

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Universidad de Sonora
División de Ciencias Sociales de Psicología y
Comunicación
Licenciatura en Ciencias de la Comunicación



Tesis

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Para obtener el Título de Licenciatura en Ciencias de la
1942 Comunicación

Presenta:
Maria Rubio Osorio

Asesor-Director
Dr. Gustavo Adolfo León Duarte

Asesores :
Mtra. Emilia Castillo Ochoa (Secretaria)
Mtra. Lizeth Oliveros Rodriguez (Vocal)
Mtra. Mariel Montes Castillo (Vocal suplente)

Hermosillo. Sonora Agosto 2012

Universidad de Sonora

Repositorio Institucional UNISON



**"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"**



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como openAccess

Índice

Capítulo 1. Introducción y Problemática	1
1.1 Introducción.	1
1.2 Justificación	2
1.3 Preguntas de Investigación.....	3
1.4 Objetivo General.	4
1.5 Sujetos y contexto.....	5
Capítulo 2. Marco Teórico Conceptual.	9
2.1 La Generación Interactiva como objeto de estudio	9
2.1.1 Características de la generación interactiva	11
2.1.2 Pautas de consumo: accesibilidad y uso.....	13
2.1.3 Edad, género y perfil socio económico.....	15
2.1.4 Contenidos y preferencias	15
2.1.5 Protección: control parental.....	19
2.1.6 Regulación	21
2.1.7 Conocimiento y educación para los medios	25
2.2 Sociedad del conocimiento, TIC y procesos educativos	27
2.2.1 Las redes como modelo de acción	30
2.2.2 Entorno virtual como proceso de construcción del conocimiento	31
2.3 Las teorías de la comunicación ante las TIC.	33
2.3.1 Consideraciones sobre las TIC.	34
2.3.2 Teorías y tecnologías.	36
2.3.2.3 La perspectiva crítica.	36
Capítulo 3. Desarrollo Metodológico de la Investigación.	39
3.1 Tipo de Investigación	39
3.2 Paradigmas y Enfoque de Investigación	41
3.3 Universo y Muestra Representativa	41
3.4 Técnica, descripción y aplicación del instrumento.....	42
3.4.1 Objetivos del instrumento:	43
3.4.2 Contenido del instrumento.....	43
3.5 Variables del Estudio	44
Capítulo 4 Contexto general de las de la Información y la comunicación	48
4.1 La revolución y poder de las TIC	48
4.2 La dimensión de la brecha digital.....	49
4.3 Políticas internacionales en torno a la brecha digital	52
4.3.1 La Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI).....	53
4.3.2 Las TIC en los países en desarrollo.....	54
4.4 Las TIC en México: Políticas públicas.....	55
4.4.1 La educación en México y las TIC en el nivel básico.	56
4.4.2 Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012.	60
4.4.3 Alianza por la Calidad de la Educación.	62
4.4.4 Programa Estatal de Educación.	63
4.4.5 Reforma Integral de Educación Básica (RIEB).....	65
Capítulo 5. La Generación interactiva como objeto de estudio	69
5.1 Resultados.	69

**“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora,
México: Un estudio sobre usos y preferencias”**

Capítulo 6. Conclusiones	135
6.1 Usos, preferencias y otras actividades en Internet.	136
6.2 Uso del Celular	137
6.3 Uso de los Video Juegos	138
6.4 Uso de la Televisión.....	139
Capítulo 7. Propuesta	142
Referencias Bibliográficas.....	144

INTRODUCCIÓN Y PROBLEMÁTICA

CAPITULO 1

Capítulo 1. Introducción y Problemática

1.1 Introducción

Ante el ya incremento constante que en las dos últimas décadas han desarrollado las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) en nuestras actividades diarias, es importante hacer notorio que existe un sector de la población que por sus características, específicamente por su edad, son los que están desenvolviéndose en la era de la información. Son los adolescentes y niños quienes mejor manejan las TIC, a diferencia de los mayores que se encargan de su educación, lo cual se vuelve un reto cada vez mayor, porque existe una brecha al día de hoy entre los adultos y las nuevas tecnologías.

Somos testigos, por tanto de estos cambios generacionales, que plantean un desafío y uno de los retos más importantes es conocer cómo se está configurando esta Generación interactiva.

La generación interactiva se denomina así por el acceso a dispositivos móviles, que se están convirtiendo a un nivel global en una necesidad básica de este grupo, lo que da pauta a explicar este fenómeno como una gran afinidad al uso de las TIC en el sector Infantil y juvenil, es incomparable el grado de penetración en este sector a diferencia de lo que sucede con el resto de la población de personas mayores.

No obstante, este tipo de desafío se ha visto en décadas pasadas, unos de los medios que mayormente revolucionó la manera de comunicar fue la televisión en la década de los 50. De igual manera como pasa con las TIC tardo cierto tiempo en situarse en los hogares.

Para la generación interactiva y para medio el mundo, el acceso a los dispositivos se convierte en un bien básico, de primera necesidad, y por lo tanto, inexcusable. Lo que permite hablar, de acuerdo a Bringué y Sábada, de una especial afinidad de las nuevas tecnologías con el público infantil y juvenil, afinidad entendida

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

como un grado de penetración superior en dicho público respecto al total de la población (Bringué y Sádaba, 2008).

Sin embargo, Insistimos señalando que el reto no es nuevo; en los años 50 la televisión tardó casi veinte años en llegar a los hogares y otros tantos en convertirse en objeto de estudio preferente. Aún hoy, plantea numerosos dilemas a legisladores y estudiosos (Bringué y Blanco, 2005).

En los albores del siglo XXI, las nuevas pantallas como el video juego en línea, el smartphone, la smart tv, las tablets abren una nueva revolución que, a diferencia de la anterior, discurre mucho más rápido. Ha atrapado al público joven desde el principio, ha generado problemas y oportunidades desconocidas hasta ahora. La generación televisiva se ve en la tesitura de decidir y actuar sobre una generación diferente, que ha crecido en un contexto social, cultural y educativo muy distinto, que, como los medios interactivos no es lineal y no corresponde a esquemas conocidos (Navarro y Amézquita, 2007).

En el caso del presente trabajo se orienta a presentar los resultados de la investigación, los cuales son base importante para estudios posteriores, dada la cantidad de información que se recogió, ya que permitirá contextualizar los rasgos, los usos y las preferencias que identifican a la Generación Interactiva en jóvenes de secundaria en la Ciudad de Hermosillo, Sonora, México.

1.2 Justificación

Sin duda alguna el siguiente trabajo de investigación representa una aportación significativa a diferentes campos desde las teorías de la comunicación, la educación y la cultura en general. Esta información servirá de apoyo para marcar la pauta en las nuevas formas en el uso y consumo del Internet y las TIC en México.

Esta investigación pertenece a un proyecto macro conformado por la Universidad de Sonora, la Secretaria de Educación Pública y el Gobierno de Sonora. El proyecto

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

macro se lleva a cabo en varias fases, las cuales son administradas, ejecutadas y evaluadas por el Grupo de Enseñanza e Investigación de la Comunicación en América Latina (GEIC-AL), dentro del proyecto titulado: “Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria. Cómo usan Internet los jóvenes en Sonora, México. Un Estudio sobre hábitos, competencias y control parental 2011-2012”, del cual se retomaron algunos aspectos metodológicos y contextuales para la construcción de esta investigación y que más adelante se señalan.

Por lo tanto, la importancia de este trabajo radica en diagnosticar y contextualizar los rasgos de la generación interactiva para entender mejor los retos comunicativos, educativos y sociales particulares que la nueva realidad presenta. Se pretende generar conocimiento desde el estudio de nuestro sujeto, planteándose las siguientes preguntas de investigación:

1.3 Preguntas de Investigación.

- 1 ¿Cuáles son los principales rasgos socio-económicos en relación a la accesibilidad y equipamiento en las TIC de los jóvenes de secundaria de Hermosillo Sonora?
- 2 ¿Cuáles son y en qué consisten, los usos que los jóvenes dan a las TIC?
- 3 ¿Cuáles son los contenidos preferentes de los jóvenes en el uso de las TIC?

Para dar respuesta a las preguntas anteriores se proponen los siguientes objetivos que darán solución al problema de investigación.

1.4 Objetivo General.

El objetivo general de esta investigación consiste en conocer y caracterizar rasgo socio-académicos así como los usos y preferencias de Internet, celular, videojuego y televisión de los jóvenes de secundaria de la Ciudad de Hermosillo, Sonora.

Objetivos Específicos:

1. Definir un marco teórico que nos aproxime a identificar y caracterizar las relaciones interactivas como objeto de estudio.
2. Determinar los principales rasgos socio-económicos de los jóvenes de secundaria en relación a la accesibilidad y equipamiento de las TIC.
3. Conocer y caracterizar los usos y preferencias que los jóvenes dan a las TIC

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

1.5 Sujetos y contexto.

La investigación se llevó a cabo en 23 Escuelas Secundarias Públicas del Municipio de Hermosillo, Sonora, México. En el Anexo 1, se detallan los nombres de los centros por turno, zona, grupos y número de alumnos totales y muestras representativas por secundaria. De un universo total de 27,379 alumnos, fueron seleccionados como muestra final 3,031 sujetos de estudio.

<u>cct</u>	<u>nombre</u>	<u>tur</u> <u>no</u>	<u>zo</u> <u>na</u>	<u>local</u> <u>idad</u>	<u>muni</u> <u>cipio</u>	<u>g</u> <u>1</u> <u>°</u>	<u>g</u> <u>2</u> <u>°</u>	<u>g</u> <u>3</u> <u>°</u>	<u>tot</u> <u>g</u> <u>p</u>	<u>al</u> <u>1</u> <u>°</u>	<u>al</u> <u>2</u> <u>°</u>	<u>al</u> <u>3</u> <u>°</u>	<u>tot</u> <u>al</u>	<u>mue</u> <u>stra</u>
26des 0006s	José María González Hermosillo	dbl	8	Hillo	Hillo	12	12	12	36	47 9	46 2	44 2	13 83	147
26des 0011d	Arq. Gustavo f. Aguilar Beltrán	dbl	7	Hillo	Hillo	10	10	9	29	34 8	28 0	27 3	90 1	139
26des 0013b	Juan Escutia	dbl	2	Hillo	Hillo	12	12	12	36	51 0	52 3	50 1	15 34	148
26des 0016z	Cajeme	dbl	7	Hillo	Hillo	12	12	12	36	53 8	51 4	46 8	15 20	148
26des 0018x	Alfredo e Uruchur tu	dbl	2	Hillo	Hillo	10	9	9	28	32 3	28 3	26 1	86 7	132
26des 0019w	Prof. Rubén Gutiérrez carranza	dbl	2	Hillo	Hillo	16	16	16	48	70 8	64 7	69 6	20 51	152
26des 0024h	José Vascon celos	1	2	Hillo	Hillo	7	7	7	21	26 1	25 7	27 0	78 8	129
26des 0026f	Jesús León	dbl	8	Hillo	Hillo	11	11	11	33	39 5	36 6	34 2	11 03	143

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

	González													
26des0030s	Nicolás Sedano Torres	dbl	7	Hillo	Hillo	15	14	12	41	63 3	53 4	46 6	16 33	149
26des0036m	Luis Donaldo Colosio Murrieta	dbl	8	Hillo	Hillo	14	14	14	42	49 6	52 5	46 8	14 89	143
26des0042x	Netzahu alcoyotl	dbl	8	Hillo	Hillo	7	7	7	21	21 5	24 1	21 2	66 8	125
26des0044v	Rafael Huerta Sandoval	dbl	8	Hillo	Hillo	12	12	12	36	39 8	36 0	33 3	10 91	146
26des0046t	Heriberto Huerta Luna	dbl	2	Hillo	Hillo	9	7	4	20	33 2	27 8	17 4	78 4	136
26dsn0003c	Lázaro Cárdenas Del Río	2	7	Hillo	Hillo	1	1	1	3	18	20	31	69	48
26dst0001p	Prof. Carlos Espinoza Muñoz	dbl	5	Hillo	Hillo	14	14	14	42	59 5	58 4	54 3	17 22	153
26dst0006k	Manuel Ortiz Paredes	dbl	5	Hillo	Hillo	12	12	12	36	39 8	33 0	29 4	10 22	139
26dst0041q	Ezequiel Silvas López	1	10	Hillo	Hillo	8	8	8	24	24 5	24 6	22 2	71 3	135
26dst0057r	Jorge Alberto Martínez Plomoso	dbl	13	Hillo	Hillo	14	14	14	42	62 6	54 7	55 6	17 29	148
26dst0060e	Eduardo Peña Ibarra	dbl	13	Hillo	Hillo	10	10	10	30	40 7	40 2	38 6	11 95	146
26dst0066z	Cuauhtémoc García	dbl	5	Hillo	Hillo	14	14	14	42	56 7	53 8	55 0	16 55	145

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

	Vallejo													
26dst0072j	Joaquín Enríquez Flores	dbl	10	Hillo	Hillo	14	14	14	42	558	545	489	1592	144
26dst0074h	Escuela Secundaria Técnica 74	dbl	5	Hillo	Hillo	9	9	9	27	289	279	252	820	138
26dst0078d	Escuela secundaria técnica num. 78	1	13	Hillo	Hillo	4	3	1	8	118	85	27	230	96
26dst0060e	Escuela Secundaria técnica 60	dbl	13	Hillo	Hillo	12	12	12	36	275	267	278	820	139
	totales: 23 secundarias públicas	2	5	Hillo	Hillo	259	254	246	759	9732	9113	8534	27379	3031

Fuente: elaboración propia. Cuadro No. 1

**LA GENERACIÓN INTERACTIVA COMO
OBJETO DE ESTUDIO**

CAPITULO 2

Capítulo 2. Marco Teórico Conceptual.

2.1 La Generación Interactiva como Objeto de Estudio

El presente capítulo tiene el objetivo de conceptualizar en un contexto de educación el uso de la tecnología en los jóvenes y su relación con los medios de comunicación. De esta manera se presentan los conceptos y las percepciones haciendo una relación con nuestro objeto de estudio.

En los años 30 aparecieron en EE.UU. los primeros estudios sobre los niños y la radio, y también sobre los niños y el cine (Payne Fund Studies ¹). Durante la década de 1950, las investigaciones se extenderían al nuevo medio predominante: la televisión. De hecho, el estudio de la relación del público infantil y juvenil con la televisión abarca hasta el momento presente (Bringué y Navas, 2005).

No obstante, las últimas décadas del siglo XX contemplaron la llegada de nuevas tecnologías como los videojuegos, el teléfono celular, el ordenador e Internet. Este nuevo panorama tecnológico ha avanzado a pasos agigantados y nos ha situado tras el cambio de siglo en un entorno mediático sin precedentes. Las nuevas tecnologías no sólo presentan múltiples posibilidades: también traen consigo un buen número de incertidumbres que es necesario despejar. Es preciso conocer la capacidad de acceso y los hábitos de consumo de estos medios por parte de la población, en nuestro caso, infantil y juvenil. También es grande el interés por saber qué peligros puede conllevar el uso de estas tecnologías; en múltiples ocasiones dicho interés está motivado por un deseo natural de crear medidas protectoras y reguladoras. En otras, también ocupa un lugar importante el estudio de los beneficios que pueden reportar estos nuevos medios, por ejemplo, al ámbito educativo (Bringué y Sábada, 2008).

El caso de las nuevas tecnologías plantea, además, una cuestión de especial relevancia: la denominada «brecha digital». Este término se emplea al hablar de las

¹ Entre 1929-1932, una serie de estudios de investigación se realizó para examinar las películas y sus efectos en los niños. Hubo un total de 13 estudios con apoyo financiero del Fondo Payne, una fundación privada. En cada estudio se cayó en una de las tres categorías principales de investigación: el contenido de películas, composición de la audiencia, y los efectos en los niños.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

diferencias que existen entre distintos grupos de personas, en cuanto a su conocimiento y dominio de las nuevas tecnologías. Estas diferencias pueden venir marcadas por factores socioeconómicos (por ejemplo, hay un fuerte contraste entre los países más desarrollados y los del tercer mundo), o por otras cuestiones como la edad.

En relación a este último aspecto, puede resultar de interés lo expuesto por Prensky (2001), quien habla de los «nativos» y los «inmigrantes» digitales. Así, la generación de jóvenes que ha nacido inmersa en el desarrollo de las nuevas tecnologías, producido durante las últimas décadas del siglo XX, es la generación de «nativos digitales». Se trata de un grupo de personas para las que los juegos de ordenador, Internet, el teléfono celular, el correo electrónico o la mensajería instantánea forman parte integral de sus vidas. Además, como consecuencia de estos usos, la forma de pensar de esta generación ha cambiado y es distinta a la de sus mayores. Por el contrario, las personas que no han nacido inmersas en este entorno de nuevas tecnologías, pero que se ven obligadas a utilizarlas, son los denominados «inmigrantes tecnológicos». Se trata de una generación que, por así decirlo, no habla de forma natural el lenguaje de las nuevas tecnologías.

Si para el «nativo digital» estas tecnologías son su «lengua materna», para el «inmigrante digital» son una «lengua extranjera», y de ahí que en múltiples ocasiones demuestren tener cierto «acento». Dicho acento se traduce en usos que no son propios de un «nativo digital», tales como imprimir un correo electrónico o llevar a alguien físicamente ante un ordenador para que vea una página Web Prensky (2001). Estas diferencias entre el «nativo» y el «inmigrante» digital plantean un reto desde un punto de vista educativo y protector, pues a menudo padres y maestros se ven superados por los más pequeños en el manejo de los nuevos medios.

Aunque los medios tradicionales, muy especialmente la televisión, siguen siendo un importante objeto de estudio, en este caso el interés se centrará en los nuevos medios surgidos en los últimos años. La multiplicidad de estudios, así como la diversidad de enfoques y profundidad en el tratamiento de los temas, permiten agrupar

en la presente investigación, en torno a tres áreas temáticas, de las cuales se derivaron nuestras variables de estudio y que a continuación se describen.

2.1.1 Características de la generación interactiva

Los jóvenes están creciendo en un contexto social, cultural y educativo radicalmente distinto al que nos acompañó a nosotros, sus padres y profesores. Nadie duda de que los “viejos” modelos educativos no encajan en su “forma de ser”, y de que esto origina frecuentes tensiones, tanto en la escuela como en la familia. Estos chicos y chicas han nacido inmersos en un periodo de expansión económica, bienestar material y alto consumismo. Por otro lado, es habitual que vivan en hogares con un reducido número de miembros, con la madre incorporada al mercado laboral y con una evidente dificultad para conciliar, por parte de todos, la vida laboral, personal y familiar. Además, la creciente inseguridad de nuestras ciudades ha dificultado que los menores puedan ocupar parte de su tiempo libre jugando al aire libre. La confluencia de todos estos factores explica que muchos hayan crecido rodeados de todo tipo de artilugios tecnológicos que les hicieran más grata la soledad (García, 2010).

Los niños y niñas de esta generación manifiestan muchas características propias de los adultos: disponibilidad de recursos económicos, acceso a contenidos reservados a individuos de mayor edad o cierta independencia a la hora de elegir medios, productos y servicios. Esta generación Interactiva, caracterizada porque al alto grado de posesión de pantallas y tecnologías digitales le han añadido un mayor grado de interactividad entre el hombre y la tecnología, o entre los propios seres humanos gracias a ella. Esto les confiere unas características algo peculiares que conviene conocer. Así, nuestros hijos tienen una gran facilidad para procesar información rápidamente. Reciben mucha información y la adquieren por muchos canales distintos. La selección tanto de la información como del canal responde a un impulso muy rápido, que no siempre ha sido pensado ni implica necesariamente una posterior reflexión. Por ello, muchas veces no realizan un análisis crítico de la información recibida (García, 2010). No es difícil imaginarlos en continua acción porque tienden a pensar que es más

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

importante hacer que hacer bien, por lo que les cuesta mucho reflexionar sobre sus propias actitudes y conductas.

Además, necesitan recibir una recompensa inmediata en lugar de gratificaciones que se materializarán a medio o largo plazo. Necesitan saber para qué les sirve lo que van a realizar en el mismo instante en el que se proponen realizarlo. Tienen la atención más diversificada. Por eso son capaces de realizar varias tareas de forma simultánea como, por ejemplo: escuchar música mientras leen, mantener varias conversaciones en el Messenger a la vez que estudian o hacen la tarea, hablar con los amigos que están presentes al mismo tiempo que envían mensajes a los ausentes. El texto les sirve para ilustrar la imagen: sólo en el caso de que no comprendieran ésta se acudiría a aquel. Ciertamente, tienen la inteligencia visual muy desarrollada. Se mueven en un medio en el que la información se organiza de una manera absolutamente distinta a la utilizada en la escritura convencional. Por ello, los libros les pueden resultar extraños y les cuesta tanto la lectura pausada de un texto (Castells, 1997).

Están creciendo en un mundo conectado tanto sincrónica como asincrónicamente. Esto les ha generado, por un lado, la necesidad de estar permanentemente conectados. Por otro, una nueva manera de enfrentarse a los problemas o satisfacer las necesidades: cualquier persona del mundo puede resolvérselos o dar cuenta de ellas con tal de que esté conectada a Internet; cualquier pregunta o petición puede encontrar respuesta en la enorme base de datos o la grandiosa comunidad de personas que es la Red. En consecuencia, no suelen pensar ni evaluar la validez o bondad de la respuesta obtenida. Además, los padres y los profesores dejamos de ser la única fuente de conocimiento, lo que nos puede erosionar la autoridad (García, 2010).

