es decir, flujos de costos, tablas y gráficos estadísticos, inventarios o listados de nombres. Y en **POWER POINT** se elaboran presentaciones mediante **DIPOSITIVAS** que es el espacio donde se organiza la información que se desea exponer, este programa se lo ha usado para tener un soporte visual en las exposiciones.

CAP 03 INTERNET + NAVEGADOR + PERIÓDICO ONLINE

Un gran impacto dentro del desarrollo humano fue la invención del internet, pues es una red que une al mismo tiempo a distintos dispositivos electrónicos sin importar la distancia, solo si tiene conexión a internet. Para conectar un dispositivo al internet se debe reconocer el símbolo de **Wifi**, al seleccionar este símbolo se despliegan el listado de conexiones a internet con diferentes nombres, al identificar y seleccionar la red se pone la clave si es necesario, si es conexión directa mediante cable al computador el internet se conecta automáticamente.

Una vez ejecutado la conexión a una red de internet, se abre un navegador de internet que , estos pueden ser Google Chrome, Mozilla Firefox, Ópera, Internet Explorer y Safari para celulares iPhone. Al abrir cualquier navegador constara de dos espacios principales, el pequeño principal que está en la parte superior sirve para escribir la dirección electrónica de un sitio web, mientras que en el otro espacio se encontrara el interfaz de cada sitio web.

Si no sabes la dirección web, abrir un buscador será la mejor solución, estos pueden ser Google o Yahoo!. Ahí se escribe literalmente lo que se busca y estos buscadores se encargan de filtrar toda la información que coincida con lo que buscas. Supongamos que no conoces las instrucciones de un objeto o la receta de un plato que te gusta, al usar un

buscador de un navegador de internet te brinda diversas opciones para cubrir esa falta de conocimiento. Los periódicos también se han ido adaptando a un entorno virtual es por eso que mediante los buscadores puedes llegar una noticia que buscas, pueden ser primicias o noticias viejas, los portales periodísticos tendrán un almacenamiento donde se queden todas las noticias de forma cronológica.

CAP 04 CORREO ELECTRÓNICO + ENTIDADES BANCARIAS

El correo electrónico se ha convertido en el principal medio de comunicación personal. Los negocios prefieren comunicar invitaciones, facturas, comunicaciones, promociones y demás por el correo electrónico debido a la información delicada que se maneja y también la intimidad de sus clientes. Este fue el primer medio de comunicación en el internet y ahora es sumamente necesario poseerlo para tener un nombre y puesto dentro del espacio cibernético, es decir, que con el correo electrónico se llevara un nombre o dominio único y una contraseña. Para crear una nueva cuenta de correo electrónico se necesita ingresar a los sitios web de correo electrónico como **Outlook** o **Gmail** y seleccionar "crear una nueva cuenta", a continuación, se llenan los espacios con los datos informativos personales y sus requerimientos. Dentro de las aplicaciones bancarias es indispensable contar con un correo electrónico para crear un usuario y contraseña específicos para estas entidades bancarias. La función de

estas aplicaciones es la información actualizada de las cuentas bancarias, además de notificar al instante en el correo electrónico los movimientos pertinentes.

CAP 05 YOUTUBE + SPOTIFY + PINTEREST

La mayor parte del uso del internet es por ocio, es decir que, para escuchar música, ver videos, o buscar imágenes el medio principal de búsqueda será el internet. Existen sitios web para cubrir esas necesidades, empezando por **YOUTUBE** que es el sitio más común para ver videos de distinto tipo como videos musicales o informativos, en la estructura del interfaz cuenta con un cuadro para escribir lo que se busca y distintas recomendaciones de videos. Esta página requiere de un correo electrónico Gmail para personalizar el perfil que mediante algoritmos sugieren videos según tu gusto. **SPOTIFY** es una plataforma de pago el cual se centra en la difusión de música y otros productos sonoros como programas radiales, a partir de **\$5.99** al mes puedes tener acceso a la mayoría de música del mundo y los autores también reciben su retribución. **PINTEREST** es una plataforma la cual su función principal es buscar imágenes de todo tipo.

