

EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TECNO-MEDIÁTICAS	
PLANO 1-APRENDIZAJE EN LA SOCIEDAD AUMENTADA	
Issues/preguntas de investigación	
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué relación mantienen los y las jóvenes universitarias con los medios y las tecnologías digitales? - ¿Qué aprendizajes traen consigo ya de la sociedad aumentada en la que viven? - ¿Participan como ciudadanos/as digitales? - ¿En qué aspectos del ecosistema mediático participan como ciudadanos/as digitales? 	
Categorías de análisis	
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y Sociabilidad 2.0: apropiación de las tecnologías digitales (TD) para la comunicación en dos sentidos el de la intimidad y el de la extimidad (mensajería instantánea, redes sociales, etc.). • Sociedad de la Información y el Conocimiento: apropiación que los y las jóvenes hacen de las TD para mantenerse informadas en todo momento, utilizando éstas como fuente de aprendizaje aumentado. • Ocio y Tiempo Libre: TD para el disfrute en varios sentidos (leer, ver películas, series, tv, escuchar música, jugar a videojuegos, o <i>cotillear</i> las redes sociales) • E-Ciudadanía: Modos de ejercer la ciudadanía, entendida en términos Kantianos, que tienen jóvenes universitarias/os (activa, pasiva) • Jóvenes creadores/as de contenido – Prosumer: Apropiación que los y las jóvenes hacen de las TD para crear valor, producir y no solo consumir. 	
PLANO 2-PARTICIPACIÓN GUIADA (MEDIACIÓN DEL DISEÑO EDUCATIVO)	
Issues/preguntas de investigación	
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son los principales elementos de mediación y conformación de aprendizajes relacionados con la educación y las competencias mediáticas? - ¿Qué procesos se están siguiendo dentro de la universidad para configurar aprendizajes relacionados con el entorno mediático? 	
Categorías de análisis	
<ul style="list-style-type: none"> • Escenarios de Trabajo: Espacios utilizados para configurar aprendizajes tanto dentro como fuera de la universidad y tanto offline como online. Aprendizajes ubicuos. • Modalidades de Aprendizaje: Nos referimos a las bases pedagógicas sobre las que trabaja el profesorado para mediar en la adquisición de saberes, competencias y habilidades • Mediaciones comunicativas y formas de interacción: Experimentación de las diferentes formas de comunicación e interacción que se producen dentro de las asignaturas y que las personas implicadas experimentan como parte de su aprendizaje 	
PLANO 3-APROPIACIÓN PARTICIPATIVA	
Issues/preguntas de investigación	
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se apropia el estudiantado, en términos de competencias mediáticas, de los diferentes contenidos desarrollados a lo largo de las diferentes actividades analizadas? - ¿Cómo las diferentes formas de participación en el aula implican distintos procesos de apropiación tecno-mediática? 	
Categorías de análisis	
Interacción con los medios digitales y los artefactos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y recepción crítica de la información: Interacción con la información de manera reflexiva, pensando sobre lo que se ha visto, leído o escuchado. • Lectura de entretenimiento, lúdica, hedónica: Interacción con el medio y la información únicamente como una vía de ocio, poco reflexiva • Lectura socializadora/afectiva: Interacciones con las redes sociales. Cómo se leen, se escriben y se comparten las imágenes. Los y las jóvenes interaccionan con estas plataformas digitales como vehículos a través de los cuales hacerse visibles y mantenerse conectados entre sí. • Lectura transformadora de acción colectiva: Interacción con las TD, entendido estas como herramientas a través de las cuales leer, crear y difundir mensajes con objetivos claramente transformadores de la sociedad, como ciudadanos y ciudadanas comprometidas
Ideológica y de valores	<ul style="list-style-type: none"> • Presencia de estructuras sociales: se analizará la presencia o no de diferentes estructuras sociales (altas, bajas, medias) • Perspectiva o enfoque de género: se analiza la presencia de una perspectiva crítica feminista, incorporada o no a la hora de seleccionar o crear contenido. • Presencia de diferentes etnicidades: se analiza hasta qué punto aparecen representadas diferentes etnicidades tanto en el material seleccionado como en el creado • Religión y organización política: Atiende o no el alumnado al tema de las religiones y la política • Presencia de diferentes diversidades (funcionales e intergeneracionales)
Lingüística (estructura narrativa)	<ul style="list-style-type: none"> • Presencias Multimodales: apropiación de diferentes modos de comunicación para crear y lanzar sus mensajes a través de los medios utilizados, consiguiendo así crear una comunicación multimodal • Presencias Intertextuales: referencias directas o evocaciones a otros textos y productos mediáticos
Tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de herramientas tecnológicas para la creación de artefactos digitales: Diferentes herramientas utilizadas por el alumnado a lo largo de las actividades • Apropiación Tecnológica: Formas que utiliza el alumnado para hacer suyas las herramientas tecnológicas, usando estas en el contexto en el cual se desenvuelve
Producción y difusión comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalezas y dificultades en las diferentes fases del proceso de producción • Uso diferencial de géneros mediáticos en relación con variables (capital tecnológico, capital informacional, edad, género) • Apropiación realizada en función de los géneros mediáticos (prensa, radio, televisión, cine, cómic, documental, videojuegos...) • Culturas participativas (compromiso intenso, experimentación y exploración, participación asignada)
Vínculo perfil Grado E. Social	Aprendizaje a lo largo de la vida. Desarrollo comunitario. Educación de personas adultas. Gestión de entidades del tercer sector. Dinamización social. Desarrollo rural y local. Exclusión social. Infancia y jóvenes en situación de riesgo social. Intervención socioeducativa con personas mayores. Mujeres y planes de igualdad. Extranjeros y minorías étnicas. Centros penitenciarios. Educación del ocio y tiempo libre. Cooperación al desarrollo. Investigación social. Mediación. Formación continua. Orientación laboral. Equipos y departamentos de orientación. Profesorado de Formación Profesional. Ámbito extra-escolar