Les encanta lo fantástico, para convencerse de ello basta con observar los libros que leen, las películas que ven, los videojuegos que juegan o el imparable éxito de los mundos virtuales que nacen en cualquier esquina del ciberespacio. Su identidad digital tiene tanto valor o más que la real. Por ello le conceden tanta importancia y le dedican

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

tanto tiempo y atención a lo que se dice de ellos en la Red, o a las fotos o vídeos en los que aparecen. Además, experimentan nuevas formas de relacionarse y, muchas veces, expresan emociones y proporcionan información propia o de otras personas, en diversos formatos (texto, audio o vídeo), sin pudor alguno. Utilizan e incluso dominan los medios de producción digital: cámaras de foto y vídeo, programas para el tratamiento fotográfico, la edición de vídeo o la creación de páginas web. Es decir, no son sólo consumidores digitales, como muchos adultos, sino que también producen. Además, quieren estar a la última tanto en hardware como en software (Jenkins, 2008).

Por primera vez en la historia, los hijos saben mucho más que sus padres y madres sobre algo que, como hemos visto, está resultando crucial a la hora de configurar su “forma de ser”, sus valores y actitudes. Los niños y niñas declaran ser los “expertos tecnológicos” del hogar, han aprendido a manejar la tecnología digital de manera autónoma, sin la mediación educativa de un adulto, reconocen ser los que más saben sobre ella y los que hacen un uso más intensivo y multifuncional (García, 2010). Por tanto, es evidente que frente a las nuevas pantallas y a Internet la generación interactiva va por delante en conocimiento y uso, hecho que sitúa a los progenitores en clara desventaja, incluso, puede llegar a cuestionar su autoridad para ejercer cualquier mediación.

2.1.2 Pautas de consumo: accesibilidad y uso

El consumo, entendido en un sentido amplio, engloba todo lo relacionado con el acceso y los usos que niños y jóvenes hacen de los medios de comunicación. Cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares, el lugar de acceso a los diversos medios, el momento del día en el que los utilizan o la cantidad de tiempo que les dedican (Bringué y Sábada, 2008).

Aquellos países en los que la investigación en la materia está muy desarrollada, cuentan con numerosos trabajos que incluyen las pautas de consumo de medios. Y aquellos en los que el estudio del binomio escolares-medios de comunicación está en

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

sus comienzos coinciden en empezar su esfuerzo por estas cuestiones básicas que les ayudan a conocer el terreno sobre el que actuar. Por lo tanto, se puede concluir que la investigación en torno a las pautas de consumo es un indicador del grado de madurez que reviste un determinado país en el estudio de los niños y jóvenes y su relación con los medios (op. cit).

Uno de los estudios más relevantes realizados hasta el momento, tanto en EE.UU. como en Europa, pueden ser útiles para describir el panorama general. En EE.UU. son múltiples los organismos e instituciones que trabajan en el campo de los jóvenes y los medios de comunicación. Algunos de los que han realizado investigaciones en la materia son The National Institute on Media and the Family, orientado a la protección frente a los peligros de los medios y un referente a nivel internacional; The Markle Foundation, especialmente centrada en el potencial de las nuevas tecnologías para las áreas de la salud y seguridad nacional; Pew Internet and American Life Project, cuyo foco de atención es el potencial de Internet y su impacto en diversas áreas de la vida; o The Kaiser Family Foundation, que trabaja en el ámbito de la salud global. Esta última institución es relevante por los trabajos que ha realizado en 1999 y 2005 en torno al consumo de medios por parte de la población juvenil norteamericana (Bringué y Sábada, 2008).

El consumo de medios actual por parte de los jóvenes se caracteriza por estar cada vez más repartido entre diversos medios, que tienden a utilizarse de forma simultánea. Aun así, parece que la televisión sigue ocupando un lugar predominante en la vida de los jóvenes (Rideout, 2005).

Las pautas de consumo de las TIC (acceso y uso) ocupan el primer lugar en las investigaciones, se ha convertido en una cuestión básica. Parece evidente que, en el momento de analizar la relación de los jóvenes con las TIC y de profundizar en cuestiones complejas –como pueden ser los peligros que se derivan de su uso, las redes sociales que se construyen a través de estas tecnologías o, por ejemplo, el

potencial educativo de las mismas—, lo primero será saber quiénes las utilizan, dónde, cuándo, cuánto y cómo (Livingstone, 2007).

El equipamiento de los propios jóvenes, los hogares o la escuela, determinan la posibilidad de acceso a las nuevas tecnologías. Cuestiones como la presencia y número de ordenadores en las casas, la existencia de acceso a Internet, la posesión de teléfono celular o consola de videojuegos, son cuantificables, por lo que se convierte en un punto de partida que precisa estudio (op. cit).

2.1.3 Edad, género y perfil socio económico

Junto al género, otra variable estudiada con frecuencia es la edad para poder establecer diferencias y comparaciones. Sin embargo, no existe un claro acuerdo en cuanto al rango que conviene estudiar y, por lo tanto, las edades de los jóvenes estudiados varían mucho en función de cada país. La mayoría de las investigaciones se centran en los jóvenes, pues estos utilizan más las TIC. Existe un mayor número de investigaciones sobre quienes más utilizan estas tecnologías, esto es, los jóvenes más mayores; pero dado que los más pequeños están incrementando notablemente, su vulnerabilidad ante posibles riesgos se incrementa, por lo que los sujetos menores de 12 años han de ser una prioridad de estudio en el futuro (Livingstone, 2007).

2.1.4 Contenidos y preferencias

En la investigación sobre jóvenes y medios de comunicación se aprecia un notable interés por los contenidos a los que se ven expuestos y que son consumidos por este público. Abundan las investigaciones en torno a los efectos, tanto positivos como negativos, que pueden derivarse del uso de distintos medios de comunicación. Este interés por los efectos se remonta a los comienzos de la radio durante los años de 1930 en EE.UU., como explica Kundanis (2003).

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

En la década de 1950, con la llegada de la televisión, el interés se centró en dos tipos de contenidos: violencia y sexo, la preocupación por estos dos aspectos se prolonga hasta nuestros días. Aunque se trata de dos asuntos diferenciados, muy comúnmente «contenidos» y «efectos» van de la mano. Así, es habitual el tratamiento de determinados contenidos (muy especialmente el sexual y el violento) de una manera directamente relacionada con los efectos que pueden producir sobre la audiencia. Una evidencia de ello es el informe presentado por Livingstone y otros en 2007, cuando se realiza una clasificación de los peligros que puede entrañar Internet para los jóvenes, una de las categorías que presentan es la de «riesgos de contenido». Existen análisis de contenidos que buscan plasmar la realidad de un medio y de lo que a través de él se ofrece y representa. Algunos ejemplos son el trabajo realizado por García y otros, 2004, que se centra de forma especial en la programación infantil televisiva de España, incluida la publicidad, investigaciones centradas en la imagen que se representa de la juventud a través de los medios (Von Felitzen y Carlsson, 1999), o en los valores que transmite la publicidad a los jóvenes (Sánchez, 2004).

Sin embargo, si hay un tema de destacada recurrencia en la investigación reciente sobre la materia, es el que tiene que ver con los riesgos que presentan las tecnologías, y que son de varios tipos: de contenido, de contacto, de privacidad, comerciales y para la salud. De todos ellos, los que más han centrado la atención de los investigadores son los riesgos de contenido, con una especial referencia a la violencia y al sexo (Bringué y Sábada, 2008).

En cuanto a la violencia, existen numerosos estudios centrados en su presencia en distintos medios, y en su influencia sobre las conductas agresivas de este público. Al hablar de violencia, resulta necesario considerar una serie de premisas antes de realizar cualquier tipo de valoración. En primer lugar, hay que tener en cuenta la naturaleza del medio con el que nos enfrentamos. No es lo mismo la violencia en la televisión, de la que el menor es un mero receptor pasivo, que la violencia en un videojuego, en el que el joven participa activamente y que puede tener altas dosis de realismo. También habrá que considerar qué justifica la presencia de imágenes o

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

actitudes violentas en los medios: puede ser violencia gratuita o, por el contrario, enmarcada en un contexto determinado. Además, también influirá la existencia de algún tipo de mediación (fundamentalmente familiar) en el momento de consumir violencia, que puede ayudar al joven a interpretar lo que ve de una manera adecuada. Por lo tanto, la violencia se puede dar en circunstancias muy diversas que harán que sus efectos, sean diferentes (Bringué y Sábada, 2008).

Por su parte Wartella (1996) habla de la violencia como de uno de los dos temas junto con la comercialización, que más preocupan en cuanto a los efectos que puede tener la televisión, y vincula estos efectos a los contenidos, tal y como apuntábamos al comienzo. Otros trabajos, como el de Von Feilitzen y Carlsson (2000), se refieren de un modo especial a la violencia en el videojuego, y parten de la siguiente afirmación: se sabe que a muchos niños y adolescentes les gustan los juegos violentos, pero se conoce poco acerca de los contenidos y la influencia que pueden ejercer estos juegos.

Se encuentran opiniones enfrentadas, y aunque algunos afirman que parece haber indicios de que sí hay una relación entre violencia y agresividad, todavía merece la pena ser prudentes a la hora de hacer una valoración. Según Valkenburg (2004), prácticamente todos los meta-análisis realizados demuestran que los contenidos violentos en los medios generan conductas agresivas o influyen negativamente en el sujeto, aunque también destaca que la violencia es sólo uno de los múltiples factores que pueden desembocar en dicha agresividad.

Adicionalmente a la violencia, un segundo aspecto que ha centrado el interés de numerosos autores a la hora de abordar los efectos de los medios, es el de los contenidos sexuales. El sexo ha estado presente de forma predominante en la televisión, aunque ahora Internet es una ventana más directa a un sinnúmero de contenidos sexuales, pederastas y pornográficos. También se pueden encontrar referencias sexuales, aunque en menor medida, en los videojuegos. Se puede constatar como un hecho que hoy en día los menores de edad están expuestos a una gran cantidad de contenidos sexuales en múltiples soportes. Así lo reconocen algunas de las

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

investigaciones más recientes (Von Feilitzen y Carlsson, 2000; Malamuth e Impett, 2001; Strasburger y Wilson, 2002; Castells y De Bofarull, 2002).

Además de la violencia y el sexo, contenidos predominantes en la investigación, estos autores hablan de otro tipo de contenidos que pueden tener efectos nocivos sobre los jóvenes. Así, en primer lugar hablan de las drogas, dentro de las que se incluye el tabaco o el alcohol. También preocupa todo lo relacionado con la alimentación y los desórdenes alimenticios (anorexia, bulimia), directamente vinculados a los cánones de belleza que se transmiten a través de los medios de comunicación hoy en día. Estas cuestiones tienen una singularidad: su presencia se da de un modo especial en la publicidad. De hecho, abundan los trabajos referidos en concreto a la publicidad de tabaco o de alimentos, y a los efectos que pueden tener en la joven audiencia. Aunque la investigación científica tiene todavía ciertas carencias, sí que hay algunas evidencias de que la publicidad de tabaco y alcohol es un factor significativo en el consumo que los adolescentes hacen de estas dos drogas (Strasburger y Wilson, 2002). Hay que tener en cuenta que los medios y las nuevas tecnologías pueden presentar más peligros además de los derivados del contenido (como los violentos y los sexuales, ya mencionados). Livingstone y otros (2007) habla de tres tipos de riesgos más, aparte de los de contenido: riesgos de contacto, riesgos comerciales y riesgos de privacidad.

Los riesgos de contacto surgen de la comunicación interpersonal a través de las TIC. Los jóvenes mantienen diálogos con amigos y compañeros a través de herramientas como el Messenger, pero también cabe la comunicación con personas anónimas para ellos.

Los riesgos de privacidad hacen referencia de forma concreta a la invasión de la intimidad de una persona.

Los riesgos comerciales son los derivados de la actividad publicitaria y mercantil que se da a través de la Red (Livingstone, 2007).

Sobre los efectos de los medios hay múltiples posturas enfrentadas, aunque resulta complicado inclinarse por unas u otras, al menos de modo absoluto. En ocasiones puede parecer que se da más importancia a los aspectos negativos que a los positivos. Esto no implica necesariamente una visión pesimista de los medios y las nuevas tecnologías. A menudo se toma como punto de partida que estos medios son buenos, y se pone un énfasis en los aspectos negativos con un ánimo protector (Bringué y Sábada, 2008). Ese interés por la protección está presente en la investigación en la siguiente variable, tal y como se presenta a continuación.

2.1.5 Protección: control parental

Comprende el estudio de las medidas que se adoptan desde distintos ámbitos (gubernamental, familiar, escolar, etc.) para salvaguardar la integridad física y psicológica del menor, que puede verse vulnerada por el uso de diversos medios. Las tres más importantes son la regulación, la mediación familiar y la educación en este ámbito (Bringué y Sábada, 2008).

La aparición de distintos medios de comunicación ha traído siempre consigo un interés por conocer los efectos que su uso puede provocar en la audiencia, especialmente en aquella que puede ser más vulnerable, como es el caso de la infantil y juvenil. Detrás de este interés subyace un claro ánimo de proteger al menor ante los posibles peligros que puedan derivarse de su uso de los medios. La responsabilidad de proteger al menor de los medios de comunicación recae sobre diversos agentes. Los más implicados en su tutela, educación y desarrollo son la familia y la escuela, así como las autoridades públicas. Tampoco pueden eludir su responsabilidad los propios medios de comunicación, así como otros actores sociales (empresas, instituciones, etc.). Todos ellos deben colaborar estrechamente entre sí para que los jóvenes hagan un uso responsable y positivo de la gama de medios que tienen a su alcance. Se trata, en definitiva, de un asunto de interés general. Tal y como señala Carlsson (2006), la inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección. A lo largo de este epígrafe se analizan tres

pilares fundamentales para alcanzar este fin, como lo son la regulación, la mediación familiar y el conocimiento de los medios.

1. La regulación atañe a las leyes y normas establecidas por las autoridades públicas, así como por otros agentes, de forma externa e interna. Se trata de una cuestión compleja, pues existe legislación a distintos niveles: local, nacional y supranacional. Esta legislación está más desarrollada en el caso de los medios más longevos, como la televisión. Sin embargo, en el caso de las nuevas tecnologías los vacíos legales son más comunes. En la actualidad se están desarrollando algunos estudios a nivel internacional, orientados a desarrollar políticas de protección en el futuro. Es común que además de la regulación, se hable de la autorregulación y la corregulación (Carlsson, 2006).
2. Un segundo factor considerado de gran relevancia para la protección del menor es la familia. Se habla de la mediación familiar como un ejercicio necesario y fundamental para que el niño haga un buen uso de los medios de comunicación. Los niños nacen y crecen inmersos en un mundo tecnológico que hace que en ocasiones superen a sus padres. Es evidente lo complicado que será ejercer algún tipo de control desde la ignorancia. De ahí la importancia de que los mayores conozcan bien la naturaleza de los medios de comunicación, muy especialmente de las nuevas tecnologías (op. cit).
3. Por último, y en relación con lo anterior, se viene hablando de la necesidad de educarse en el uso de los medios como medida de protección. En el ámbito anglosajón se suele hablar de *media literacy*, término que no tiene una traducción precisa al castellano, aunque podría ser entendido como «cultura de los medios» o «conocimiento de los medios». Dicha cultura es para muchos un factor de vital importancia, que debe extenderse al mayor número posible de personas: a los jóvenes, pero también a los padres y educadores (op. cit).

2.1.6 Regulación

Este término se refiere a la legislación existente en torno a los medios de comunicación, pero también al conjunto de normas que establecen otras instituciones no gubernamentales, así como a posibles medidas de control y autocontrol (Bringué y Sábada, 2008). La situación actual requiere de la colaboración de distintos agentes, y que la legislación es un elemento necesario, pero no suficiente por sí solo como medida de control de los medios de comunicación.

Se está desarrollando una labor considerable orientada a crear políticas de regulación de los medios, especialmente cuando se habla del público infantil y juvenil. No parece relevante centrarse de un modo específico en la legislación vigente: ésta variará en función del ámbito geográfico, así como del medio concreto al que se refiera. Así, encontramos leyes a nivel local, nacional o supranacional. Algunos medios están específicamente legislados (es el caso de la televisión, por poner un ejemplo, con la Directiva de Televisión sin Fronteras), mientras que otros, dada su novedad, pueden quedar al amparo de leyes más generales, como puede ser el caso del videojuego. En torno a este medio, por poner un ejemplo, existen sistemas de clasificación de contenidos, como el código PEGI, de carácter voluntario. En este sentido, en los últimos años se ha venido debatiendo si existe una necesidad de dar más peso a la legislación o, por el contrario, la regulación debería recaer en mayor medida sobre otros actores sociales. Hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Hoy, sin embargo, la situación ha cambiado debido a una serie de factores (Carlsson, 2006).

Esto, junto con la globalización, en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se dé más importancia a la responsabilidad de padres y otros adultos, en lugar de a la legislación, para la protección del menor ante los medios. La fórmula ideal es aquella en la que se combinan regulación, autorregulación y corregulación. Con la autorregulación se está refiriendo al propio control que deben ejercer los medios. Esta autorregulación creció

durante la década de 1990 como una manera de evitar remitirse a las leyes constantemente. También debido al continuo desarrollo de las tecnologías, que haría que dicha regulación quedara obsoleta rápidamente. Otro concepto que surge es el de correulación. Con este término, se hace referencia a un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal forma que la última se acopla a la primera de manera eficaz (Schulz, 2006).

Mediación familiar

Un segundo agente que está directamente implicado en la protección del niño frente a los medios de comunicación es la familia. Se habla de los padres como factor fundamental en la socialización del niño, concretamente en su faceta como consumidor. De la misma forma, los padres juegan un papel decisivo en la relación de sus hijos con los medios de comunicación (Bringué y Sádaba. 2008).

La aparición de las nuevas tecnologías ha enriquecido el entorno mediático en el que crece el niño. Dicho entorno es a la vez más complejo, especialmente para las personas mayores, que a diferencia de los más pequeños, no han crecido de forma natural en dicho entorno y a menudo carecen de los conocimientos y destrezas necesarios para manejarlas. Un trabajo de Himmelweit y Oppenheim (1958), se centraba en estudiar los efectos de la televisión en el niño. Se consideraba como un factor a tener en cuenta el ejemplo y control que podían ejercer los padres sobre el consumo de este medio. Una de las conclusiones a la que llegaron los autores es que parecía haber un control amplio respecto al horario de uso (momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etc.), pero respecto a otras cuestiones, como el contenido consumido por el niño, parecía haber una preocupación mucho menor. Estos autores hacen referencia a la responsabilidad de los padres ante los efectos que el medio puede provocar en los hijos, concretamente cuando se refieren a contenidos que pueden provocarles miedo. Asimismo, hablan de su deber de controlar la cantidad de consumo de televisión y su repercusión en la práctica de otras actividades, de su papel

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

como referentes a seguir para el niño y de su deber de manifestar quejas y preocupaciones.

El equipamiento de los hogares y los motivos que llevan a los padres a adquirir determinadas tecnologías. Por ejemplo, se expone la idea de que la televisión es un medio muy popularizado, mientras que el ordenador es algo más propio de las familias de clase media o alta. Muchos padres, según explica, compran el ordenador como ayuda a la educación de sus hijos, como una herramienta necesaria para su rendimiento escolar (Pasquier, 2001).

También es de interés conocer la forma de consumo de medios dentro de la familia. Resultará relevante saber qué medios utilizan los padres y cuáles los hijos, si existen diferencias entre ambos en cuanto al conocimiento y uso de estos medios, o si incluso los utilizan todos juntos o por separado. Asimismo se ha analizado la influencia del modelo familiar en el consumo de medios: por ejemplo, en el caso de familias monoparentales, cómo influyen el padre o la madre en el equipamiento tecnológico del hogar o en la ubicación de esas tecnologías. Sin embargo, la cuestión que más ha acaparado la atención de los investigadores es propiamente lo que se denomina «mediación parental», esto es, el papel de intermediación que los padres ejercen en la relación de sus hijos con los medios de comunicación. Este interés implica conocer la existencia de normas o restricciones respecto al uso de estos medios. También si los padres ayudan a interpretar de forma adecuada los contenidos expuestos, dando su criterio a los hijos y dialogando con ellos, el estilo de comunicación de los padres influye en la comprensión e interpretación que los hijos hacen de los contenidos (Austin, 1999).

Otros estudios se han centrado, más que en los estilos de comunicación, en la existencia de reglas impuestas por los padres, y que estos ejercen poco control sobre el uso que sus hijos hacen de los medios de comunicación (Rideout, 2005).

El amplio equipamiento tecnológico de los hogares, así como las afirmaciones de los jóvenes respecto a la imposición de normas, parece que los padres no creen que

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

sus hijos pasen demasiado tiempo con los medios o simplemente, son indiferentes a la cuestión. (Bringué y Sábada, 2008). En la misma línea van las conclusiones de Austin y otros (1999), referidas concretamente a la televisión: aseguran, respaldándose en la investigación existente, que parece que los padres imponen pocas reglas, discuten poco los contenidos y ejercen un escaso control sobre la influencia que sus hijos reciben a través de este medio. No obstante, destacan también que sería precipitado culpar a los padres de los efectos no deseados que los medios ejercen sobre sus hijos.