CAP 06 FACEBOOK + TWITTER + WHATSAPP

Dentro del mundo virtual existen las redes sociales para que las personas tengan comunicación con otras al instante sin importar la distancia, es decir, generan relaciones interpersonales a través de plataformas como **FACEBOOK** que es

la red social más popular entre la gente, fue pensada para conectar personas, compartir información, noticias y contenidos audiovisuales con amigos y familiares. Otra plataforma es **TWITTER** la cual permite que los grupos de amigos, familiares, figuras públicas y compañeros de trabajo se comuniquen y estén en contacto a través de mensajes rápidos y frecuentes que disponen de un espacio de hasta 280 caracteres. Las personas publican Tuits, que pueden contener fotos, videos, enlaces y texto. **WHATSAPP** es una aplicación de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes en donde puedes enviar y recibir contenido tipo texto, audio, video, GIF, documentos, contactos, ubicación, llamadas y videollamadas.

- **Presupuesto**

Presupuesto para el Desarrollo del Repositorio Audiovisual para la Alfabetización Digital en los Adultos Mayores de la parroquia de San José de Minas

GASTOS GENERALES	CANTIDAD	PRECIO/U	TOTAL
PRE-PRODUCCIÓN			
Prueba de Computador	1	5\$	5\$
Prueba de Micrófonos	1	5\$	5\$
Alimentación	1	10\$	10\$
Transporte	1	10\$	10\$
TOTAL + IVA			33.60\$
PRODUCCIÓN			
Animador	1	100\$	100\$
Actriz	1	15\$	15\$
Sonidista	1	15\$	15\$
Alquiler de Computador	1	20\$	20\$

Alquiler de Micrófonos	1	20\$	20\$
Alimentación	1	50\$	40\$
Transporte	1	50\$	40\$
TOTAL + IVA			280\$
POST-PRODUCCIÓN			
Edición y Montaje	1	50\$	50\$
Alimentación	1	25\$	25\$
Transporte	1	10\$	10\$
TOTAL + IVA			95.20\$
 TOTAL			408.80\$

- **Recursos Técnicos**

Listado de Recursos Técnicos para Desarrollo del Repositorio Audiovisual para la Alfabetización Digital en los Adultos Mayores de la parroquia de San José de Minas

Objeto		Cantidad
Ordenador	Lenovo Legion 5	1
	iMac	1
Micrófono	TASCAM	1
Audífonos	JBL Vibe200	1
Softwares	Adobe Audition 2020	1
	Adobe Illustrator 2020	1
	Adobe After Effects 2020	1
	Adobe Premiere 2020	1
Memorias	Tarjeta SD SanDisk 36GB	2

Producción

- **Animación**

Es la técnica que se escogió la cual se basa el Repositorio Audiovisual, se la seleccionó por la simplicidad de su construcción y los resultados positivos que se genera en los espectadores. Para este caso el cual se maneja a un público de edad avanzada como son los adultos mayores, la animación de ilustraciones y texto hace que la atención sea dinámica para no perder la concentración.

- **Motion Graphics**

Es el estilo de animación escogido para el Repositorio Audiovisual por el dinamismo que se aprecia por los cambios y movimientos del texto que se observa en las cápsulas audiovisuales convirtiéndolas en más llamativas para no perder la atención del espectador que para esta investigación son los adultos mayores.

- **Diseño**

La composición de texto e ilustraciones están establecidos para la consciente e inconsciente captación de atención del adulto mayor, las ilustraciones son hechas para graficar la narración que lleva cada Cápsula Audio y ayuden a que el espectador no pierda la concentración.

- **Banda Sonora**

Se escogen música incidental que por sus tonalidades hagan que los oyentes se relajen para darle la atención pertinente a cada cápsula audiovisual, al ser adultos mayores las canciones que se utilicen aparte de ser de uso libre tienen notas ascendentes y escaza letra. Cada cápsula lleva una banda sonora acorde al ritmo de la narrativa para generar dinamismo en la información que están recibiendo.

- **Sonoridad**

Los sonidos y audios que se implementan en las cápsulas son seleccionados para acompañar la explicación narrada y escrita que se verán en el producto, esto le da un valor importante para que los adultos mayores también se familiaricen con sonidos del mundo virtual.

- **Voz en off**

La voz en off es una técnica de producción donde la voz de un individuo que no está delante de cámara, cuya voz es previamente pregrabada donde describe o explica un mensaje que se quiere transmitir, en este caso cada Cápsula Audiovisual se utiliza una voz en off pregrabada en una cabina de radio de la Universidad Iberoamericana del Ecuador que consta con consola y micrófono profesional, esta voz se grabará por Michelle Saant, quien es estudiante de Producción para Medios de Comunicación de la UNIB.E, su especial voz hace que el contenido que será narrado sea ligero para comprender.

Postproducción

- **Correcciones**

Al finalizar con todas las cápsulas audiovisuales y juntarlas, se coordina la primera exposición del Repositorio Digital al tutor, el cual sugiere cambios para que producto final no tengan equivocaciones.

Difusión

- **GAD parroquial de San José de Minas**

El principal medio de difusión del Repositorio Audiovisual es a través de una entrega formal al GAD parroquial de San José de Minas para que junto al área de proyectos sociales hagan uso del material para llevar un seguimiento con los adultos mayores habitantes de en la parroquia. También se coordinará un día para la reunión de adultos mayores que habitan la zona o zonas cercanas y hacer una exposición resumida del contenido de cada Cápsula Audiovisual.

- **Canal de YouTube**

Otro medio de difusión es la creación de un canal en YouTube que lleve un nombre a fin de la temática central del Repositorio Audiovisual, esto se debe a la popularidad de la plataforma y que el material generado sea puesto a disposición de todo público y afrontar la alfabetización digital en más adultos mayores que no sean de la parroquia de San José de Minas.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Esta investigación tiene como objetivo crear un repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, por esta razón se aplicó la encuesta a 75 adultos mayores de zona. Tomando en cuenta lo antes mencionado, se plantean las siguientes conclusiones:

En consideración al primer objetivo específico, mediante los resultados de las encuestas realizadas se pudo diagnosticar el nivel de alfabetización digital de los adultos mayores de la parroquia de San José de Minas.

Con respecto al siguiente objetivo en el cual se menciona el proceso de Preproducción del repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, creando guiones específicamente enfocados para cada adulto mayor, un plan de rodaje de 1 mes, un cronograma que incluya todo el proceso de la elaboración de esta investigación y el presupuesto de \$408.80 para la elaboración del producto final.

Continuando con otro de los objetivos, la producción del repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, se la ejecuto por medio de la aplicación del plan de rodaje en donde se grabaron la voz del narrador y se crearon los recursos gráficos para construir el contenido las capsulas audiovisuales.

En relación con lo que se menciona en la propuesta técnica de la Postproducción, se desarrolló en los programas de Adobe, específicamente Audition para la corrección del audio, Illustrator para crear ilustraciones, After Effects para animar y Premiere para el montaje. Por lo que, el montaje se basará estrictamente con el contenido del guion, dando a este un soporte visual y dinámico por medio de la animación de objetos y texto usando la técnica de Motion Graphics en 2D, enfocándose en que el adulto mayor tenga la mejor comprensión.

El plan de difusión del repositorio digital para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, se efectuó a través de convenios junto al GAD parroquial para la entrega formal de todo el material obtenido con la investigación junto a una exposición de la misma y la creación de un canal de YouTube con el nombre de “*alfabetización digital en adultos mayores*” para que también llegue a una mayor audiencia.

Recomendaciones

Tomando en cuenta las conclusiones antes mencionadas se presenta las siguientes recomendaciones:

Se recomienda a los estudiantes de la Universidad Iberoamericana del Ecuador que centren sus intereses en la construcción de nuevos productos audiovisuales que permitan la educación, entre estos productos se debería tomar en consideración videos promocionales, campañas de difusión masiva y reportaje o documental para conocer el contexto de las comunidades antes de elaborar las investigaciones.

También es fundamental recomendar a la comunidad de la parroquia de San José de Minas que por medio del GAD parroquial implementar cursos de alfabetización digital segmentada por edades para que logren acortar la brecha digital de una manera más rápida y funcional.

Por otro lado, se recomienda a los licenciados en producción audiovisual profundizar conocimientos dentro de la animación, haciendo uso de nuevas tecnologías, las cuales permitían desarrollar productos audiovisuales mucho más creativos, y que van conforme a la tendencia tecnológica actual.