No existe una conclusión firme acerca de cuál ha de ser el papel mediador que ejerzan los padres. (Austin, 1999; Kundanis, 2003). En primer término, es necesario interpretar los contenidos expuestos por el medio, diciendo si se corresponden o no con la realidad; la segunda, en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje y la última, en complementarlo con información adicional, si fuera necesario.

Otras visiones se han centrado más en la importancia de utilizar el medio de forma compartida. Castells y De Bofarull (2002) hablan de las ventajas del «ocio compartido», que «sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental (protagonizada por los padres), que tiene como objetivo educar». Para disfrutar de esta actividad, será necesario tener en consideración previamente una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a jugar cada uno de ellos (Bringué y Sábada, 2008).

Puede resultar de interés la aportación realizada por Llopis (2004), que centró su análisis en torno a la televisión y la sociedad española. El autor, según explica, en el que la familia es reconocida como una de las principales instituciones mediadoras del consumo infantil de televisión. Así, realiza un estudio con el objetivo de establecer una tipología de estilos de mediación familiar del consumo televisivo de los niños y adolescentes españoles. El resultado son tres categorías distintas, que él denomina «conglomerados»:

- Los padres controladores-restrictivos, cuyo ejercicio se basa poco en la orientación acudiendo con mayor frecuencia al control.
- Los padres permisivos engloban a un grupo que no ejerce prácticamente ningún tipo de mediación del consumo televisivo, ni en lo que se refiere a la limitación y el control, ni en lo que atañe a la orientación.
- Los padres orientadores son aquellos que apenas recurren a la limitación, pero sí al control, así como a la orientación. Sería el estilo más común de todos (Llopis, 2004).

Es evidente el interés que ha suscitado la mediación familiar cuando se habla del consumo juvenil de medios, especialmente en lo que atañe a la protección. Del mismo modo, las investigaciones parecen concluir que es necesaria la mediación de los padres en el uso que sus hijos hacen de los distintos medios de comunicación. Para que esa mediación sea eficaz, será fundamental que los padres conozcan bien e incluso utilicen estos medios. Asimismo, no hay que pensar en la mediación como en un ejercicio puramente restrictivo. Esta debe ser más bien una guía que ayude a los jóvenes a sacar el máximo provecho a los medios y las nuevas tecnologías, de una forma responsable y a la vez divertida. Como afirman Castells y De Bofarull (2002), la familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y al ocio digital.

2.1.7 Conocimiento y educación para los medios

El ámbito de la educación es un asunto que ocupa un papel destacable en la literatura sobre jóvenes y medios de comunicación. Es una cuestión que interesa a padres y educadores, pero también a los organismos públicos y a la propia industria. Por todos es reconocida la necesidad de dar a conocer estos medios y sus posibles usos. Se trata, además, de una educación necesaria no sólo para los jóvenes. Los adultos de hoy (padres, profesores, etc.) a menudo son superados por los niños y jóvenes en el conocimiento y manejo de estas tecnologías. Sin embargo, su relevante papel en la tutela y educación del niño, así como su deber de protección, les obliga a conocer bien estos medios. Se han empleado múltiples términos para hablar de esta

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

cuestión: educación mediática, educación para la comunicación, competencia en los medios, etc. El término más empleado en el ámbito anglosajón es el de media literacy: se trata de la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos (Aufderheide, 1992).

La educación en los medios es el fin último de múltiples investigaciones. El valor de las TIC en la educación de los jóvenes se considera la seguridad en Internet como un «riesgo educacional», por lo que se buscó la participación activa de los jóvenes a la hora de enfrentarse a esos riesgos. Se quería infundir una actitud crítica durante el uso de estas TIC, y la conclusión general del estudio es que los niños tienen un deseo y necesidad de explorar y jugar con esos riesgos on line compartiéndolos en charlas con sus amigos y compañeros (Bringué y Sábada, 2008).

El entorno multimedia actual presenta múltiples posibilidades, pero para aprovecharlas al máximo es necesaria la educación de los diversos públicos implicados: niños, jóvenes, padres, educadores, los más desfavorecidos, etc. Los medios de comunicación tienen múltiples ventajas, pero la ignorancia impedirá aprovecharlas. Podría decirse que en el caso de los medios, y muy especialmente con la llegada de las nuevas tecnologías, resulta plenamente aplicable la máxima de que «en el conocimiento está el poder». Se puede afirmar que existe una investigación consolidada en el tiempo acerca de los niños y jóvenes como usuarios de tecnología (Bringué y Sábada, 2008).

En todos los casos, parece que lo primero en estudiarse son las pautas de consumo de la tecnología por parte del menor, así como de su familia. En segundo lugar, interesan de un modo especial los efectos que puede tener el uso de esa tecnología sobre el niño o el joven. Aunque lo más estudiado son los posibles contenidos nocivos (con un especial énfasis en la violencia y el sexo), las nuevas tecnologías y sus posibilidades de interactuar presentan riesgos antes inexistentes, como los de contacto, los de privacidad o los comerciales. Todos estos riesgos

fomentan también un ánimo protector y regulador entre los organismos públicos, las instituciones públicas y privadas o los investigadores (Bringué y Sábada, 2008).

Sin embargo, el potencial positivo de las tecnologías es innegable y constituye también un importante tema de estudio. Su buen uso puede ser útil para diversas áreas, como la educación, la sociabilidad o incluso la salud. No obstante, el buen aprovechamiento de las nuevas tecnologías requiere un buen conocimiento y uso de las mismas, por lo que la educación en el uso de los medios y las tecnologías parece ser una cuestión fundamental, tanto para los niños y jóvenes, como para sus padres y educadores (Bringué y Sábada, 2008).

2.2 Sociedad del conocimiento, TIC y procesos educativos

A partir del proceso de construcción de lo que se conoce como sociedad de la información y el conocimiento (SIC), la relación educación-comunicación está cambiando. Los sistemas de enseñanza, hacen profundos esfuerzos por apoyarse en los nuevos medios. Incluso, como parte de las políticas vigentes, buena parte de los gobiernos diseñan y ponen en marcha proyectos educativos en los que las TIC son actores fundamentales. En este contexto, el propósito central de este apartado es reflexionar acerca de los cambios experimentados por la educación a partir del empleo de las TIC, la convergencia tecnológica y la construcción de la SIC (Crovi, 2011).

Es importante señalar que entiendo por SIC al proceso de construcción de un nuevo paradigma social articulado en torno a la comunicación y los procesos informativos que tienen lugar a partir de convergencia tecnológica, o sea, la unión en red de tres sectores que venían trabajando separadamente: telecomunicaciones, informática y radiodifusión. Puede decirse que la SIC se caracteriza por el rápido crecimiento de las tecnologías de la información, así como por el reemplazo de los bienes industriales por servicios de información, lo cual propicia un cambio de paradigma en las sociedades modernas según el cual la producción de riqueza y la generación de valor se relacionan con el acceso a la información (Crovi, 2011).

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

La sociedad del conocimiento constituye un segundo momento, consecuencia o resultado de una primera etapa definida como sociedad de la información. Valora la inteligencia colectiva, la presencia en la red, la interactividad con el usuario o los servicios finales y el trabajo colaborativo en red. Para este tipo de sociedad lo importante es el saber técnico u organizativo sobre los procesos más que sobre los problemas, es por ello que combina oficios y eficiencias productivas. Se entiende por inteligencia al total de actitudes cognitivas (capacidades de percibir, recordar, aprender, imaginar, razonar) dentro del nuevo esquema de SIC el ejercicio de estas capacidades involucra una parte colectiva o social. Esta dimensión social se da por dos razones: porque nunca pensamos solos sino que lo hacemos implicando a comunidades vivas; y porque esas comunidades están siempre presentes en nuestros pensamientos (Levy, 1999). Se trata sin duda de un nuevo paradigma, en gestación, que repercute en prácticas culturales de diversa índole entre las cuales destacan los sistemas educativos a distancia. Aunque un cambio social de esta magnitud impacta también a los sistemas educativos presenciales de todos los niveles, nos centraremos en los que se ofrecen a distancia porque es en ellos donde más se han puesto en juego dos perspectivas que atraviesan este análisis: la comunicación y sus constructos teóricos, y las nuevas tecnologías de información como instrumentos claves en el desarrollo de la SIC.

Para analizar los cambios experimentados por la educación a partir de las nuevas tecnologías y los fenómenos señalados, resulta indispensable hacer referencia a puntos de arranque: A nivel internacional no sólo la UNESCO ha tratado los cambios de la educación ante la SIC, también lo han hecho el Banco Mundial, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo, el Banco Interamericano de Desarrollo, organismos que han producido diagnósticos, recomendaciones y sugerencias acerca de la situación educativa de algunos países. Estas y otras instituciones regionales y a nivel de las naciones, han proporcionado lineamientos sobre la educación del futuro e incluso se han pronunciado sobre las nuevas tendencias para la certificación y estandarización internacional de profesiones y oficios. No obstante, es la UNESCO quien ha expresado

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

con mayor claridad la orientación y el propósito de los cambios que el sector educativo está experimentando (Jenkins, 2008).

El 9 de octubre de 1998 en la Conferencia Mundial sobre educación superior, La Educación superior en el siglo XXI: Visión y acción, convocada por la propia UNESCO y realizada en París, Francia, se aprobó la Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI: Visión y acción y Marco de Acción prioritaria para el cambio y el desarrollo de la educación superior (Silvio, 2000). Aunque se trata de un documento más amplio, creo indispensable referirme aquí a aquellos aspectos centrales que para UNESCO caracterizan a la nueva educación, muchos de los cuales ya se encuentran plasmados en la realidad educativa de algunos países o están en vías de concretarse a través de programas y propuestas nacionales (Crovi, 2001).

En este documento se expresa con claridad el potencial y los desafíos que tiene la tecnología para UNESCO. El documento menciona de manera concreta la creación de redes, la realización de transferencias tecnológicas, la formación de recursos humanos para estas actividades y también la elaboración de materiales didácticos, así como el intercambio de conocimientos. En su artículo 12, la Declaración habla de la necesidad de crear nuevos entornos pedagógicos que van desde los servicios de educación a distancia hasta los establecimientos y sistemas virtuales de enseñanza. Desde una posición un tanto optimista, se mencionan las posibilidades que tienen estos sistemas de ayudar a corregir las graves desigualdades existentes, sin embargo, no se hace referencia a cuestiones ineludibles como la brecha digital, entendido como las diferencias que existen entre los países desarrolladores y los periféricos en materia de infraestructura tecnológica así como en su uso y apropiación, diferencias que sin duda representan un reto a vencer antes de comenzar a aprovechar los beneficios de la convergencia (op. cit).

2.2.1 Las redes como modelo de acción

El tema de las redes no es nuevo para la comunicación, ya que desde hace varias décadas se han aplicado diferentes situaciones. Durante la década de los 60 y finales de los 50, se dio una enorme importancia a la creación de redes, esquema que fue un instrumento de trabajo privilegiado para el desarrollismo. Tanto programas nacionales e internacionales (entre los cuales cabe recordar la Alianza para el Progreso o las propuestas de extensión agrícola que abundaron en los países menos desarrollados) como grupos contestatarios, echaron mano de los modelos de red ya sea para difundir o para proteger información. Sin embargo, la intermediación tecnológica de entonces era limitada y no respondía plenamente al modelo de la red, cayendo en ocasiones en el centralismo de la información (Crovi, 2011). El uso de la base tecnológica debe sustentarse en un modelo de comunicación que promueva y aproveche sus ventajas, algo que la tecnología no puede hacer por sí misma. Y es que el diseño de redes va más allá de su dimensión técnica, para ubicarse en la organización del trabajo institucional y escolar. Las redes como modelo comunicativo ofrecen aún muchas ventajas por explorar.

En el proceso de construcción de la sociedad de la información la educación es a la vez medio y fin: medio para alcanzar la incorporación de todos los grupos sociales a los procesos de intercambio de información y conocimiento y fin porque sólo alfabetizando a los países; se puede pensar en incorporar los beneficios de la convergencia al desarrollo. Si el papel de la educación es de tal relevancia, tendremos que estar alerta frente a ciertas tendencias que pueden desviarla de su camino transformándola en medio para alcanzar otros fines. La nueva etapa por la que atraviesa la educación a distancia puede ser crucial para abatir rezagos educativos. A partir de esquemas pedagógicos novedosos, así como de procesos de comunicación que permitan la respuesta y la interacción, las más recientes innovaciones tecnológicas pueden jugar un papel destacado en la renovación tanto busca alcanzar la educación. (Crovi, 2011).

2.2.2 Entorno virtual como proceso de construcción del conocimiento

Caracterizar el aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de construcción supone, esencialmente, afirmar que lo que el alumno aprende en un entorno virtual no es simplemente una copia o una reproducción de lo que en ese entorno se le presenta como contenido a aprender, sino una reelaboración de ese contenido mediada por la estructura cognitiva del aprendiz. El aprendizaje virtual, por tanto, no se entiende como una mera traslación o transposición del contenido externo a la mente del alumno, sino como un proceso de reconstrucción personal de ese contenido que se realiza en función, y a partir, de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico de dominio, estrategias de aprendizaje, capacidades metacognitivas y de autorregulación, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativa. La actividad mental constructiva que el alumno, al poner en juego este conjunto de elementos, desarrolla en torno al contenido se configura, desde esta perspectiva, como clave fundamental para el aprendizaje, y la calidad de tal actividad mental constructiva, por lo mismo, se configura como clave fundamental para la calidad del aprendizaje: ni toda actividad que el alumno realiza cuando aprende conlleva actividad mental constructiva, ni toda actividad mental constructiva es igualmente deseable ni óptima para un aprendizaje de calidad (Onrubia, 2005).

El postulado constructivista y la importancia atribuida a la actividad mental constructiva del alumno en su proceso de aprendizaje tienen múltiples e importantes implicaciones para una comprensión más afinada de cómo se aprende en entornos virtuales y de qué se puede hacer desde la enseñanza para promover ese aprendizaje (op. cit).

La primera es la diferencia entre la “estructura lógica” del contenido y la “estructura psicológica” del mismo. La estructura lógica de un contenido remite a la organización interna del material de aprendizaje en sí mismo, y puede considerarse

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

estable entre contextos, situaciones y aprendices. La estructura psicológica del contenido, en cambio, remite a la organización de ese material para un alumno concreto, y depende de lo que, en cada momento, el alumno aporta al proceso de aprendizaje. Esta diferencia permite distinguir entre dos condiciones, igualmente necesarias pero distintas entre sí, que deben cumplirse para que el alumno pueda atribuir significado al contenido que debe aprender. Por un lado, la significatividad lógica, relacionada con la estructura y organización interna del contenido a aprender. Por otro, la significatividad psicológica, relacionada con el hecho de que el aprendiz disponga de elementos en su estructura cognitiva que pueda poner en relación de manera sustantiva y no arbitraria, de manera profunda y no superficial, con ese contenido (Onrubia, 2005).

El punto a destacar es que, mientras la significatividad lógica puede garantizarse, esencialmente, desde el diseño del material de aprendizaje, al margen en buena medida de las características concretas de los alumnos a los que ese material se dirige, la significatividad psicológica sólo puede asegurarse mediante formas de ayuda que permitan la adaptación cuidadosa y continuada, en el propio proceso de aprendizaje, de ese material a los alumnos concretos que deben aprenderlo. De ahí la insuficiencia, desde esta perspectiva, de una visión del diseño de los procesos virtuales de enseñanza y aprendizaje virtual centrada únicamente en el diseño de materiales, al margen de las características de los alumnos concretos a los que se dirige y de la dinámica de cambio y evolución de esas características en el contexto particular de la situación de aprendizaje de que se trate (Onrubia, 2005).

La segunda implicación del postulado constructivista en relación con el aprendizaje virtual que queremos remarcar tiene que ver con el hecho de que lo que el alumno construye y debe construir en un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje incluye, al menos, dos tipos distintos de representaciones. Por un lado, representaciones sobre el significado del contenido a aprender. Y por otro, representaciones sobre el sentido que tiene para él aprender ese contenido, sobre los motivos para hacerlo, las necesidades que ese aprendizaje cubre y las consecuencias

que supone para la percepción de uno mismo como aprendiz (Onrubia, 2005). Ambos tipos de representaciones se construyen, de acuerdo con lo dicho, de manera dinámica, contextual y situada, a partir de lo que aporta en cada momento el aprendiz: ni el significado ni el sentido que el alumno construye están, meramente, en el material que es objeto de aprendizaje, ni su construcción queda asegurada por el diseño de dicho material.

La relación entre las TIC y la mejora de las prácticas educativas dista de ser lineal o sencilla. Las TIC abren, sin duda, por sus propias características, nuevas posibilidades de innovación y mejora de los procesos formales de enseñanza y aprendizaje, pero la mera incorporación de herramientas tecnológicas a las prácticas educativas no garantiza en modo alguno que esa mejora se produzca realmente. De hecho, existen indicios de que lo que ocurre, al menos en determinadas ocasiones, es exactamente lo contrario: que la introducción de las TIC en las prácticas educativas sirve más para reforzar los modelos dominantes ya establecidos de enseñanza y aprendizaje que para modificarlos (Onrubia, 2005).

2.3 Las teorías de la comunicación ante las TIC.

Las realidades comunicativas forzosamente afectan a los desarrollos teóricos y no sólo por la aparición de nuevos objetos de estudio sino también porque la interconexión del sistema mediático modifica el ecosistema comunicativo y las experiencias mediáticas de las personas. Esto hace que sea necesario repensar las teorías de la comunicación previas, que no contemplaban dichas realidades. Por ejemplo, qué duda cabe que la teoría del distanciamiento del conocimiento (Knowledge Gap), que en los años 70 ya señalaba que el aumento de las fuentes de conocimiento no implica una generalización del mismo si no que los grupos más formados serán los que aprovecharán más dicho aumento, debe reformularse a partir de la denominada brecha o fractura digital. Incluso el propio concepto clásico de comunicación de masas entra en crisis con el desarrollo de las TIC (Rodrigo, 2011).

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

La generalización del uso de Internet a partir de finales del siglo XX ha cambiado de forma muy notable la comunicación social. En la actualidad, la denominada convergencia de los medios (Jenkins, 2008) pone de manifiesto que el consumo es plurimediativo y que las narraciones que se construyen son transmediáticas. En relación a las teorías, hay que recordar que estas, obviamente, siempre son posteriores a los fenómenos que analizan. Si no fuera así se consideraría ciencia ficción o ante intuiciones sobre lo que puede llegar a ser la realidad social. Por mucho que la prospectiva se esfuerce por descubrir tendencias de hacia dónde puede ir el futuro, la fiabilidad de dichas predicciones es lábil. Por este motivo muchos de los fenómenos que se están produciendo en la actualidad no han sido todavía suficientemente analizados. Aunque, en el mundo digital, un nuevo factor se añade a las dificultades investigadoras de las ciencias de la comunicación: la rapidez y, en ocasiones, la fugacidad de los fenómenos.

De cualquier modo, las investigaciones deben incluir estos inconvenientes e intentar explicar las nuevas realidades comunicativas complejas y sus implicaciones. A pesar de las dificultades que entraña la reflexión sobre lo complejo, se han reseñado algunas de las más importantes líneas de trabajo que aportan significados a esa complejidad. Esas líneas, referidas a los principales procesos que son aludidos con la sociedad de la Información, aspiran a completar un mosaico analítico consistente que permita elucidar hechos y anticipar prognosis acerca de las tendencias de desarrollo próximo de dichos procesos. Las aportaciones para describir la incidencia de las TIC en la sociedad son notables, la cuestión es, hasta qué punto los nuevos fenómenos comunicativos pueden ser estudiados con las clásicas teorías de la comunicación (Becerra, 2005).

2.3.1 Consideraciones sobre las TIC.

Las TIC tienen no sólo una importante influencia en nuestra vida cotidiana, sino también en las representaciones del mundo que nos vamos construyendo, en la configuración del mundo y en las expectativas y exigencias que asumimos. Miquel

Rodrigo (2011) comenta en su trabajo “Las Teorías de la Comunicación ante el reto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)” las siguientes cuestiones: ¿Cómo se aproximan las Teorías de la Comunicación a tales cambios? ¿Qué aportaciones hacen al estudiar las TIC?. El autor menciona cinco advertencias sobre el cambio tecnológico que vale la pena mencionar en esta investigación:

1) Primera advertencia; todo cambio tecnológico implica compromiso.

Esto quiere decir que cualquier ventaja que aporte la tecnología, siempre comporta alguna desventaja. Las ventajas pueden superar las desventajas o al revés. Aunque, a menudo, se habla más de las ventajas que de los problemas. Con respecto a las TIC, no se tiene demasiada conciencia de las desventajas que pueden representar. Siempre se paga un precio por la tecnología y cuanto más importante es la tecnología, más alto es el precio que se tiene que pagar, aunque no nos damos cuenta.

2) Segunda advertencia: las ventajas y los inconvenientes no son nunca distribuidos equitativamente entre la población.

Toda tecnología beneficia a algunos y perjudica a otros, siempre hay ganadores y perdedores en los cambios tecnológicos. Por eso, hay que preguntarse a quiénes benefician las TIC y a quiénes perjudican, ya que los ganadores siempre intentarán persuadir a los perdedores de que ellos también son ganadores. Mc Luhan propuso la metáfora de la Aldea Global antes de Internet. Con Internet podría parecer que la metáfora se refuerza ya que da la sensación que el mundo está interconectado.

3) Tercera advertencia: toda tecnología tiene dentro una idea-fuerza, o incluso más de una.

Estas ideas no siempre son evidentes porque son abstractas, pero a pesar de eso tienen consecuencias prácticas. Toda tecnología lleva un prejuicio epistemológico, político o social incrustado. Es decir, toda tecnología marca implícitamente cómo tenemos que utilizar nuestra mente, nuestro cuerpo, cómo se codifica nuestro mundo y cuáles de nuestros sentidos se amplifican con su uso. De la misma manera, aglutina algunas de nuestras emociones y tendencias intelectuales.

4) Cuarta advertencia: el cambio tecnológico no es aditivo, es ecológico.

Es decir, una nueva tecnología no se suma sencillamente a las existentes, sino que se relaciona e, incluso, las modifica. Internet ha cambiado las antiguas tecnologías de la comunicación.

5) Quinta advertencia: hay una tendencia a mitificar las nuevas tecnologías

Las nuevas tecnologías son percibidas como si formaran parte del orden natural de las cosas. Frecuentemente, se olvida que son una invención humana construida en un contexto histórico y de acuerdo con determinados intereses. La mitificación de las tecnologías hace que se acepten sin más y que, con eso, sea mucho más difícil la modificación o control. La mitificación anula el espíritu crítico.

2.3.2 Teorías y tecnologías.

En primer lugar, hay que advertir que toda taxonomización de los estudios de comunicación es una propuesta de ordenar la producción científica que no siempre es totalmente exacta. Se debe reconocer que hay autores y teorías que podrían estar en dos apartados al mismo tiempo. En última instancia, se trata de una propuesta convencional para ordenar el saber en un ámbito de estudio determinado. De todos modos, es necesario aceptar que las perspectivas clásicas (interpretativa, funcionalista y crítica) recogen aproximaciones al estudio de la comunicación que tiene un "aire de familia" (Estrada y Rodrigo, 2009). Hecha esta aclaración, podríamos ver algunas de las aportaciones de estas perspectivas de las Teorías de la Comunicación en relación a las TIC.

2.3.2.3 La perspectiva crítica.

Aunque no hay que pensar que la perspectiva crítica sea tecnofóbica, sí que discrepa con los discursos eufóricos que generan las posibilidades de las TIC. Lo mismo que en la crítica a la globalización o la mundialización de los movimientos alternativos, en este caso tampoco se pretende detener procesos que son

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

imparables si no cambiar el rumbo de su desarrollo. Así, se considera que hay un uso alternativo de las TIC. Esto implica que hay que debatir la realidad social que se está construyendo ante nuestros propios ojos, en contraposición a actitudes más cómodas que aceptan todo lo que las TIC ofrecen al mercado sin mayor preocupación más que cuándo aparecerá un nuevo gadget. Sin embargo, la perspectiva crítica también reconoce que hay posturas disidentes a esta visión hegemónica. La noción y el proyecto de sociedad de la información han adquirido la condición de evidencia sin que los ciudadanos hayan podido ejercer su derecho a un verdadero debate. La situación ha empezado a cambiar al comienzo del presente milenio. Hacer inteligibles las contradictorias apuestas de la construcción social, no ya de una sociedad global de la información, sino de la pluralidad de las sociedades del conocimiento: es lo que intentan, a lo largo y ancho del mundo, las fuerzas vivas de una abigarrada sociedad civil, decidida a sustraer los nuevos yacimientos de la riqueza inmaterial del control de las doctrinas y estrategias hegemónicas (Mattelart, 2007).

Las Teorías de la Comunicación, desde sus inicios, las distintas perspectivas han tenido una mirada diferenciada sobre los fenómenos comunicativos. Por ello es difícil pensar que lleguen a un acuerdo sobre las TIC y su influencia social. Por otro lado, un gran consenso en el seno de la comunidad científica no sucede casi nunca porque, aunque puede haber puntos de acuerdos parciales y circunstanciales, lo que domina generalmente es la divergencia ya que ésta es la manera en que la comunidad científica controla su producción y avanza en el conocimiento. Si no hay algo nuevo, aunque sea un matiz, el conocimiento se estanca. Es pues la divergencia lo que caracteriza a las Teorías de la Comunicación. Es realmente difícil que un objeto de estudio complejo, como es la comunicación, dé lugar a un solo paradigma dominante. La divergencia de perspectivas no sólo se produce porque se parte concepciones diferentes sobre la realidad analizada y sobre la forma de analizarla, sino también porque los fenómenos complejos se rigen por tantas lógicas distintas que se hace, en muchas ocasiones, muy difícil dar cuenta de todas ellas. Así, en la selección de que consideramos más significativo de un fenómeno comunicativo se sesga la aproximación al mismo (Becerra, 2005).

**DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA
INVESTIGACIÓN**

CAPITULO 3

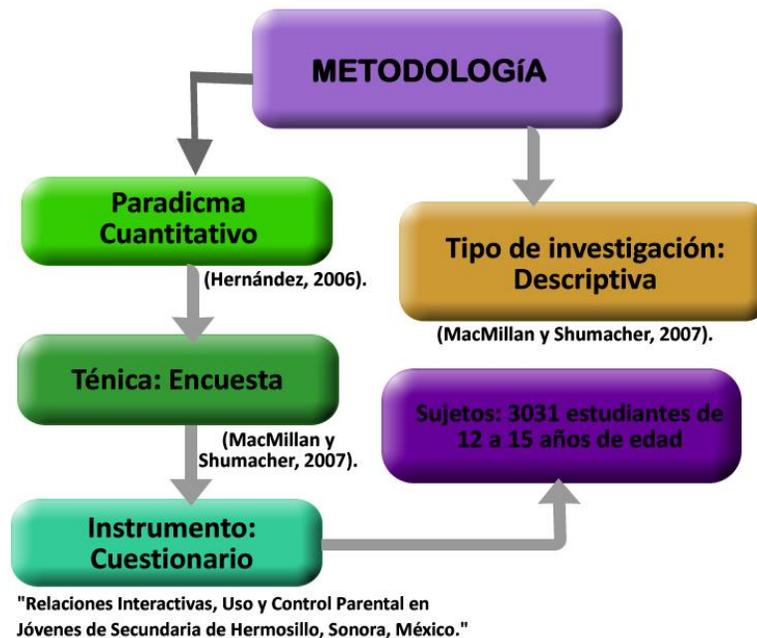
Capítulo 3. Desarrollo Metodológico de la Investigación.

El presente capítulo tiene el objetivo de desarrollar la ruta metodológica utilizada para abordar nuestro objeto de estudio. (cuadro No.2), en el cual podemos encontrar la descripción metodológica, el tipo de investigación y el enfoque empleado para el alcance de nuestros objetivos. Se presentan de forma descriptiva las técnicas e instrumentos que dieron paso a nuestros hallazgos y respuesta a nuestros planteamientos.

3.1 Tipo de Investigación

El La presente investigación es de tipo descriptivo, que se define como la que busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice y describe tendencias de un grupo o población (Hernández, 2006). Este tipo de investigación refiere simplemente un fenómeno existente utilizando números para caracterizar individuos o un grupo, evaluando así la naturaleza de las características existentes (McMillan y Shumacher, 2007).

Esquema Metodológico.



Cuadro No. 2

Consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y eventos, esto es detallar como son y se manifiesta. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar como se relacionan estas (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

La investigación descriptiva constituye el conjunto de métodos de investigación cuya finalidad es la evaluación de ciertos atributos, propiedades o características de una situación, en uno o más puntos en el tiempo (Gento, 2004). Dice que la investigación descriptiva permite interpretar a detalle el objeto de estudio, permite además la descripción en una dimensión organizativa y social.

Los métodos cuantitativos son muy efectivos en términos de validez, ya que con una muestra representativa de la población se puede hacer inferencia a dicha

población a partir de una muestra; con una seguridad y precisión definida e permite cuantificar la relevancia clínica de un fenómeno midiendo la reducción relativa del riesgo, la reducción absoluta del riesgo y el número necesario de pacientes a tratar para evitar un evento. (Galindo, 1996).

3.2 Paradigmas y Enfoque de Investigación

Se plantea como una investigación de carácter descriptivo. En el ámbito de la teoría del conocimiento la investigación se sustentará a partir de los principios teórico-metodológicos que subyacen en el paradigma positivista, orientándose a la consecución de resultados en donde los hechos se manifiestan de modo patente, prescindiendo de apreciaciones subjetivas de los individuos, por lo que la búsqueda del conocimiento se realiza a partir de un tratamiento matemático-estadístico, a través de la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de datos cuantitativos (McMillan y Shumacher, 2007).

3.3 Universo y Muestra Representativa

El enfoque de la investigación determina las estrategias o técnicas para la recolección de los datos así como las características del muestreo. Respecto a la perspectiva cuantitativa se consideran las características que deben cumplir los sujetos en los que se realizarán las observaciones, siendo éstas, la representatividad, idoneidad y accesibilidad aspectos que permitirán en un primer momento la generalización de resultados (León y Montero, 2004).

La muestra seleccionada la componen jóvenes estudiantes de secundaria de Hermosillo, Sonora. Dicha muestra ha sido seleccionada en función de la representatividad de este universo y teniendo en cuenta variables como su distribución por sexo, edad y tipología del centro educativo.

Para determinar la muestra representativa se utilizó el sistema STATS. Tomando en cuenta el tamaño del universo; total de alumnos: 3031 en ambos turnos.

Error máximo aceptable: 2%

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Porcentaje estimado de la muestra: 99%

Nivel deseado de confianza: 99%

Tamaño de la muestra: 3031 sujetos.

3.4 Técnica, descripción y aplicación del instrumento

La recopilación de datos se realizó en función del enfoque elegido para el desarrollo de la investigación, el aspecto cuantitativo tendrá lugar con el uso de la técnica de encuesta, cuyo cuestionario se diseñó a partir de las variables de estudio. Respecto de las técnicas e instrumentos para la investigación empírica, se considera que el cuestionario es útil en una amplia gama de proyectos de investigación que buscan datos objetivos y/o información acerca de las opiniones subjetivas (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

Particularmente, para realizar esta investigación se empleó como herramienta fundamental un cuestionario, cuyo diseño se realizó considerando el perfil socio-académico del joven de educación secundaria cuya edad está en el rango de 12 a 15 años.

Como técnica única de recolección de datos fue utilizada la encuesta y como instrumento el cuestionario. Éste arrojó información relacionada con las variables de investigación. Se aplicó el cuestionario con un total de 65 preguntas de opción múltiple (Anexo No.1).

El instrumento fue aplicado en el mes de Mayo del 2011. La responsable de esta investigación seleccionó grupos de los tres grados y de ambos turnos de manera aleatoria. Se solicitó la participación del maestro como apoyo en el control del grupo y a los alumnos se les solicitó su participación contestando de la manera más objetiva y honesta, ya que el cuestionario es de carácter anónimo y se les explicó la importancia de su participación.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Es importante mencionar que los profesores responsables de los grupos encuestados se mostraron interesados en el tema de investigación, ya que la mayoría coincide en la necesidad urgente de regular el uso, fomentar la supervisión y el buen uso del Internet como una herramienta básica en la vida diaria.

La investigación realiza un diagnóstico relativo a las experiencias y las prácticas de los jóvenes en lo que se refiere al uso arriesgado o seguro de Internet y las nuevas tecnologías online para la promoción de un entorno más seguro para los menores. Adoptando una aproximación centrada en el joven, comparativa, crítica y contextualizada se utilizó un cuestionario cuantitativo sobre las experiencias del uso de Internet, la alfabetización digital, las respuestas para hacer frente a los riesgos y a las prácticas de seguridad.

3.4.1 Objetivos del instrumento:

- El instrumento se diseñó para identificar la naturaleza del acceso de los menores a Internet, su uso, los riesgos, su capacidad para enfrentarse a ellos y su concienciación sobre la seguridad.
- Administrar el cuestionario a alumnos usuarios de Internet entre 12 y 15 años.
- Analizar los resultados sistemáticamente para identificar las principales conclusiones.
- Identificar y difundir las recomendaciones relevantes para el desarrollo de iniciativas de concienciación sobre la seguridad en los menores.
- Identificar cualquier laguna de información pendiente y las cuestiones metodológicas aprendidas a la luz del proyecto para que sean tenidas en cuenta en futuras investigaciones relativas a la promoción de un uso más seguro de Internet y las tecnologías online.

3.4.2 Contenido del instrumento.

El cuestionario consta de 65 reactivos dividido en cinco bloques; datos generales, computadoras e internet, celulares, video juegos y televisión. Cada bloque nos

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

proporcionara información relativa al nivel socioeconómico, accesibilidad, tiempo de uso, competencias y los riesgos potenciales a los que se expone el menor, respectivamente. En la siguiente tabla se muestra la relación de los ítems con respecto a la variable a medir. (Cuadro No. 3)

Cuadro No. 3.

Variables.

VARIABLE	INTERNET COMPUTADORA.	Y CELULAR.	VIDEOJUEGO.	TELEVISIÓN.
Datos generales.	Del ítem 1 al 6 para todas la categorías.	*	*	*
Datos socio-económicos.	9,10,12,13,19,27, 33,34.	35,56,38,41.	52.	7,9.
Usos y preferencias	7,8,17,18,20,21,22, 23,24,25.	39, 40.	47,48,49, 53,55.	59,64,65.
Control parental.	11,14,15,16,26,28,29, 30,31,32.	37,42,43,43,44, 45,46.	50,51,54.	56,57,58,59, 60,61,62,63,64.

Fuente: Caudillo, 2011.

3.5 Variables del Estudio

Para la realización de esta investigación y el cumplimiento de los objetivos planteados se parte de variables relacionadas con el perfil socio-económico,

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

accesibilidad, usos y preferencias, sociabilidad y control parental, cada una con sus respectivos indicadores como podemos observar en el cuadro que a continuación se muestra. (Cuadro No.4).

Cuadro No. 4.

Variables e indicadores.

Variable	Indicador
• Datos generales	• Edad
	• Sexo
	• Grado escolar
• Datos socio-económicos.	• Grado escolar y ocupación de los padres.
	• Equipamiento de tecnología en casa.
	• Accesibilidad (computadora, internet, celulares, videojuegos y televisión).
• Usos y preferencias.	• Contenidos recurrentes.
	• Usos académicos o de ocio.
	• Socialización.
• Control parental.	• Tiempo de uso de internet.
	• Ubicación del equipo.
	• Regulación del uso de internet.

Fuente: Caudillo, 2011.

Cada una de estas variables se ubica en el instrumento de recolección de información los cuales fueron aplicados a los alumnos.

- Datos Generales.

Esta variable evaluó la información socio demográfica y académica del alumno, como los son, edad, sexo y grado de escolaridad, que nos permite conocer el perfil de nuestros sujetos de estudio.

- Datos socio-económicos.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

En esta variable los indicadores nos mostraron el grado de escolaridad de los padres, así como su ocupación, el nivel de equipamiento de tecnología en casa y su accesibilidad.

- Usos y preferencias.

En esta variable los indicadores nos permiten observar las preferencias en los contenidos, así como el uso que se le da al internet y la socialización.

- Control parental.

Los indicadores de esta variable nos permite conocer el tiempo de uso de internet, grado de acompañamiento, ubicación de equipo y la regulación que ejercen los padres en la supervisión de su hijo mientras navega por internet.

**CONTEXTO GENERAL DE LAS NUEVAS
TECNOLOGÍAS**

CAPITULO 4

Capítulo 4 Contexto general de las nuevas tecnologías

4.1 La revolución y poder de las TIC

La velocidad, extensión e intensidad de la innovación tecnológica durante el último tercio del siglo XX han modificado en diversos sentidos la naturaleza y los patrones de distribución del poder en las relaciones internacionales. La tecnología es una forma de conocimiento científico y, como tal, forma parte de una de las estructuras de poder de la sociedad internacional. El conocimiento confiere un poder basado más en el consentimiento que en la coerción, pues es una fuente de autoridad que es aceptada generalmente de forma voluntaria y que surge del reconocimiento de su importancia para el conjunto de la sociedad. Los cambios en la estructura de conocimiento no siempre van acompañados de cambios en otras estructuras de poder, pero cuando estos cambios se transmiten por la interacción entre estructuras, las consecuencias sociales son mucho más importantes, tanto dentro de los Estados como a escala internacional (Ibáñez, 2010).

Precisamente lo que ha hecho la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación ha sido alterar las formas de almacenar la información y el conocimiento, desplazar los centros de control sobre la difusión, crear nuevas formas de transmisión y modificar por completo las condiciones de creación y acceso a la información (Ibáñez, 2010). En la medida en que el volumen total de información disponible en las redes de comunicación es mucho mayor, lo esencial pasa a ser la determinación de su contenido, su almacenamiento, su difusión y sus canales de comunicación. Y estos parámetros han sido determinados, sobre todo, por actores y autoridades privados, más que por actores y autoridades públicas.

En términos geopolíticos la revolución de las TIC y su aplicación económica se ha desarrollado de manera concentrada y desigual. En los países desarrollados, y especialmente en Estados Unidos, la transformación acelerada de las actividades económicas, políticas, sociales culturales ha dado lugar a lo que se ha dado en llamar sociedad de la información. Sin embargo, para la mayoría de países en desarrollo y

para muchos sectores sociales también en los países desarrollados, la sociedad de la información no existe. En todo caso, es un ideal o proyecto político para transformar la realidad socioeconómica. La distancia que en materia de implantación de las TIC y desarrollo de la sociedad de la información separa a muchos países en desarrollo de los países desarrollados y a diferentes sectores sociales en todos ellos es muy inmensa. (op. cit.).

4.2 La dimensión de la brecha digital

El concepto de la brecha digital se popularizó inicialmente a raíz de la constatación de estas diferencias de implantación y uso de las TIC en los países desarrollados. En ellos había sido donde más rápido se había extendido Internet durante los años noventa, pero también donde se apreciaban con más claridad los contrastes de acceso según nivel de ingreso, tipo de estructura familiar, franja de edad, género, grupo étnico, lengua, medio rural/urbano, etc. Estas diferencias dentro de los países tenían su correspondencia a escala internacional, donde las diferencias abismales entre países configuraban la brecha digital global (Ibáñez, 2010).

Esta evolución puede valorarse a partir de numerosos estudios. Según el informe sobre desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación de la Conferencia de Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD), los índices resultantes de las mediciones de conectividad, acceso y políticas muestran que en la actualidad las 30 primeras posiciones de la clasificación están ocupadas por países de la OCDE, liderados por Estados Unidos. La correlación entre nivel de desarrollo de las telecomunicaciones y nivel de ingreso es inequívoca, de modo que en términos absolutos entre 1995 y 2002 las diferencias en cuanto a difusión de las TIC se han agrandado entre los más ricos y los más pobres. En un análisis de 165 países, por detrás del puesto 100 de la clasificación se encuentran la mayoría de los países de África, que comparten los últimos puestos con algunos países de Asia Meridional. Estas clasificaciones no reflejan que en estos países con menor desarrollo de las TIC existen sectores minoritarios que han conseguido algunos logros destacables, aunque tampoco

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

esconden que la mayoría de las poblaciones de estos países no participan de la sociedad de la información (Ibáñez, 2010).

Pese a los cambios que se producen en estas clasificaciones de un año para otro, los resultados han sido muy constantes durante la última década y muchos países han mantenido sus puestos: aquellos que han experimentado un gran desarrollo del sector de las telecomunicaciones han tendido a reproducir las ventajas que comporta, mientras que los países con menor desarrollo se estancan y no consiguen mejorar sus posiciones. Por ello, son de destacar algunas excepciones a esta tendencia general, las de los países que han subido más de 20 puestos en la clasificación durante el período 1995-2002, como Mongolia, Uzbekistán, Sierra Leona, México, Egipto, Armenia, Eslovaquia, Maldivas, China, República Checa, Chile y Brasil. Estas mejoras en la clasificación se han dado, claro está, a expensas de otros países en los que la difusión de las TIC ha sido muy limitada, como El Salvador, Lesotho, Tanzania, Madagascar, Malawi, Ruanda, Paraguay, Camerún, Vietnam, Bangladesh, Yemen, Djibouti, Sudán, Angola, entre otros, la mayoría de ellos de África Subsahariana (UNCTAD, 2003).

La brecha digital no se da por igual con respecto a todas las TIC, sino que la desigualdad en el acceso entre países se manifiesta y evoluciona de manera diferente dependiendo de la tecnología. Entre 1995 y 2002 los indicadores sobre telefonía siguen unas pautas diferentes de los indicadores sobre las tecnologías relacionadas con Internet. Las desigualdades en la extensión de la telefonía fija se han reducido de manera progresiva, mientras que la reducción de las desigualdades en la telefonía móvil ha sido drástica y ha permitido a los países en desarrollo recuperar terreno con respecto a los países desarrollados. En cuanto a los indicadores sobre las tecnologías relacionadas con internet (servidores, ordenadores personales y usuarios), éstos muestran una distribución muy concentrada y desigual que apenas se reduce a lo largo del período. En 2002, el 10 % de la población mundial acaparaba en torno al 90 % de los servidores de todo el mundo, con todo lo que ello comporta en relación a los contenidos y lenguas presentes en la Red. Las desigualdades en la distribución de ordenadores personales durante el periodo 1995-2002 ha sido marginal, de modo que

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

en 2002 torno al 20 % de la población mundial tenía acceso al 80 % de los ordenadores personales. Algo más clara ha sido la reducción de las desigualdades en la distribución de usuarios de Internet, aunque en 2002 el 80 % de éstos se concentraba en un grupo de población que representaba sólo el 20 % de la población mundial (UNCTAD, 2003).