También se recomienda a la UNIB.E que actualice los contenidos con respecto a los productos audiovisuales que se desarrollan en los proyectos de titulación, con la finalidad de que las temáticas se ajusten a la vanguardia actual sin perder la línea investigativa de la universidad.

Finalmente, a los adultos mayores, se recomienda hacer uso del material educativo, esto permitirá que la alfabetización digital tenga mayor alcance y resultados positivos, a la par que generan nuevos conocimientos para otras fuentes de empleo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcalá, L. A. (2016). *La alfabetización digital como instrumento de e-inclusión de las personas*. Madrid: Prisma Social.
- Arias, F. (2012). *Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.
- Arias, F. G. (2006). *El proyecto de investigación Introducción a la metodología científica*. Episteme.
- Ávila, S. G. (2017). *Alfabetización Digital*. México: Razón y Palabra.
- Borges, F. (2013). *Aprender y enseñar con Podcast*. Barcelona: Editorial UOC.
- Bourriaud, N. (2004). *Producción*.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (23 de Junio de 2021). *CEPAL*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2021, de El uso y el acceso a Internet en América Latina y el Caribe: <https://www.sociedademovimiento.com/es/analfabetismo-digital-otra-brecha-social-EV952>
- CRAI. (22 de Junio de 2016). *CRAI*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2021, de CRAI Biblioteca: <https://www.bib.upct.es/repositorio-digital>
- Escobar, J., & Cuervo, Á. (2008). *Validez de contenido y juicio de expertos: Una aproximación a su utilización*. Colombia.
- Espinoza, M., & Miranda, R. (2009). *Mutaciones Escénicas: Mediamorfosis, transmedialidad y postproducción en el teatro chileno contemporáneo*. Santiago de Chile: RIL Editores.
- Ferreres, V., & Gonzales, Á. (2006). *Evaluación para la mejora de los centros docentes*. Madrid: Praxis.
- Field, S. (2002). *El libro del Guion*. Madrid: Plot Ediciones S.A.
- Gómez, G. (2018). *Antecedentes de la Investigación, Marco teórico, bases teóricas y bases legales*. Venezuela: Universidad Fermin Toro.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2010). *Metodología de la Investigación*. Mexico: McGRAW-HILL.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de Investigación*. México: Educación.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de Investigación*. México: McGRAW-HILL.

- Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). (1983). *Glosario Estandar 729 de Terminología de Ingeniería de Software*. IEEE Xplore.
- Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). (1998). *Glosario Estandar 830 de Terminología de Ingeniería de Software*. IEEE Xplore.
- Instituto Nacional de Estadística y censos (INEC). (27 de Enero de 2017). *INEC*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2021, de Alfabetización: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/el-analfabetismo-digital-en-ecuador-se-reduce-en-10-puntos-desde-el-2012/>
- Jiménez, E., & Kelly, O. (2017). *Alfabetización Digital Y Su Incidencia En La Inclusión Laboral De La Población Adulta De La Ciudad De Loja, Periodo 2017*. Loja: Repositorio Digital Universidad Nacional de Loja.
- León, M. C. (Diciembre de 2007). *La Ciencia y el Hombre*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2021, de Revista de divulgación científica y tecnología de la Universidad Veracruzana: <https://www.uv.mx/cienciahombre/revistae/vol20num3/articulos/informatica/>
- Microsoft Corporation. (2017). *Alfabetización Digital*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2021, de Alfabetización Digital: <https://news.microsoft.com/es-xl/tag/alfabetizacion-digital/>
- Nebreda, I. (2013). *El origen de Internet. El camino hacia la red de redes*. . Mexico: Archivo Digital UPM.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (10 de Mayo de 2017). *UNESCO*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2021, de Alfabetización: <https://es.unesco.org/themes/alfabetizacion>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (15 de Marzo de 2018). *UNESCO*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2021, de Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura: <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social#:~:text=Las%20competencias%20digitales%20se%20definen,una%20mejor%20gesti%C3%B3n%20de%20%C3%A9stas>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (21 de Diciembre de 2021). *UNESCO*. Recuperado el 21 de Diciembre de 2021, de Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