Los datos existentes sobre las TIC en el mundo demuestran la existencia de diferencias de acceso, capacidad de utilización, uso efectivo e impacto de la utilización, pero de ellos no puede extraerse como conclusión general que la brecha digital se esté ensanchando. En términos relativos (per cápita), y sobre todo en comparación con la extensión y la aplicación de otras tecnologías previas, las TIC se están implantando y utilizando muy rápidamente en los países en desarrollo, hasta el punto de que la conclusión general sería, más bien, que la brecha digital se está reduciendo. A diferentes velocidades dependiendo del país, pero la brecha digital no crece, sino que se reduce, de modo que la tendencia dominante sería la convergencia internacional en el desarrollo de las TIC. Este análisis optimista puede verse reforzado, además, por la potencialidad de estas nuevas tecnologías para generar nuevas actividades económicas que permitirían a algunos países «saltarse» etapas en el desarrollo económico de una forma que otras revoluciones tecnológicas previas no permitieron (Ibáñez, 2010).

Por otro lado, las condiciones técnicas que permiten el acceso a las infraestructuras de la información y la comunicación son secundarias en la escala de las necesidades y prioridades de la mayoría de países en desarrollo. De poco sirve Internet sin las capacidades humanas básicas para utilizarlo, como la educación o la salud. Lo importante no es llevar internet a los pobres, sino hacer lo posible por que éstos aprovechen las oportunidades que ofrecen las TIC para mejorar su situación. La brecha digital no es más importante que otras brechas, es más bien una especie de mito si se compara con la brecha alimentaria, la brecha hídrica, la brecha educativa, la brecha sanitaria y tantas otras brechas mucho más básicas, en ocasiones dramáticas. Y sin embargo, durante los últimos años ha sido objeto de numerosas iniciativas políticas internacionales (Ibáñez, 2010).

4.3 Políticas internacionales en torno a la brecha digital

Los gobiernos de los Estados en los que Internet comenzó a desarrollarse fueron los primeros que pusieron de manifiesto el riesgo de la brecha digital y la necesidad de tomar medidas para evitar que Internet y los mercados electrónicos acentuasen las desigualdades sociales a medida que se ampliaba la sociedad de la información. A escala internacional, algunas iniciativas significativas en este sentido han sido realizadas por algunas organizaciones internacionales gubernamentales. La reducción de la brecha digital entre países ofrece inmensas oportunidades de negocio para grandes empresas estadounidenses y europeas del sector (operadores de telecomunicaciones, fabricantes de PC y de software, productores de contenidos digitales de todo tipo, etc.), todas ellas prestas a proveer de servicios a muchos países en desarrollo con una liberalización de las telecomunicaciones incompleta o pendiente. Ello explicaría la intensa participación del sector privado en algunas iniciativas intergubernamentales en materia de desarrollo de las TIC (Ibáñez, 2010).

Hasta la segunda mitad de los años noventa el interés de Naciones Unidas por Internet se concentró en las actividades de algunos organismos con funciones muy específicas, como la Comisión de las Naciones Unidas para el Derecho Mercantil Internacional (CNUDMI). La importancia creciente de las tecnologías de la información y la comunicación, así como de la nueva economía vinculada a ellas, amplió este interés y la participación a otros organismos, como la UNCTAD, el Grupo del Banco Mundial, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) o la Organización Internacional del Trabajo (OIT). Las actividades de todos ellos en este ámbito se desarrollaron de manera autónoma y poco coordinada hasta 2000, cuando la ONU decidió intensificar su actuación impulsando las iniciativas ya existentes, creando algunas otras y coordinando todos los esfuerzos del sistema de Naciones Unidas. Los principales organismos que han canalizado estas actividades han sido, por un lado, el Consejo Económico y Social

(ECOSOC) de Naciones Unidas y, por otro lado, la UIT. Los esfuerzos de ambos han culminado en la celebración de la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información en diciembre de 2003 y en noviembre de 2005 (op. cit).

4.3.1 La Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI).

La CMSI se ha desarrollado como un proceso en dos fases diferenciadas, la primera de las cuales culminó en la Cumbre celebrada en Ginebra, del 10 al 12 de diciembre de 2003, y la segunda en la Cumbre celebrada en Túnez, del 16 al 18 de noviembre de 2005. La primera fase de este proceso tenía como objetivo la preparación de una declaración política y la identificación de medidas concretas que contribuyesen al desarrollo de una Sociedad de la Información integradora. La Cumbre aprobó por unanimidad dos documentos: la Declaración de Principios y el Plan de Acción. La importancia de éstos se deriva más de su alcance y contenido que de las obligaciones y consecuencias que puedan tener para las partes implicadas en la gobernanza de Internet (CMSI, 2005).

La Declaración de Principios presenta un compromiso genérico de contribuir a crear la Sociedad de la Información y de contribuir a convertir la brecha digital en una oportunidad digital para todos». En la concepción que la inspira, la sociedad de la información debe estar «centrada en la persona, en el sentido del desarrollo humano, debe ser «integradora», en el sentido de que debe reducir la brecha digital y debe orientarse al desarrollo, y requiere en su desarrollo de formas de colaboración innovadoras entre gobiernos, sector privado, sociedad civil y organizaciones internacionales. La Declaración de principios recoge once principios fundamentales que deben guiar el desarrollo de la Sociedad de la Información, y que son desarrollados de forma sistemática por el Plan de Acción. El documento concluye planteando dos compromisos generales: por un lado, el de la colaboración entre los gobiernos para definir respuestas comunes a los retos que conlleva el desarrollo de una Sociedad de la Información integradora; por otro lado, el de evaluación y seguimiento de la reducción de la brecha digital con vistas a lograr objetivos de desarrollo (CMSI, 2005).

4.3.2 Las TIC en los países en desarrollo.

Las oportunidades políticas, económicas, sociales y culturales que ofrecen las TIC para los países en desarrollo son extraordinarias. Pese al poco tiempo transcurrido desde la implantación de estas nuevas tecnologías, son muy esperanzadoras las numerosas experiencias sobre sus beneficios para todo tipo de comunidades en una gran variedad de ámbitos: educación digital, aprendizaje y capacitación a distancia, telemedicina y sanidad, administración electrónica, participación política y gobierno electrónico, conexión de comunidades remotas, gestión de recursos a distancia, seguimiento remoto de la evolución de ecosistemas para la protección medioambiental, creación de redes de conocimiento y comunidades de práctica, acceso electrónico a información especializada, creación y difusión de contenidos locales en Internet, comercio electrónico (promoción turística, venta a distancia, etc). Al mismo tiempo, los procesos de implantación y uso de las TIC en los países en desarrollo parecen seguir procesos divergentes, pues la utilización de tecnologías de la información en algunos sectores socioeconómicos ha generado riqueza e integración en los mercados mundiales, mientras que millones de pobres siguen marginados y desprovistos de las necesidades humanas más básicas (Ibáñez, 2005).

Las políticas que pudieran ser buenas para los países de la OCDE no son necesariamente las mejores para los países en desarrollo. Éstas suelen distinguir entre medidas destinadas a: desarrollo, difusión y uso de las TIC y reducción de las desigualdades de acceso a las TIC por parte de diferentes comunidades y sectores. La experiencia de la aplicación de estas medidas es útil para los países en desarrollo, pero la combinación más adecuada no tiene por qué coincidir. Estos países tienen necesidades específicas que requieren priorizar los recursos disponibles y la financiación posible para aumentar la conectividad, facilitar el acceso a las TIC y, quizá lo más importante, educar y formar adecuadamente a la población (Ibáñez, 2005).

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Las experiencias de países latinoamericanos, asiáticos y africanos muestran las posibilidades que ofrecen los centros de acceso colectivo, los puntos de acceso público a internet o las unidades móviles de acceso a Internet. Sin embargo, los gobiernos de los países en desarrollo se han mostrado incapaces de articular de manera conjunta sus reivindicaciones y propuestas en los foros apropiados. Los resultados políticos obtenidos son ideales desde un punto de vista retórico, pero la efectividad de las medidas propuestas queda pendiente de la voluntad de los actores públicos y privados implicados: los gobiernos de los países en desarrollo, los gobiernos de los países de la OCDE y las empresas de las TIC con la capacidad de influir en la evolución de estos sectores. De todos ellos depende la reducción de la brecha digital y la determinación del lugar que ésta debe ocupar en las prioridades de cada país. Muchas son las oportunidades de desarrollo humano que ofrecen las TIC, pero en los países más necesitados muchas más son las oportunidades que ofrece la reducción de las otras brechas básicas que impiden a millones de personas en todo el mundo conseguir alimentos, agua, salud y educación. Las brechas y las oportunidades dependen del poder y de las prioridades (Ibáñez, 2005).

4.4 Las TIC en México: Políticas públicas.

México por primera vez en su historia es un país de jóvenes, lo que por un lado representa una oportunidad única de contar con la fuerza productiva más grande de toda su historia; por el otro, es una mayor presión en el mercado laboral. Es urgente revertir las tendencias de competitividad; de lo contrario, el país condenará a la pobreza a más jóvenes. Las tecnologías de información y comunicación son las grandes habilitadoras de competitividad y desarrollo. La adopción de TIC en México, tanto en usuarios como en empresas, refleja las profundas diferencias económicas, sociales y culturales del país, ya que la penetración y aprovechamiento muestra importantes brechas tanto al interior como al exterior del país. Sin embargo, la infraestructura no lo es todo, si bien las TIC son un factor decisivo para cambiar la forma de comunicarse, la tecnología por sí misma no es suficiente, se requiere de educación, capacitación y liderazgo para aprovechar las ventajas que proporcionan estas tecnologías (op. cit).

4.4.1 La educación en México y las TIC en el nivel básico.

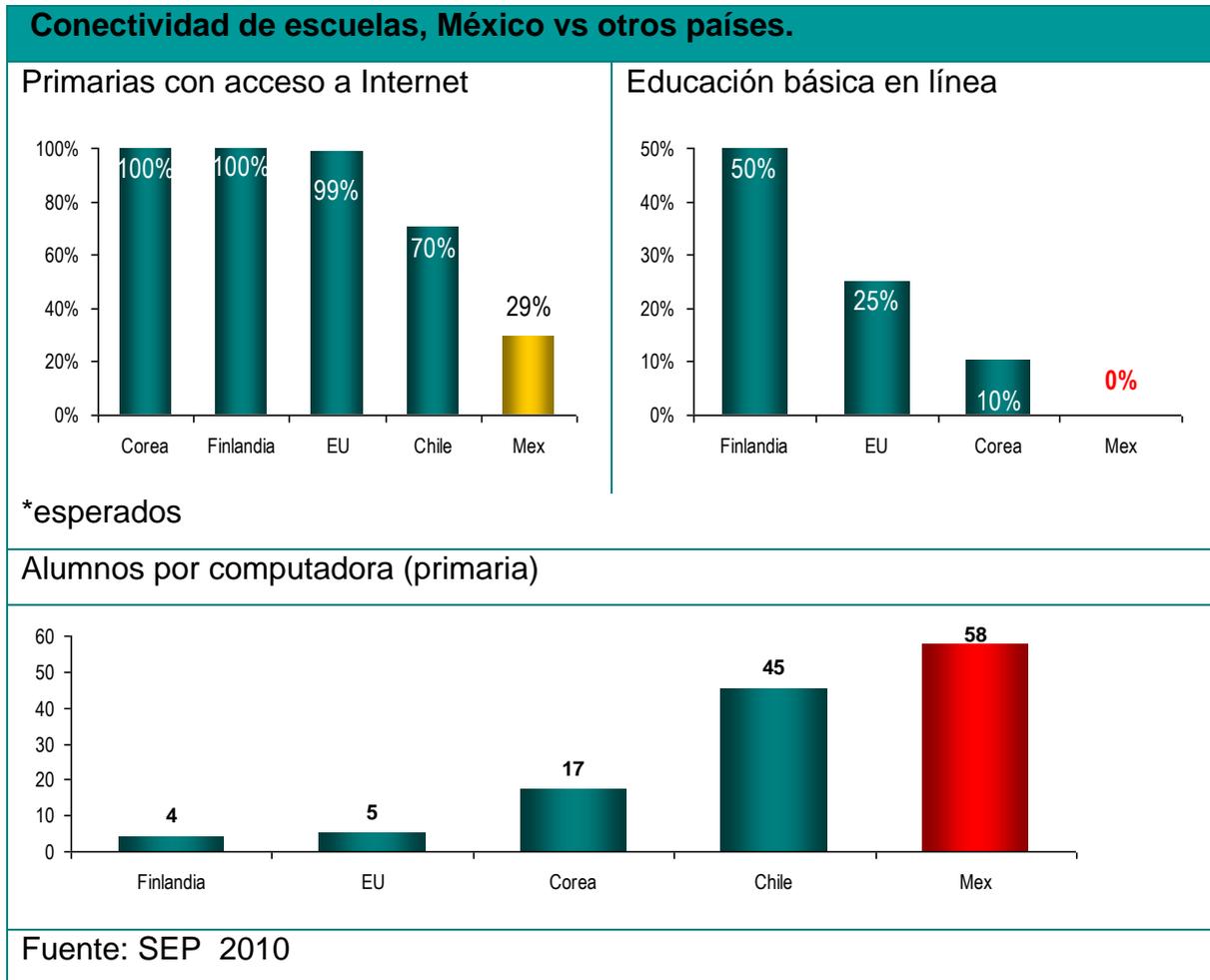
Dentro del sistema de educación formal, México presenta dos problemas graves. Una enorme desigualdad y rezago en calidad educativa, producto de un sistema poco efectivo y desgastado. Por ejemplo, la calidad de la educación de México está entre las más bajas del mundo. En las evaluaciones de conocimientos (PISA) que lleva a cabo la OCDE, los resultados obtenidos, tanto en habilidades matemáticas como comprensión de lectura, ubican al país por debajo de los demás integrantes de la OCDE y muy lejos de los niveles de desempeño deseables. Algo semejante ocurre con las evaluaciones que ha hecho el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE).

México requiere de una transformación profunda de su sistema educativo enfocado en la calidad. Las TIC son el eje fundamental para lograr esta transformación por lo que es importante entender los esfuerzos que realiza el gobierno para adoptar TIC en la educación y resolver los dos grandes conflictos. (SEP, 2010).

Actualmente menos del 30% de las primarias tienen computadoras conectadas a Internet y se estima que aún menos tiene cursos y profesores capacitados para enseñar esta materia. En educación secundaria y media superior se estima que la penetración de las TIC es más alta pero aún lejos de lo deseable, 70% y 73% respectivamente (Cuadro No. 5)

Cuadro No. 5

Conectividad de Escuelas en México y otros países.



Para revertir estas cifras la Secretaría de Educación Pública (SEP) junto con otras instituciones como Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE) han realizado esfuerzos importantes para introducir programas que utilicen y aprovechen las TIC como se aprecia en el cuadro No. 6.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Cuadro No. 6

Programas para el uso de las TIC.

Cuadro No. 6

EduSat	Tecnología satelital digitalizada.
Red Escolar	Promueve el intercambio de propuestas educativas y recursos didácticos.
Sec21	Producción de contenidos y plataformas tecnológicas.
SEPiensa	Textos útiles para reforzar la formación académica y cívica.
Enciclomedia	Plataforma de contenidos de apoyo a docentes, enciclopedia, simulacros, animaciones, interactivos.
PRONAP	Oferta de programas de actualización a maestros y personal directivo.
Videoteca Nacional Educativa	VNE. Dispositivo de redes informativas, patrones de sistematización y conservación del acervo de imagen.

Fuente: Caudillo, 2011.

Pese a los esfuerzos realizados, la educación digital en México en comparación con otros países similares al nuestro se encuentra muy retrasada. En Brasil, por ejemplo la expansión de redes disponibles para usuarios, centrada en una política de expansión de redes en las escuelas de educación básica y media, ha beneficiado a más de cuatro millones de alumnos y capacitado en el uso básico de las TIC a más de 75 mil profesores. A diferencia de México, para esta estrategia existe un responsable de la instalación de las TIC en las escuelas dentro de la Comisión Estatal de Informática en la Educación. Entre 1997 y 2001 se inscribieron en el programa seis mil escuelas, de las cuales la mitad fueron equipadas con computadoras (Ibáñez, 2008).

Además de mejorar la educación de los jóvenes y combatir el rezago educativo se requiere capacitar a la población adulta para fortalecer su fuerza productiva y

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

aumentar la competitividad del país, sin tener que esperar toda una generación. Esta es una alternativa para lograr niveles de productividad laboral tan buenos como los mejores del mundo, aun tratándose de personas con niveles de educación formal bajos. Las TIC son un instrumento clave para la capacitación, ya que permiten economías de escala para que las pequeñas empresas capaciten de manera conjunta, además de estandarizar contenidos y certificaciones en línea. Las TIC tienen un rol fundamental en la modernización de la educación y son el instrumento más importante para resolver en el corto plazo los grandes problemas de educación del país (op. cit.).

A continuación se presenta un breve análisis sobre los contenidos de las políticas públicas nacionales que muestran acciones concretas en el desarrollo de las TIC. En primer lugar se presenta el Plan Nacional de Desarrollo 2002-2012, el desarrollo de las TIC se presenta en el eje de la economía competitiva, en segundo lugar se encuentra la Alianza por la Calidad de la Educación, el Programa Estatal de Educación y finalmente la Reforma Integral de Educación Básica (RIEB) ver cuadro No.7.

Cuadro No. 7

Síntesis de políticas públicas nacionales.

Plan Nacional de Desarrollo PND 2002-2012	Alianza por la Calidad de la Educación	Programa Estatal de Educación PEE	Reforma Integral de Educación Básica RIEB
OBJETIVO: Impulsar el desarrollo y la utilización de las TIC en el sistema educativo para apoyar el aprendizaje.	OBJETIVO: Propiciar una transformación por la calidad educativa, para avanzar en la construcción de una Política de Estado.	OBJETIVO: Proporcionar servicios educativos en todos los niveles y modalidades, con calidad, equidad y liderazgo, para lograr su desarrollo sustentable.	OBJETIVO: Formación de ciudadanos íntegros y capaces de desarrollar todo su potencial, y en coadyuvar al logro de una mayor eficiencia, articulación y

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

			continuidad entre los niveles que conforman este tipo de educación.
ESTRATEGIA: Desarrollar propuestas dentro de la economía competitiva e igualdad de oportunidades.	ESTRATEGIA: Inducir una amplia movilización en torno a la educación, generar compromisos para una profunda transformación del sistema educativo nacional.	ESTRATEGIA: Impulsar el desarrollo y utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, como herramienta de apoyo para la formación de estudiantes y profesores.	ESTRATEGIA: Movilizar recursos e iniciativas del sector público y de la sociedad para dar a la educación una orientación firme hacia la equidad y calidad, por medio de sinergias que favorezcan las oportunidades de desarrollo.
ACCIONES: Diseñar modelos de uso de las TIC que incluyan estándares, conectividad y definición de competencias.	ACCIONES: Equipamiento con conectividad de centros escolares en 155 mil aulas, adicionales a las existentes, para cubrir 75% de la matrícula.	ACCIONES: Dotar de infraestructura física y equipamiento para atender la demanda educativa, disponer de espacios físicos para las TIC.	ACCIONES: Desarrollar competencias que le permitan conducirse en una economía donde el conocimiento es fuente principal para la creación de valor.

Fuente: Caudillo, 2011.

4.4.2 Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

El Plan Nacional de Desarrollo establece una estrategia clara y viable para avanzar en la transformación de México sobre bases sólidas, realistas y, sobre todo, responsables. Está estructurado en cinco ejes rectores:

1. Estado de Derecho y seguridad.
2. Economía competitiva y generadora de empleos.
3. Igualdad de oportunidades.
4. Sustentabilidad ambiental.
5. Democracia efectiva y política exterior responsable.

Los objetivos nacionales, las estrategias generales y las prioridades de desarrollo plasmados en este Plan han sido diseñados de manera congruente con las propuestas vertidas en el ejercicio de prospectiva. Pretende fomentar un cambio de actitud frente al porvenir y detonar un ejercicio de planeación y prospectiva que amplíe nuestros horizontes de desarrollo.

Objetivo del PND 2007-2012 respecto a las TIC.

Impulsar el desarrollo y utilización de las TIC en el sistema educativo para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento. Contribuye al cumplimiento de los objetivos 5 del Eje 2; 11 del Eje 3; del PND.

Diseñar un modelo de uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que incluya estándares, conectividad y definición de competencias a alcanzar.

- Definir un nuevo modelo de uso de esas tecnologías como apoyo a la educación que incluya contenidos, infraestructura, capacitación y herramientas de administración, mediante estudios piloto en diferentes entidades federativas, que midan sus efectos sobre la calidad de la educación. Este modelo tendrá un enfoque para primaria (de 1º a 4º grado), telesecundaria y la actualización de Enciclomedia en 5º y 6º, tanto para alumnos como para docentes.
- Experimentar la interacción de contenidos educativos incorporados a las tecnologías de la información y la comunicación que estimulen nuevas prácticas pedagógicas en el aula.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

- Revisar y desarrollar modelos pedagógicos para el uso de esas tecnologías en la educación.
- Realizar el programa de transformación de Enciclomedia.
- Proporcionar la conectividad necesaria para construir una red educativa multipropósito para la educación básica.
- Consolidar programas de investigación e innovación para el desarrollo y aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación, que faciliten el aprendizaje y dominio de alumnos y maestros de competencias de lecto-escritura, razonamiento lógico-matemático y de los principios básicos de las ciencias exactas, naturales y sociales, en la vida diaria.
- Crear el Centro Virtual para la Educación Básica (CIVEB) Aula de Telemática Educativa.

Desarrollar aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación, para mejorar la gestión y el control escolar y articularlos con los instrumentos de planeación, estadística y los indicadores de desempeño en todos los ámbitos del sistema educativo, desde las escuelas hasta las instancias de coordinación en las entidades federativas y en el nivel central.

- Implementar un programa específico para articular y complementar todos los programas que promueven actividades asociadas con la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación, en el ámbito de la educación básica.
- Establecer un centro nacional para el desarrollo de la informática educativa en el ámbito de la educación básica.
- Diseñar una página electrónica para difundir los programas.
- Realizar actividades específicas para promover la cooperación, el apoyo mutuo y la complementación de esfuerzos, en beneficio de la educación básica, por parte de todas las entidades que desarrollan programas relacionados a la radiodifusión pública y que son coordinadas por la Secretaría de Educación Pública.

4.4.3 Alianza por la Calidad de la Educación.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

La Alianza se propone impulsar una transformación por la calidad educativa y convoca a otros actores indispensables para esta transformación: gobiernos estatales y municipales, legisladores, autoridades educativas estatales, padres de familia, estudiantes de todos los niveles, sociedad civil, empresarios y academia, para avanzar en la construcción de una Política de Estado.

El objetivo central de la Alianza es propiciar e inducir una amplia movilización en torno a la educación, a efecto de que la sociedad vigile y haga suyos los compromisos que reclama la profunda transformación del sistema educativo nacional. La educación, las escuelas y el conjunto de comunidades educativas representan ámbitos privilegiados donde se concretan cotidianamente las relaciones entre el Estado y la sociedad para cumplir con objetivos individuales, comunitarios y nacionales. Con esta Alianza emprendemos un proceso de trabajo corresponsable para dar respuesta a las necesidades y demandas que se articulan en torno a cada plantel escolar.

Modernización de los centros escolares

Garantizar que los centros escolares sean lugares dignos, libres de riesgos, que sirvan a su comunidad, que cuenten con la infraestructura y el equipamiento necesarios y la tecnología de vanguardia, apropiados para enseñar y aprender.

Esta modernización se presenta en siete rubros, siendo en los dos primeros donde se centra el interés de esta investigación:

1. Infraestructura y equipamiento.
2. Tecnologías de la información y la comunicación.

4.4.4 Programa Estatal de Educación.

La misión de Plan Estatal de Educación 2010-2015 consiste en proporcionar servicios educativos en todos los niveles y modalidades, con calidad, equidad y liderazgo, para lograr la formación integral de los sonorenses y contribuir así a su desarrollo sustentable. La visión, ser un sistema educativo estatal líder a nivel nacional

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

e internacional por su calidad y pertinencia, basado en la formación integral del ser humano y su interacción con el desarrollo sustentable.

La educación como una formación integral basada en el aprendizaje, implica que la aprehensión del conocimiento debe ir acompañada de un aprendizaje significativo para la vida y el trabajo. Para lograr ese aprendizaje es menester que la educación sea de calidad y le permita al estudiante adquirir los valores, las competencias y habilidades necesarias para avanzar hacia una sociedad del conocimiento. Organismos internacionales como la UNESCO (1998) proponen que los egresados deben poseer habilidades que les posibiliten mejores condiciones de desarrollo profesional.

Estas son: el aprendizaje permanente, el desarrollo autónomo, el trabajo en equipo, la comunicación con diversas audiencias, la creatividad y la innovación en la producción de conocimiento y en el desarrollo de tecnología, la destreza en la solución de problemas, el desarrollo de un espíritu emprendedor, la sensibilidad social y la comprensión de diversas culturas. Sin embargo, el desarrollo de estas habilidades debe completarse con un carácter ético. Esta ética no sólo es el saber compartido sino el aprendizaje del conocimiento dirigido a las transformaciones humanas y los nuevos compromisos éticos, enfocados a la toma de conciencia social y el desarrollo cooperativo. Es también formar profesionales comprometidos con valores humanos, con alto sentido de responsabilidad social y con la transmisión del conocimiento, como un bien colectivo.

El objetivo de este rubro consiste en Impulsar el desarrollo y utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, como herramienta de apoyo para la formación de estudiantes y profesores.

Las circunstancias actuales demandan un sistema educativo diferente: con escuelas que privilegien la transformación virtuosa del ser humano; que respondan a las necesidades actuales y futuras de nuestra sociedad; con maestros que desempeñen

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

un nuevo rol en la transformación de nuestra comunidad y una sociedad más participativa y comprometida con su destino.

Es compromiso atender los siguientes retos:

- Estimular y reconocer la aportación de la mujer en el proceso educativo y social.
- Ofertar modalidades presenciales, virtuales y/o mixtas, para la cobertura en todos los niveles educativos, con mayor demanda, especialmente en las zonas alejadas que no cuentan con el servicio.
- Disponer de los espacios físicos y los equipos apropiados para el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en todos los niveles educativos.
- Fomentar y apoyar la investigación educativa en todos los niveles y modalidades. Mejorar las competencias de lectoescritura y las matemáticas en todos los niveles educativos.
- Dotar de infraestructura física y equipamiento suficiente para atender la demanda educativa.

4.4.5 Reforma Integral de Educación Básica (RIEB).

A partir de las reformas que se realizaron en educación preescolar (2004) y educación secundaria (2006) se establecieron las bases del perfil de egreso de la educación básica y las competencias para la vida. En 2008, se señaló la necesidad de llevar a cabo un proceso de revisión y de reforma de la educación primaria para articularla con el último año de preescolar y el primero de secundaria.

La transformación educativa que se plantea el Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012, y los objetivos señalados en el Programa Sectorial de Educación 2007-2012 (Prosedu), son el marco que da rumbo y sentido a las acciones de política educativa que se impulsan en el México de hoy y el de las próximas décadas. Con base en el artículo 3º constitucional y en apego a las atribuciones que le otorga la Ley General de Educación, la Secretaría de Educación Pública propuso como uno de los objetivos fundamentales del Prosedu, “elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional”.

Las tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) son fundamentales para el desarrollo económico, político y social de los países, y cobran sentido ante la existencia de la economía del conocimiento. La ausencia de una política de tecnologías de la información y la comunicación en la escuela pública aumenta la desigualdad entre los países y las personas. La organización de las naciones Unidas para la educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) prevé que construir sociedades del conocimiento contribuye a los Objetivos de Desarrollo del Milenio. Los cuatro principios que la Unesco estableció en la Cumbre Mundial sobre la sociedad de la información orientan la formulación de políticas, y son los siguientes:

1. acceso universal a la información.
2. libertad de expresión.
3. diversidad cultural y lingüística.
4. educación para todos.

Asimismo, como señala la Unesco, “uno de los fenómenos más notables del nuevo paradigma educativo es la multiplicación de los centros potenciales de aprendizaje y formación. Si la educación se convierte en un proceso continuo que no se limita a un lugar y tiempo determinados, es importante valorar el ámbito del aprendizaje informal, cuyo potencial se ve hoy reforzado por la posibilidad de acceso que ofrecen las nuevas tecnologías”.

Para cumplir los estándares de Habilidades digitales se han considerado dos estrategias: aulas de medios y aulas telemáticas.

Es importante trabajar con los gobiernos estatales y grupos empresariales para fortalecer el equipamiento en el tercer periodo escolar, donde sólo existiría aula telemática base (1 a 30) para garantizar un número de, al menos, cinco equipos conectables (laptop, notebook o tablet), aumentar el uso de plataformas y de dispositivos que conectan la red escolar. Los estándares de Habilidades digitales están alineados a los de la Sociedad internacional para la tecnología en educación (iste, por

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

sus siglas en inglés), de la Unesco, y se relacionan con el estándar de competencia para docentes denominado “elaboración de proyectos de aprendizaje integrando el uso de las tecnologías de la información y comunicación” (2008), diseñado por el Comité de Gestión de Competencias en Habilidades Digitales en Procesos de Aprendizaje y con los indicadores de desempeño correspondientes.

Por lo tanto, es de esperarse que el sistema educativo nacional deberá fortalecer su capacidad para egresar estudiantes que posean competencias para resolver problemas; tomar decisiones; encontrar alternativas; desarrollar productivamente su creatividad; relacionarse de forma proactiva con sus pares y la sociedad; identificar retos y oportunidades en entornos altamente competitivos; reconocer en sus tradiciones valores y oportunidades para enfrentar con mayor éxito los desafíos del presente y el futuro; asumir los valores de la democracia como la base fundamental del estado laico y la convivencia cívica que reconoce al otro como igual; en el respeto de la ley; el aprecio por la participación, el diálogo, la construcción de acuerdos y la apertura al pensamiento crítico y propositivo.

El dominio generalizado de las tecnologías de la información y la comunicación, y en general de las plataformas digitales, como herramientas del pensamiento, la creatividad y la comunicación; el dominio del inglés, como segunda lengua, en un mundo cada vez más interrelacionado y para acceder a los espacios de mayor dinamismo en la producción y circulación del conocimiento; el trabajo colaborativo en redes virtuales, así como una revaloración de la iniciativa propia en la construcción de alternativas para alcanzar una vida digna y productiva.

Para lograrlo, es importante preservar y orientar hacia un mismo rumbo a la RIEB, las necesidades de desarrollo económico y social, y la herencia ética y cultural de nuestros pueblos que, como mexicanos, nos dan y seguirán aportando una identidad singular y valiosa entre las naciones del mundo. Éstos son algunos de los rasgos que la educación y el sistema educativo buscan forjar, desde la Educación Básica del siglo

XXI, entre las y los estudiantes, y con base en el nuevo Plan de estudios 2011. Se trata de una propuesta para renovar a la escuela pública y su papel dentro del sistema educativo nacional durante las próximas dos décadas, pero también significa recuperar la centralidad de dicho sistema en el desarrollo económico y social durante la primera mitad del siglo XII. La Secretaría de educación Pública valora la participación de las y los docentes, las madres y los padres de familia, y toda la sociedad, en el desarrollo del proceso educativo, por lo que les invita a ponderar y respaldar los aportes del Plan de estudios 2011. Educación Básica, en el desarrollo de las niñas, los niños y los adolescentes de nuestro país.

LA GENERACIÓN INTERACTIVA COMO OBJETO DE ESTUDIO Y RESULTADOS

CAPITULO 5

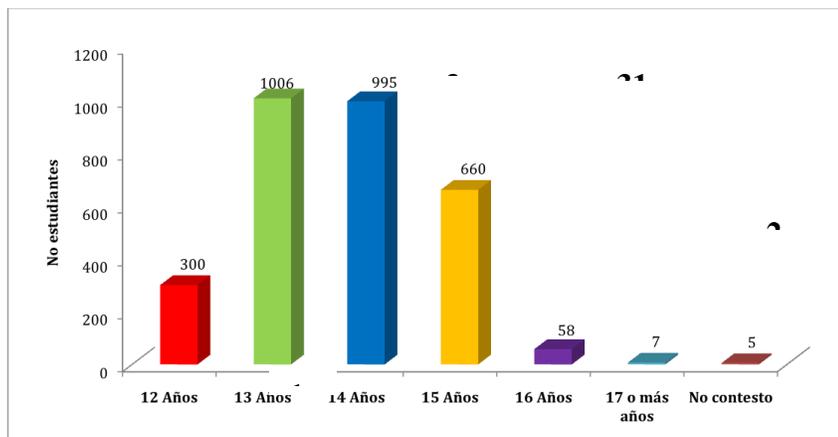
Capítulo 5. La Generación interactiva como objeto de estudio

5.1 Resultados.

El presente capítulo tiene como objetivo presentar el diagnóstico de la investigación “Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria. Cómo usan internet los jóvenes en Sonora, México. Un Estudio sobre hábitos, competencias y control parental 2011-2012”, su análisis y resultados. La importancia de realizar un estudio de evaluación del uso, hábitos, preferencias y control parental, radica en evaluar de primera instancia la opinión que tiene el alumno sobre el uso de las tecnologías de la comunicación.

Se presenta la interpretación de los resultados con el análisis desde la perspectiva cuantitativa; desde la información empírica obtenida que se relaciona con el análisis conceptual que se sustenta desde la teoría del esquema teórico metodológico.

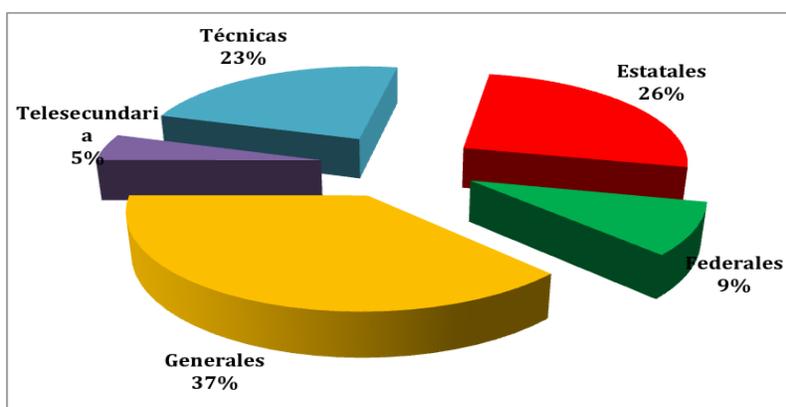
1. Número de estudiantes



“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

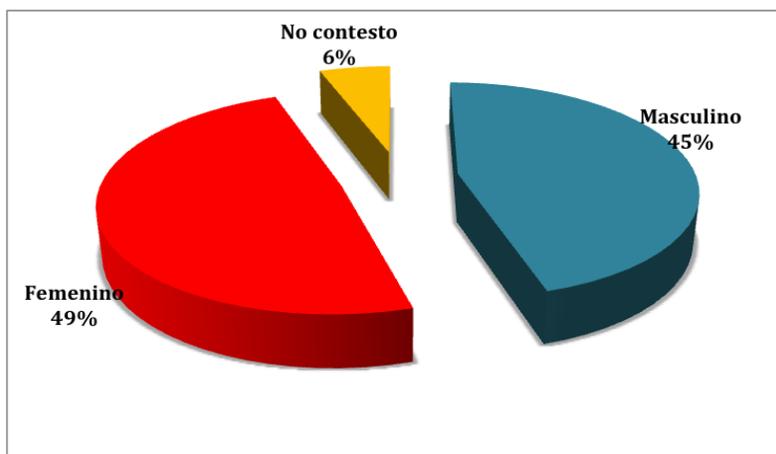
Como podemos apreciar en el gráfico Número 1, las edades de los estudiantes de Secundaria van desde los 12 años hasta los 17 años o más, siendo en su mayoría jóvenes de 13 años con 33% , después de esto están los estudiantes de 14 años con un total de 995 que se refleja en un 31%, el 21% es para los alumnos de 14 años de edad, y los estudiantes de 12 años representan el 10%, y casi por último están los de 16 años que solo son el 4% del total de los alumnos encuestados.

2.- Secundarias



La siguiente gráfica nos arroja que la mayoría de las secundarias de Hermosillo Sonora, a las que se le aplicó el instrumento fue a las Generales con un 37%, de allí le siguen las Estatales con el 26%, y casi muy a la par están las Técnicas que equivalen al 23%, por otra parte las federales representan el 9%, y por último las Telesecundarias solo representan el 5%.

3.- Sexo



En cuanto al sexo de los estudiantes, los datos arrojados nos dicen que el 49% de los alumnos de secundaria encuestados son mujeres, mientras que un 45% son hombres.

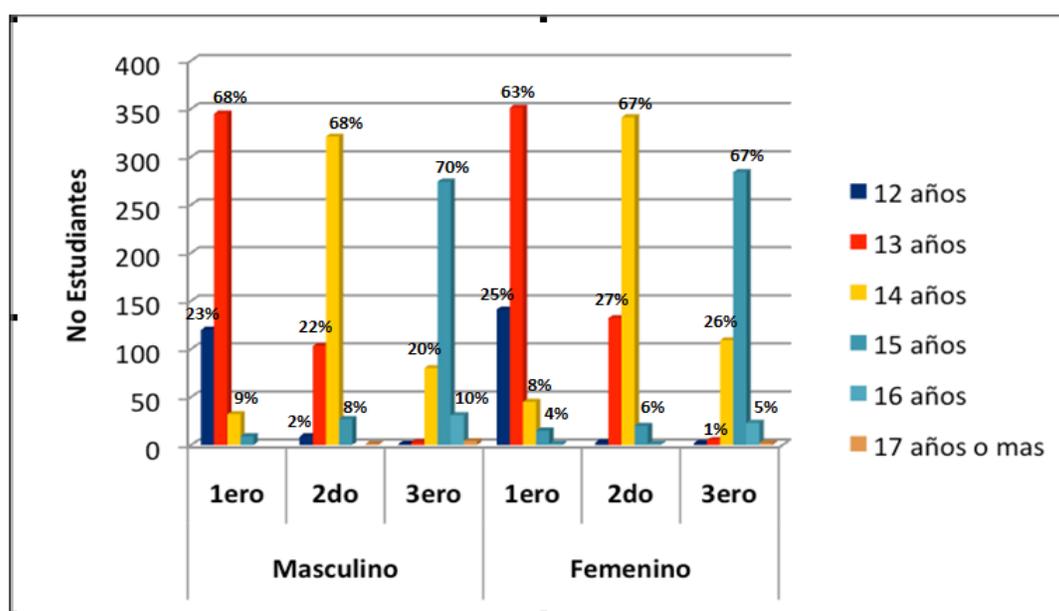
4.- Con quién vives

	Masculino	Femenino	TOTAL
Padre y madre	1028	1060	2088
Padre	49	40	89
Madre	272	327	599
Un hermano	310	356	666
Dos hermanos	388	448	836
Tres hermanos	184	185	369
Cuatro hermanos	50	61	111

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Cinco hermanos	25	19	44
Seis hermanos	15	0	15
Abuelos	101	113	214
Tíos	47	45	92
Otras personas	0	40	40
	2469	2694	5163

5-Grado de estudio por edad y sexo



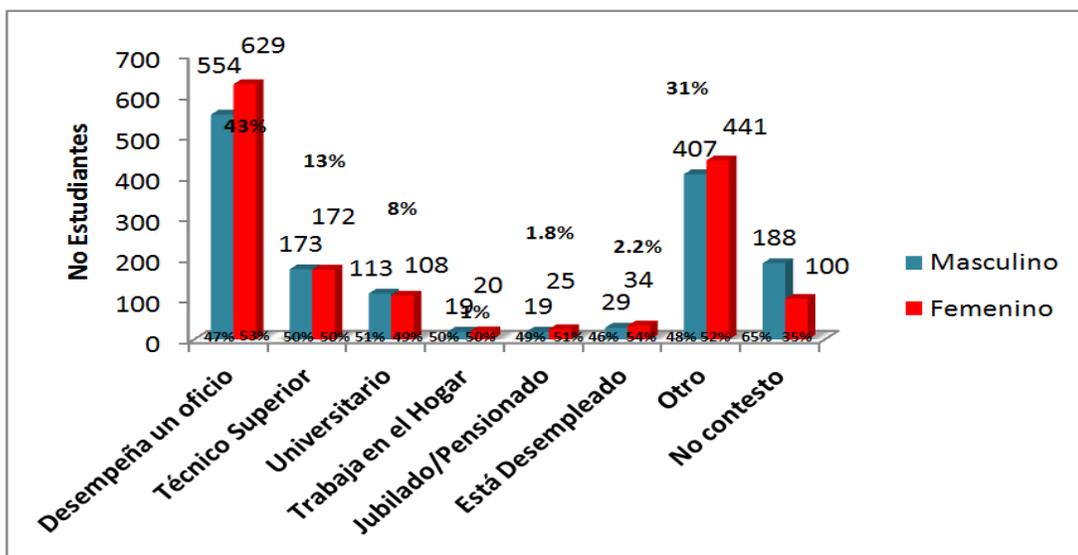
El gráfico nos arroja información acerca del grado de estudio y edad de los jóvenes de secundaria a los cuales se les aplicó el instrumento, encontramos que los de género masculino de primero de 13 años representan el 68%, los de 12 años son un 23%, mientras que los de 14 años son el 9%.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

En los de segundo grado de género masculino, encontramos que los de 14 años son el 68%, por otra parte los de 13 años representan el 22%, el 8% es para los de 15 años, y solamente el 2% son de la edad 12 años. En los alumnos de tercero encontramos que el 70% tienen 15 años, el 20% tienen 14 años, y el 10% tienen 16 años.

Ahora bien en el género femenino de primero encontramos, que el 63% tienen 13 años, las jóvenes de 12 años representan el 25%, el 8% es para las de 14 años y finalmente el 4% tienen 15 años. La mayoría de las niñas de segundo tienen 14 años, es decir un 67%, mientras que el 27% tienen 13 años, las de 16 solo representan el 6%. Por último como podemos ver las alumnas de tercer grado de 15 años equivalen al 67%, el 26% es para las de 14 años, el 5% representa a las de 16 años y solo el 1% tienen 13 años.