- Organizacion Mundial de la Salud (OMS). (2015). OMS. Recuperado el 15 de Diciembre de 2020, de Organizacion Mundial de la Salud: http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/186466/9789240694873_spa.pdf;jsessionid=85EBF0E8F037D952A44B4D259B9DAE15?sequence=1
- Organization for Economic Cooperation and Development (OECD). (2001). *Understanding the digital divide*. Paris: OECD Publications.
- Páramo, J. A. (2002). *Diccionario Espasa cine y TV: terminología técnica*. Espasa Calpe.
- Paredes, G., & Venegas, A. (2020). *Modelo de alfabetización digital como propuesta de innovación comunicativa. Caso: Aventurarte*. Quito: Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana.
- Planella, J. y. (2008). *La alfabetización digital como factor de inclusión social: una mirada crítica*. Catalunya: UOC Papers.
- Prensky, M. (2001). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Reino Unido: MCB University Press .
- Prieto, G., & Delgado, A. (2010). *Fiabilidad y Validez*. Salamanca.
- Rabiger, M. (2005). *Dirección de documentales 3era edición*. Madrid: Butterworth-Heinemann, Department Reed Educational & Professional Publishing Ltd. .
- Rafael, R., & Antoni, C. (2007). *Diseño Audiovisual*. Barcelona: GG Diseño.
- Real Academia Española (RAE). (s.f.). RAE. Recuperado el 15 de Diciembre de 2021, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/alfabetizar>
- RF, D. (2003). *Scale development: theory and applications*. Sage Publications.
- Sistema Nacional de Información (SNI). (19 de Octubre de 2015). SNI. Recuperado el 15 de Diciembre de 2021, de Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial: http://app.sni.gob.ec/sni-link/sni/PORTAL_SNI/data_sigad_plus/sigadplusdocumentofinal/176811544001_05%20SAN%20JOSE%20DE%20MINAS_19-10-2015_19-25-06.pdf
- Spiegel, M. R. (1991). *Estadística*. Mc-GRAWHILL.
- Sunkel, G., & Ullmann, H. (2015). *Las personas mayores de América Latina en la era digital: superación de la brecha digital*. CEPAL.
- Tamayo y Tamayo, M. (2006). *El proceso de investigacion científica* . Limusa Noriega Editores.
- Vásquez, F., García, D., Valencia, M., & Gabalán, J. (2020). *Análisis de la apropiación tecnológica en el adulto mayor: Más allá de la edad*. Manizales: Ánfora.

Villafranca, D. (2002).

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón Ediciones.

Woolman, M. (2004). *Motion design*. RotoVision SA.

ANEXOS



Quito, D.M. 23 de noviembre de 2022

Mgst.

Alirio Mejía

Fredi Zamora

Jorge Munive

Presente. -

Me dirijo a usted, en la oportunidad de solicitar su colaboración, dada su experiencia en el área temática, en la revisión, evaluación y validación del presente instrumento que será aplicado para realizar un trabajo de investigación titulado: Repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores de la parroquia de San José de Minas, el cual será presentado como Trabajo de Titulación para optar al grado de Producción para Medios de Comunicación en la Universidad Iberoamericana del Ecuador, UNIB.E.

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General:

- Crear un repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas

Objetivos Específicos:

- Diagnosticar el nivel de alfabetización digital de los adultos mayores de la parroquia de San José de Minas, a través de encuestas.
- Determinar el proceso de Preproducción del repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, por medio de escaletas, guiones, plan de rodaje, presupuestos.

- Ejecutar la producción del repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, por medio de la aplicación del plan de rodaje.
- Desarrollar el proceso de Postproducción del repositorio audiovisual para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, tomando en cuenta la edición de sonido e imagen en los softwares Adobe Premiere, Adobe Audition, Adobe Photoshop y Adobe After Effects.
- Proponer la difusión del repositorio digital para la alfabetización digital en adultos mayores en la parroquia de San José de Minas, a través de convenios junto al GAD parroquial para la entrega formal de todo el material obtenido con la investigación junto a una exposición de la misma y la creación de un canal de YouTube para que también llegue a una mayor audiencia.