6.-Ocupación del padre

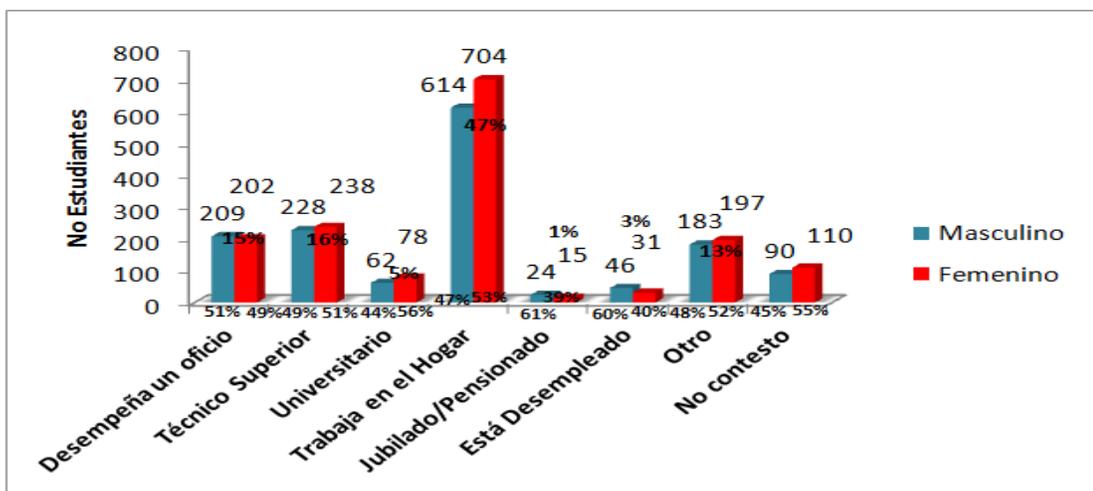


De acuerdo a la gráfica número 5 la ocupación del padre más recurrente es el desempeño de un oficio con un 43%, seguido de éste, un 31% nos arroja que son otros diferentes a los que señala el gráfico, mientras que el 13% señala que su padre es Técnico Superior.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Como conclusión preliminar es importante considerar que los puestos que tienen mayor auge, son los referentes al desempeño de un oficio, esto ligado al tema de investigación, es pareciabale que las computadoras o todo lo relacionado a las nuevas tecnologías tiene una relación directa con el estatus economico, ya que los ordenadores si bien es cierto son propios de una clase media baja y alta.

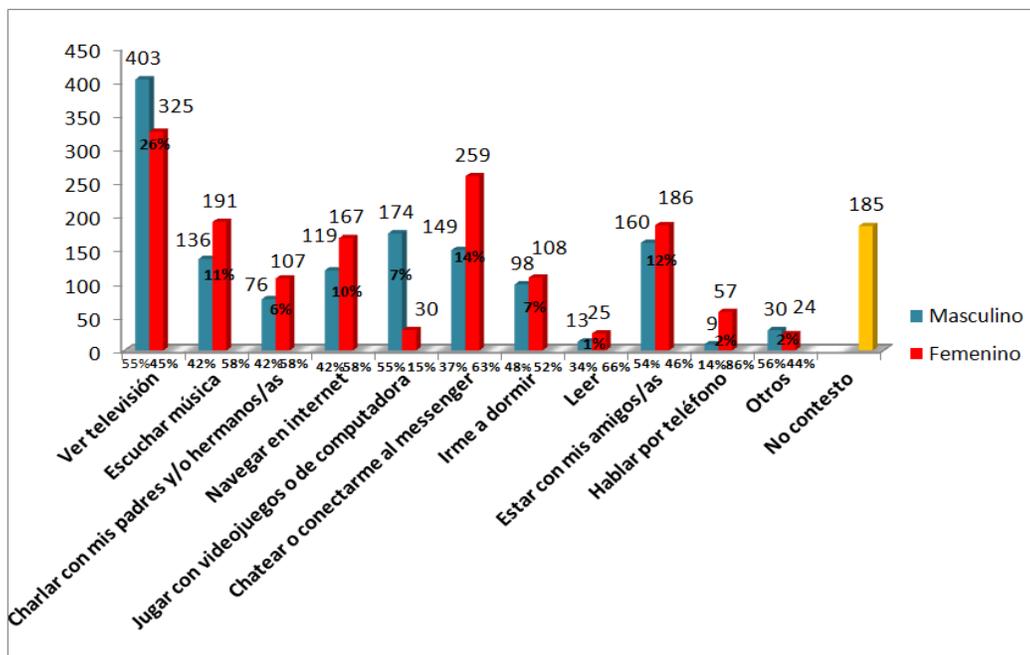
7.-Ocupación de la madre



En cuanto al cuestionamiento de la ocupación de la madre, encontramos que un 47% de los alumnos dicen trabaja en el hogar, por otro lado un 16% es técnico superior, por último un 15% desempeña un oficio.

Como conclusión preliminar es importante considerar que los puestos que tienen mayor auge, son los referentes al desempeño de un oficio, esto ligado al tema de investigación, es apreciable que las computadoras o todo lo relacionado a las nuevas tecnologías tiene una relación directa con el estatus economico, ya que los ordenadores si bien es cierto son propios de una clase media baja y alta.

8.-Gustos de actividades después de cenar por género

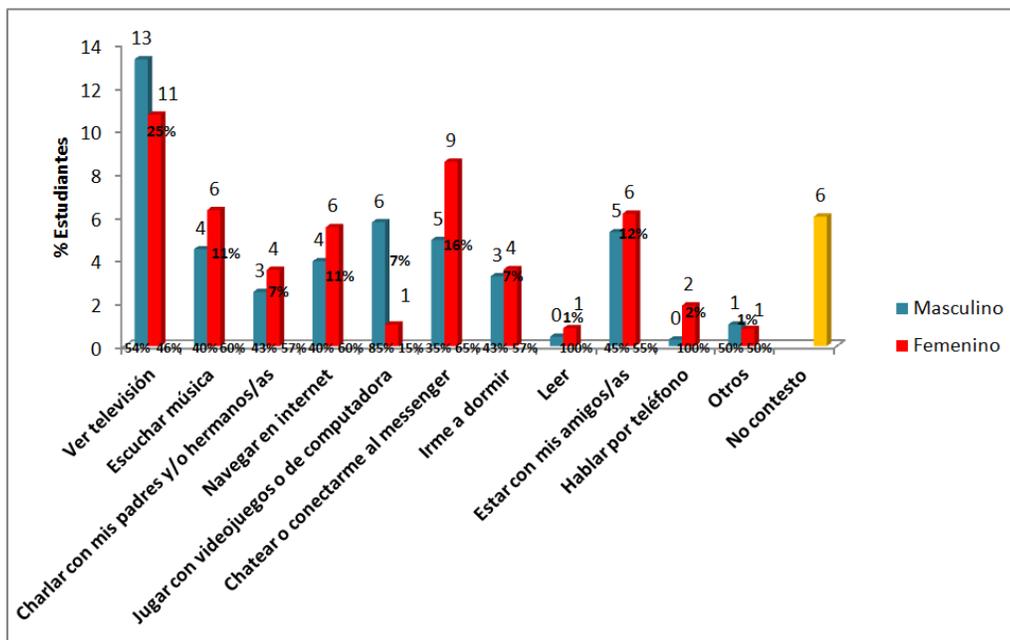


Podemos observar en la gráfica que los gustos de actividades de los jóvenes de secundaria son: ver televisión con un 26%, de allí, le sigue chatear o conectarse al Messenger con un 14% y para concluir un 12% dice que le gusta estar con sus amigas/os.

Al respecto Cameron et al, 2005, dice: Aunque la televisión continúa siendo el medio de comunicación de masas más utilizado, Internet se está convirtiendo en un importante competidor, especialmente entre la audiencia joven y adolescente.

A manera de conclusión provicional, podemos ver, que la televisión es uno de los principales entretenimientos de los jovenes estudiantes, pero si sumamos las diferentes actividades relacionadas con el uso de internet, podemos ver que esta muy a la par con ver televisión, incluso la rebasa, lo cual nos dice que las actividades que realizan los estudiantes de secundaria están cambiando y una considerable cantidad de ellas giran en torno a las nuevas tecnologías.

9.-Gustos de actividades después de cenar por género en porcentaje

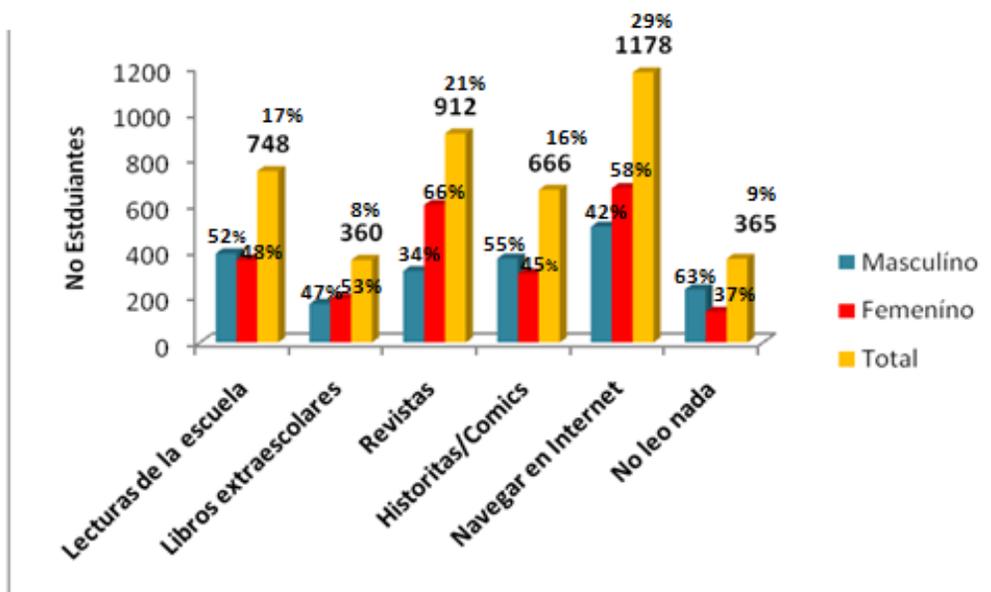


De acuerdo a los datos arrojados, podemos ver como en la gráfica anterior la actividad preferida de los jóvenes es ver televisión aunado a esto, el uso de las nuevas tecnologías esta casi por encima, si sumamos las diferentes actividades que giran en torno a ellas. Por otra parte podemos ver que las mujeres son quienes llevan la delantera en el uso del Internet.

Por su parte, López, 2009, nos indica que los jóvenes emergen como los usuarios más numerosos de las TIC. Son también quienes las han incorporado para diferentes actividades de su vida diaria, de allí que para algunos sería muy difícil prescindir de estos medios de comunicación.

A manera de conclusión previa, podemos decir que los jóvenes cada vez más incorporan a su vida diaria el uso de las nuevas tecnologías, y es este sector joven el que mas las domina, es por esto que les es tan facil enagenarse en ellas.

10.- Que lees habitualmente



De acuerdo al gráfico número 10, los jóvenes de secundaria leen habitualmente cuando navegan por Internet esto sustentado con un 29%, por otro lado un 21% dicen que leen revistas, mientras que un 17% afirman que consumen lecturas de la escuela, seguido de este con un 16% leen historietas/ cómics.

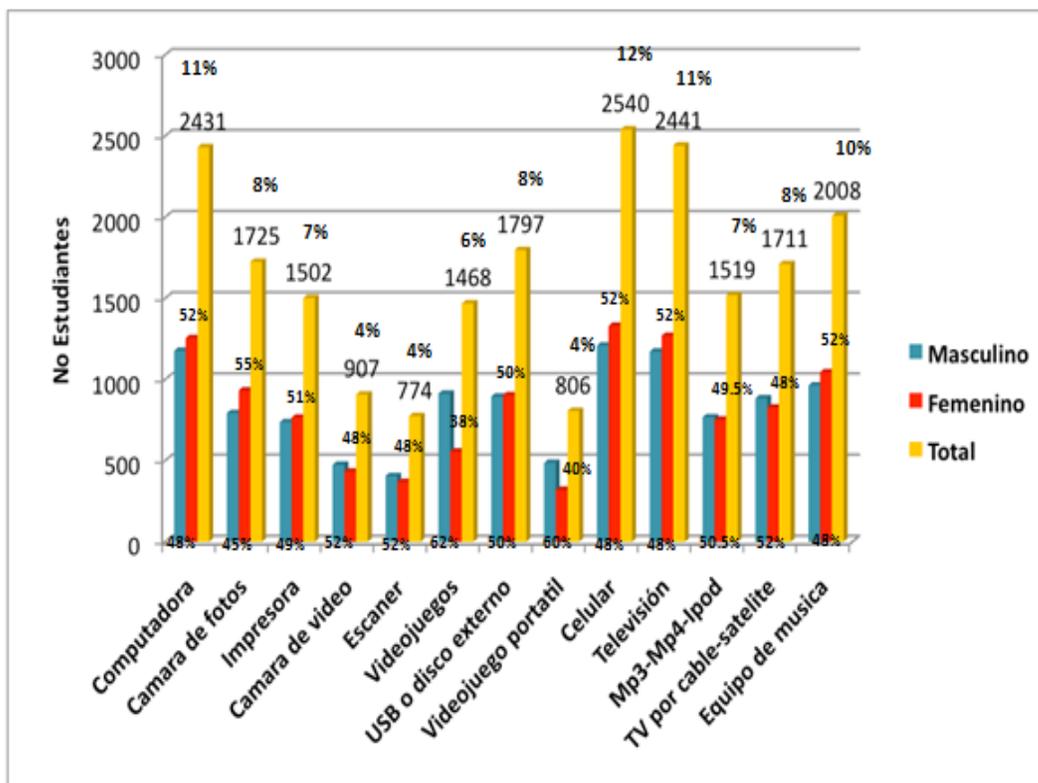
Ibáñez, 2008, menciona que precisamente estos datos articulan la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación ha sido alterar las formas de almacenar la información y el conocimiento, desplazar los centros de control sobre la difusión, crear nuevas formas de transmisión y modificar por completo las condiciones de creación y acceso a la información.

Como una previa conclusión podemos decir que los jóvenes no acostumbran leer, y cuando lo hacen es porque están navegando en Internet, ya que como mencionamos en el gráfico número 7 los jóvenes están cambiando sus maneras de entretenimiento,

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

debido al advenimiento de las nuevas tecnologías y con ellas también hay un impacto en sus hábitos en este caso la lectura.

11.-Tecnología en casa



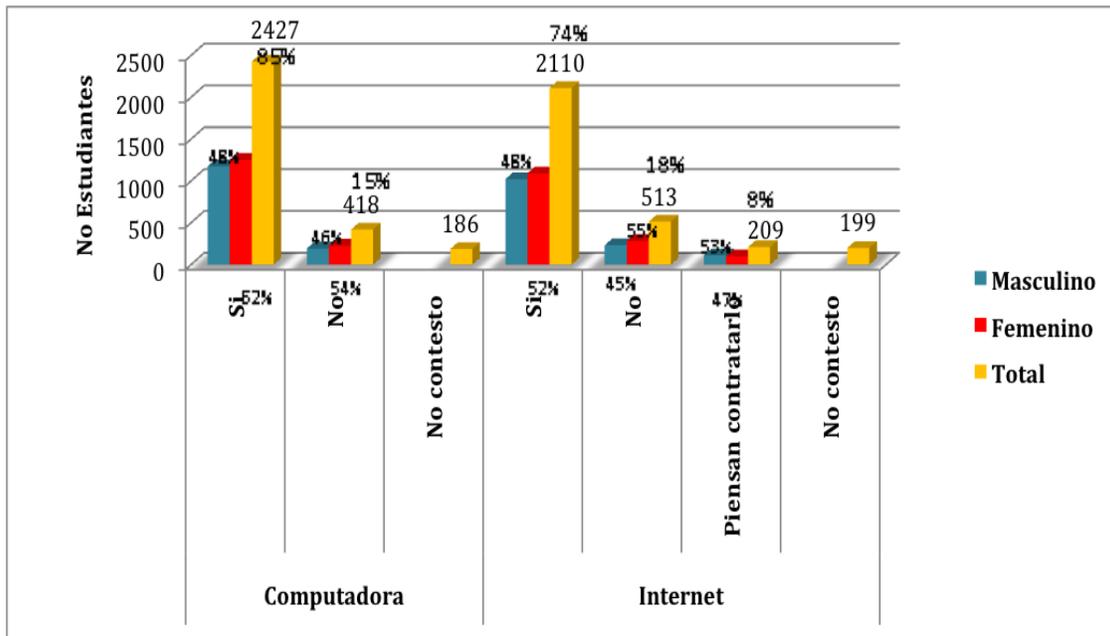
En cuanto a la variable tecnología en casa se encontramos que hay una gran variedad, siendo el celular uno de los más usados por los jóvenes estudiantes con un 12%, por otra parte la computadora y la televisión tienen un 11% cada una, con 10% está el equipo de música, también están las cámaras de fotografías, la TV por cable-satélite y la USB y disco externo con un 8%, el 7% es para la impresora y Mp3-Mp4-Ipod, por último el 4% lo representan la cámara de video, escáner y video juego portátil.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Respecto al teléfono móvil, Lorente, 2002, dice que podemos afirmar que constituye la verdadera revolución tecnológica y social para los adolescentes. De acuerdo con los datos del Observatorio de la Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información, un 78 % de los jóvenes de entre 16 y 17 años y un 51 % de los niños de entre 10 y 15 años cuentan con un móvil para su uso personal, cifras, por otra parte, en continuo incremento.

Como previa conclusión podemos decir que el celular se ha vuelto una necesidad para los jóvenes, que va más allá de comunicarse, sino que cumple funciones parecidas a una PC, ya que las aplicaciones cada día son más novedosas, como bien dice Lorente, 2002, es una verdadera revolución tecnológica, que han cambiado las interacciones personales.

12.- Tienes computadora en casa.



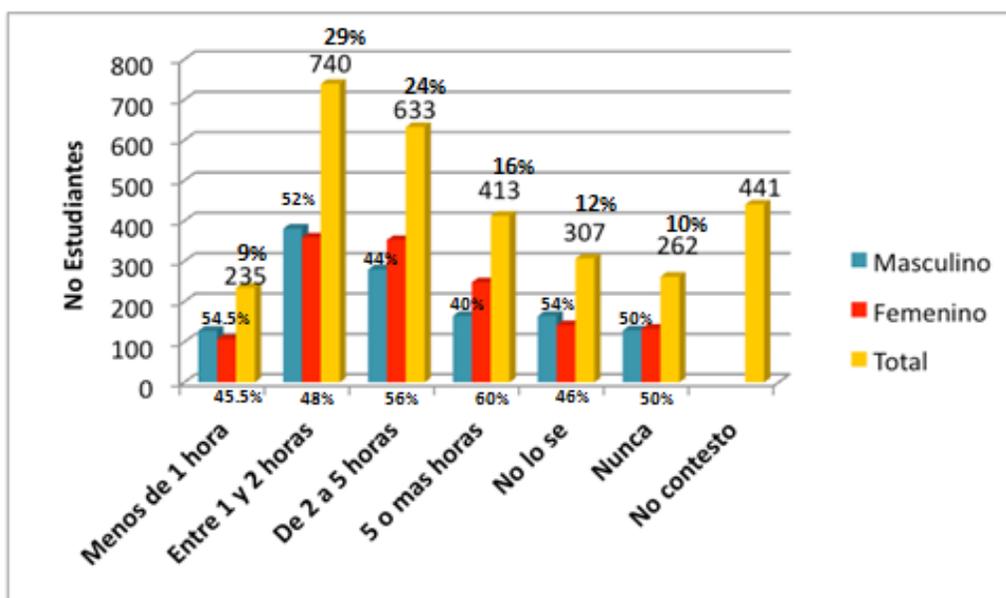
Los datos aquí ilustrados nos dicen que el 85% de los estudiantes de secundaria tienen computadora, un 74% tienen Internet y el 8% piensa contratar el servicio de Internet.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Por su parte, Garituandia, 2004, menciona que el uso de los equipamientos tecnológicos en el hogar se circunscribe básicamente para el entretenimiento y el juego. El único equipo que además de una función lúdica tiene un uso escolar el ordenador. Para algunos adolescentes el ordenador se convierte en una herramienta importante de estudio: escritura y presentación de trabajos, búsqueda de documentación (sobre todo en Internet y/o consulta de enciclopedias en cd) y aprendizaje de inglés.