Variable	Definición	Dimensión	Indicador	Ítems o Pregunta
Recursos	Se busca obtener la información si tienen un dispositivo a conexión a Internet cerca o propio	Dispositivos con conexión a Internet	(Computador, Laptop, Celular, Tablet)	1 (1A, 1B, 1C, 1D)
Características Cognitivas y Aplicativas	Se busca obtener la información si saben usar y es habitual el uso de un dispositivo a conexión a Internet	Conocimiento	Partes del computador	2
			Abrir Archivos (Texto, Imagen, Audio, Video)	3 (3A, 3B, 3C, 3D)
			Paquete de Microsoft Office (Excel, Word, Power Point)	4 (3A, 4B, 4C, 4D)
			Concepto de Internet	5
			Proceso de conexión a Internet	6
			Recurrir al Internet por indicaciones	8
			Cuenta con correo electrónico	11
			Concepto de Repositorio Digital	18

Variable	Definición	Dimensión	Indicador	Ítems o Pregunta
Características Cognitivas y Aplicativas	Se busca obtener la información si saben usar y es habitual el uso de un dispositivo a conexión a Internet	Competencias	Uso de navegadores de Internet (Internet Explorer o Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari)	7 (7A, 7B, 7C, 7D)
			Beneficios por el uso del Internet	9
			Uso de Aplicaciones Bancarias	10
			Uso del correo electrónico	12
			Uso de Redes Sociales	13
			Escuchar Música en Internet	14
			Ver videos en Internet	15
			Buscar Imágenes en Internet	16
			Visitar Periódicos Digitales	17



CUESTIONARIO

Dirigido a: Adultos mayores (60+)

Objetivo del Instrumento: Diagnosticar el nivel de alfabetización digital en los adultos mayores de la parroquia de San José de Minas

Instrucciones: Seleccione con una x la opción que concuerda con el enunciado, no dejar ninguna pregunta en blanco. Es completamente confidencial

Nombre: _____ Edad: _____ Sexo: _____
 Grado de Instrucción: _____

#	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Dispone de un dispositivo con conexión a Internet? Mencione cuales dispositivos maneja:		
1A	Computador		
1B	Laptop		
1C	Celular		
1D	Tablet		
2	¿Conoce las partes de una computadora?		
3	¿Conoce cómo abrir un archivo en la computadora? Mencione que tipo de archivo usa:		
3A	Texto		
3B	Imagen		
3C	Video		
3D	Audio		

#	PREGUNTAS	SI	NO
4	¿Utiliza los programas que ofrece el paquete de Microsoft Office (herramientas para la creación, edición, almacenamiento y transmisión de información dentro de una computadora)? Mencione cual de estos utiliza:		
4A	Excel		
4B	Word		
4C	Power Point		
5	¿Sabe usted qué es el Internet?		
6	¿Ha ejecutado el proceso de conexión de a internet de los distintos dispositivos electrónicos?		
7	¿Sabe manejar un navegador de Internet? Mencione cuales conoce:		
7A	Internet Explorer o Microsoft Edge		
7B	Google Chrome		
7C	Mozilla Firefox		
7D	Safari		
8	¿Recorre al internet cuando necesita instrucciones sobre el funcionamiento de un objeto que por primera vez se lo utiliza?		
9	¿Ha gozado de beneficios por usar Internet?		
10	¿Utiliza las aplicaciones de las entidades bancarias para realizar transacciones bancarias?		
11	¿Dispone de correo electrónico?		
12	¿Sabe usar el correo electrónico?		
13	¿Utiliza las redes sociales?		
14	¿Para escuchar música recorre al Internet?		
15	¿Para ver videos recorre al Internet?		
16	¿Para buscar imágenes recorre al Internet?		
17	¿Visita periódicos digitales en Internet?		
18	¿Sabe usted qué son repositorios digitales en el Internet?		

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación según los criterios que se detallan a continuación.

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento.				
Pertinencia de las variables con los indicadores.				
Desarrollo de la Operacionalización				
Relevancia del contenido.				
Factibilidad de aplicación.				

Apreciación cualitativa:

Observaciones: _____

JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente según su apreciación de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que se detallan a continuación:

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Mide lo que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
1														
1A														
1B														
1C														
1D														
2														
3														

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Mide lo que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
3A														
3B														
3C														
3D														
4A														
4B														
4C														
4D														
5														
6														
7														
7A														
7B														
7C														

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Mide lo que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Útil pero no esencial	No importante	
7C														
7D														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														

Apreciación cualitativa:

Observaciones:

Validado por: _____

Profesión: _____

Cargo que desempeña: _____

Firma: _____

Fecha: _____