Podemos concluir lo siguiente previamente, la computadora tiene una demanda alta, es un artículo que es indispensable para los estudiantes de secundaria, sumado a esto el Internet cada vez está en más hogares, casi un 80% tiene este servicio, por lo que poseen los jóvenes cada día mayor acceso a la información

13.- tiempo que utilizas Internet de lunes a viernes



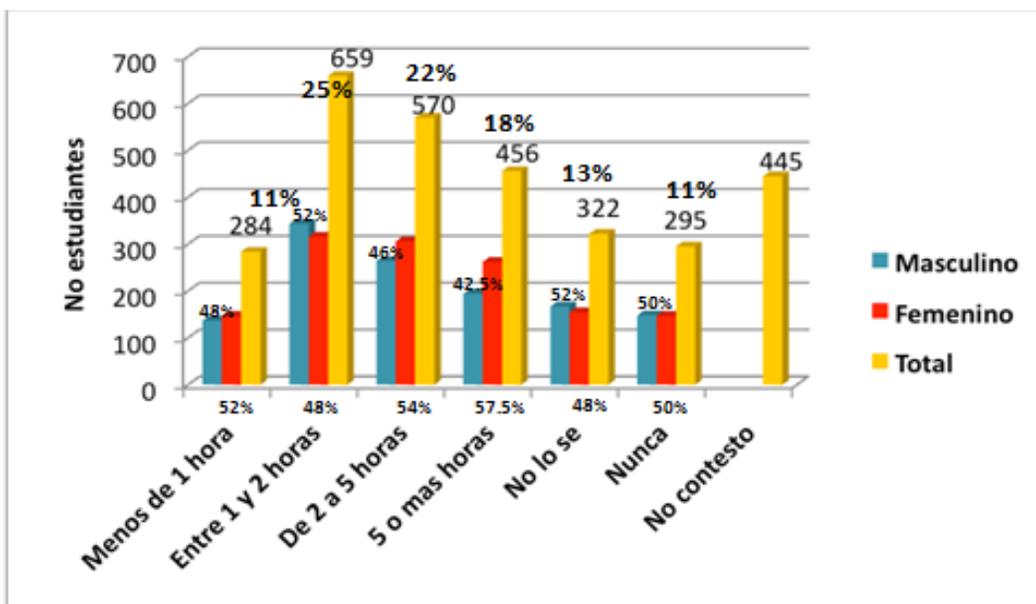
De acuerdo a los datos encontrados referentes al tiempo que utilizan los jóvenes Internet de lunes a viernes, encontramos que el 29% lo usa de 1 a 2 horas, mientras que el 24% afirma utilizarlo de 2 a 5 horas, un 16% está en Internet 5 horas o más, mientras que el 12% no tiene noción del tiempo que pasa en Internet, por último el 10% contesto que nunca.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Por su parte, Young, 2004 habla acerca de que uno de los riesgos más frecuentemente asociado al uso de las nuevas tecnologías es la posible generación de relaciones de dependencia hacia las mismas que pudieran llegar a conducir a situaciones calificables de adicción

A manera de conclusión, podemos afirmar que es cada vez más notable que el tiempo que están los jóvenes inmersos en Internet va en aumento, con ello se corren algunos riesgos como bien lo menciona el autor, pero por otro lado debido al torrente de información que circula por Internet, estarán mayor informados, si bien es cierto los contenidos que visitan los jóvenes son diversos, mas adelante veremos cuáles son.

14.- tiempo que utilizas Internet de sábado a domingo



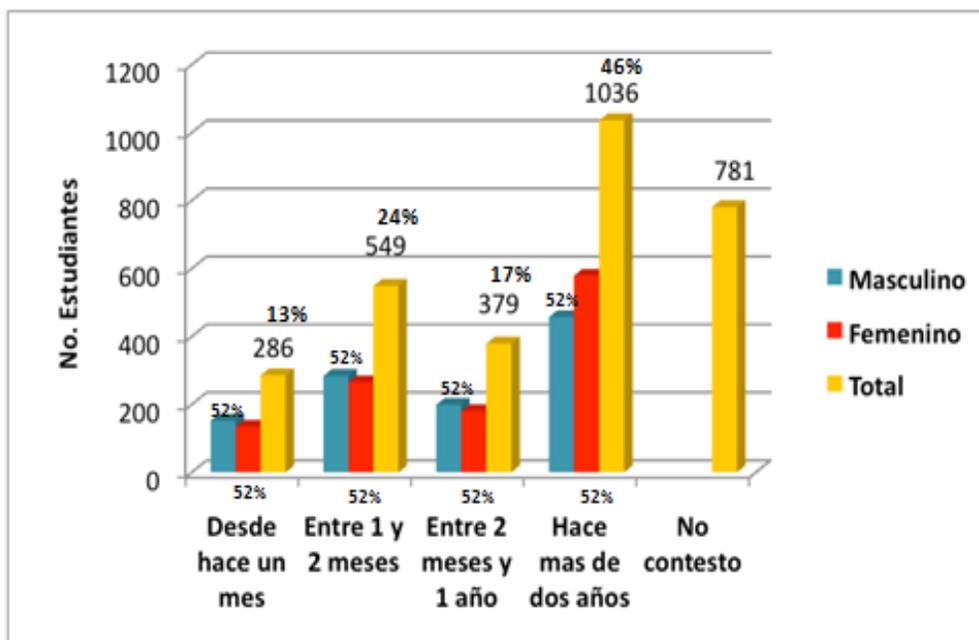
De acuerdo a los datos anteriores, con relación al tiempo que utilizan de sábado a domingo Internet los estudiantes de secundaria, encontramos que el 25% lo usa entre 1 y 2 horas mientras que el 22% está en Internet de 2 a 5 horas por último un 18% lo utiliza 5 o más horas.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Otros expertos relativizan el carácter adictivo del uso de la red. Así Helena Matute, 2003, catedrática de Psicología de la Universidad de Deusto, señala que Internet no produce adicción propiamente dicha sino ansiedad.

A manera de conclusión, podemos decir en contraste con la grafica anterior, que los jóvenes están más tiempo en Internet los fines de semana, a diferencia que entre semana.

15.- Desde cuando tienes Internet en casa



Los datos anteriores nos permiten decir con respecto al cuestionamiento, desde cuando tienes Internet en casa, que el 46% tiene desde hace más de dos años, otro lado un 24% afirman también tener en Internet en casa desde hace entre uno y dos meses, y el 17% dice que entre 2 meses y un año, por último desde hace un mes corresponde al 13%.

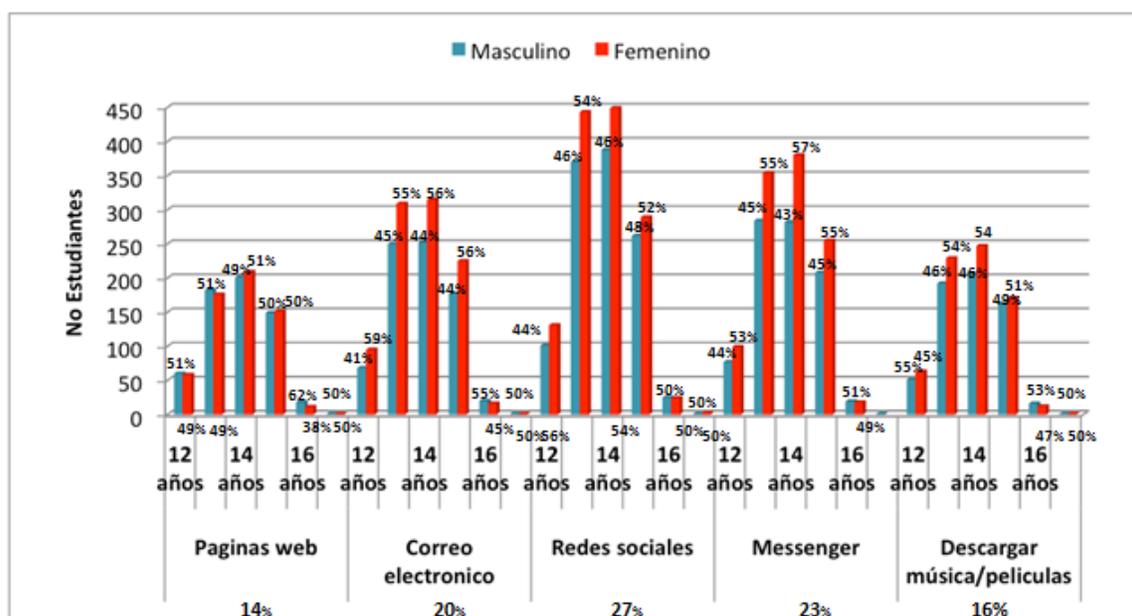
Con relación a esto otros estudios de Bringué y Sábada 2008, nos dicen que, disfrutar de esa conexión desde hace más de dos años: en un 45% de los casos; mientras que sólo un 13% son conexiones recientes, de menos de un mes de antigüedad. Un dato

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

que resulta llamativo sobre la existencia en el hogar de una conexión a Internet es que en los países donde los adolescentes han declarado una mayor posesión de este servicio (Argentina y Brasil) los chicos ganan a las chicas en la posibilidad de disfrutar de este servicio en casa.

Como podemos ver a manera de conclusión, Internet prácticamente tiene poco de estar en los hogares, normalmente los que querían tener acceso a él recurrían a un café Internet, pero desde un tiempo acá podemos ver que es mayor el número de hogares que contratan este servicio o lo adquieren, recordemos que el gráfico 12 arrojó que el 80% tiene Internet en casa.

16.- Servicios que utilizas de Internet por género y edad



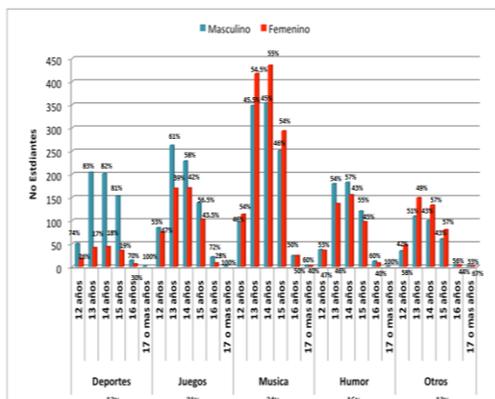
Podemos decir de acuerdo a los datos representados en este gráfico, que los servicios que se utilizan de Internet por género y edad, sobresalen 5 principales que son: redes sociales con el 27%, Messenger es el 23%, correo electrónico un 20%, descargar música/películas equivale al 16% y por último las páginas web son el 14%.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Al respecto Prensky, 2001, citado en Bringué, 2008, dice que Así, la generación de jóvenes que ha nacido inmersa en el desarrollo de las nuevas tecnologías, producido durante las últimas décadas del siglo XX, es la generación de «nativos digitales». Se trata de un grupo de personas para las que los juegos de ordenador, Internet, el teléfono celular, el correo electrónico o la mensajería instantánea forman parte integral de sus vidas. Además, como consecuencia de estos usos, la forma de pensar de esta generación ha cambiado y es distinta a la de sus mayores.

Como previa conclusión, podemos decir que los jóvenes hacen uso de los servicios de manera variada, sin embargo, pero un fenómeno que se presenta mayormente en jóvenes de esta edad y que cada vez tiene más auge, es el uso de las redes sociales.

17.- Contenido por género y edad



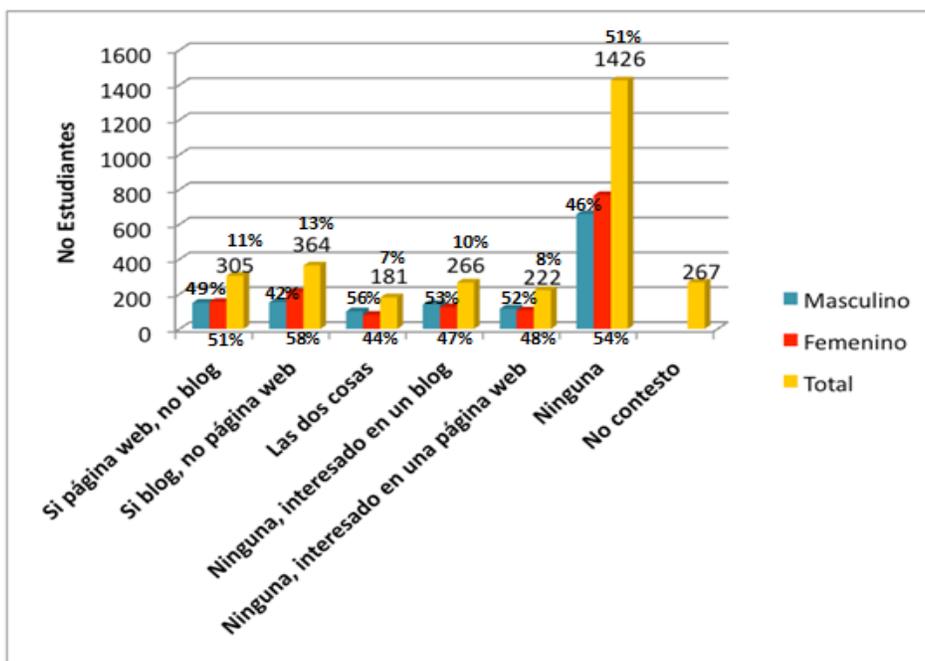
Como podemos observar en este gráfica los contenidos por genero y edad nos arroja los siguiente: Deportes 13%, juegos 21%, música 34%, humor 16% y otros 12 %.

Con respeto a este tema Bringué y Sábada 2008, dicen esto: Como en el resto de países, el uso de la Red aparece muy vinculado a la posibilidad de comunicarse con los demás. Sin embargo, los menores mexicanos no manifiestan una utilización tan intensiva de herramientas como el Messenger, el correo electrónico o el envío de SMS. Para seis de cada diez menores, Internet es útil para navegar por las web o descargar contenidos.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Como conclusión previa podemos decir que los jóvenes de secundaria pasan la mayor parte del tiempo que están en Internet, como lo dice esta gráfica en actividades relaciones con la música, ya que Internet es una plataforma mediática y permite descargar contenidos, o reproducirlos en la misma pagina, lo que hace aun más atractivo para los jóvenes.

18.- Has hecho blog o páginas web



De acuerdo al tópico has realizado blogs o páginas web, encontramos que los jóvenes de secundaria respondieron mayormente que no han realizado ninguna de las dos con un 51%, mientras que el 13% dijo que si ha hecho blog, no página web, un 11% dice que si ha hecho pagina web, no blog, por otro lado el 10% asegura que no ha hecho ninguna sin embargo está interesado en un blog, y el 8% dice estar interesado en una página web, por último un 7% dice ha hecho las dos cosas.

Por su parte Naval et al., 2003, dice que, Si bien los adolescentes utilizan tecnologías como los ordenadores o Internet, sobre todo, como forma de ocio o instrumento de comunicación, también se están convirtiendo en herramientas ampliamente utilizadas

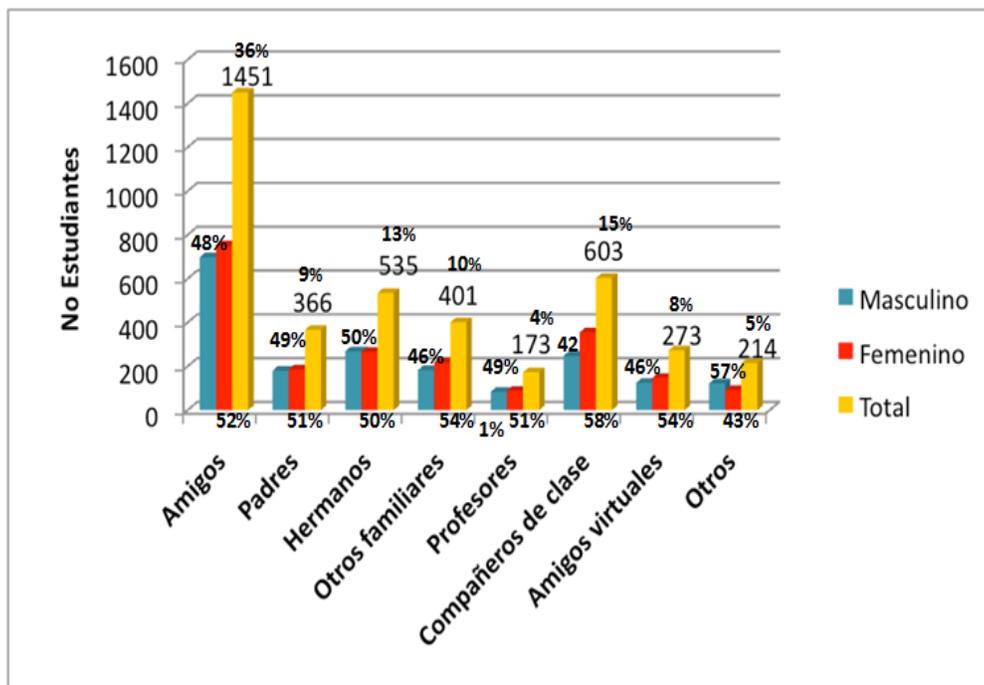
“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

en su formación. Los emplean en los propios centros escolares, aunque con desigual intensidad y, sobre todo, en la elaboración de trabajos en el hogar.

Como previa conclusión podemos decir con base en los resultados, que las nuevas tecnologías han desarrollado jóvenes con mas habilidades que los que no tienen acceso a ellas, tal es el caso de la creación de páginas web ó blogs y aunque es un tema polémico, ya que como dice Magdalena Albero, 2002, Internet no ha tenido el alcance como herramienta educativa que se había esperado, en este caso es claro que los estudiantes de secundaria, si bien es cierto no es un gran porcentaje el que ha desarrollado estos sitios, sin embargo en la actualidad los jóvenes gracias al cúmulo de información que esta al alcance de un click, son propensos a estar más actualizados en el uso de las herramientas que giran en torno a Internet.

19.- Si has hecho una página web o un blog, con quien lo compartes

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

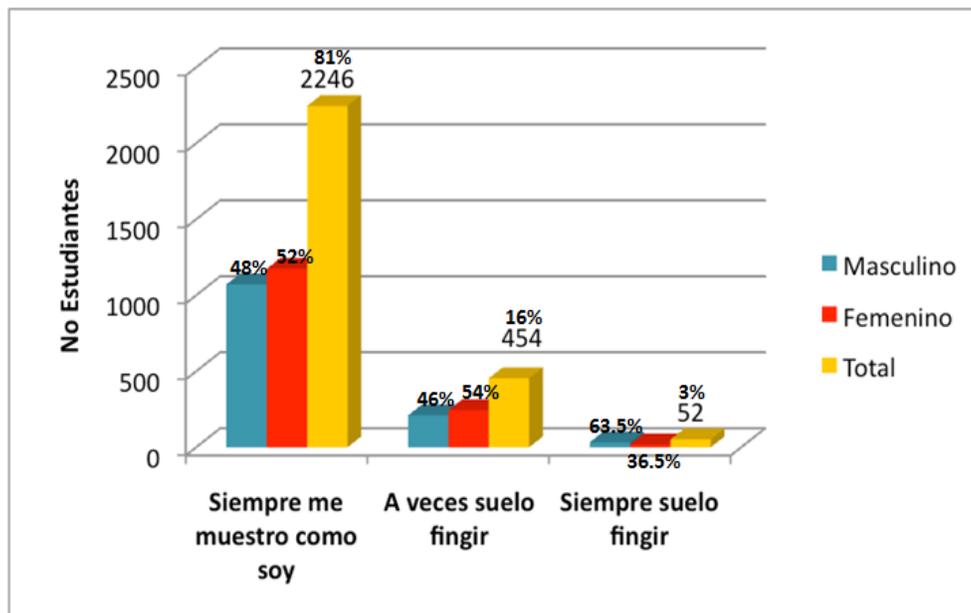


La gráfica número 21 nos dice, con respecto al reactivo, si has hecho una página web o un blog, con quien lo compartes, a lo que el 36% de los estudiantes dijeron que con amigos, por otra parte el 15% menciona que con compañeros de clase, y un 13% dijo que con sus hermanos, por último el 10% contestó que son otros familiares.

A manera de conclusión provisional, los jóvenes comparten sus sitios mayormente con sus amigos, ya que el mismo contexto interactivo se los permite, ya que pueden estar simultáneamente en el chat o Messenger y es allí por donde publicitan sus páginas o blogs, por ende los primeros que conocen sus creaciones.

20.- Si chateas te muestras como eres o finges ser otra persona

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”



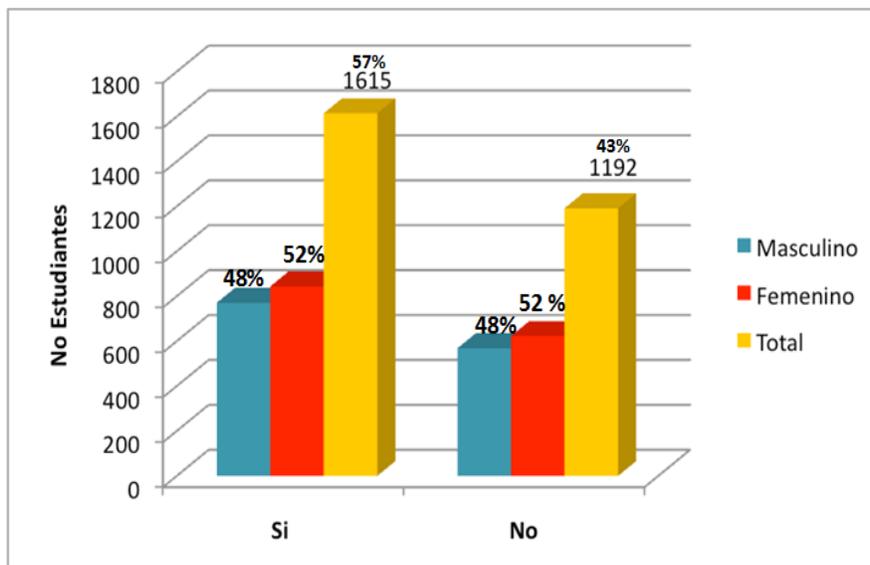
De acuerdo con el tópico, si chateas te muestras como eres o finges ser otra persona, a lo que el 81% de los jóvenes respondieron siempre me muestro como soy, el 16% dijo a veces suelo fingir, y solo el 3% menciono que siempre suele fingir.

Con respecto a esto Bringué y Sábada 2008, opinan que por un lado, es evidente que no es deseable que los niños y niñas mientan, aunque sea en un salón de chat. Pero por otro lado mentir puede ser una medida de prudencia dado que les permite ocultar su intimidad y sus datos personales a los desconocidos.

A manera de conclusión, los estudiantes de secundaria no acostumbran fingir cuando chatean, usan el chat como medio para comunicarse, estar en contacto con sus amigos y hacer nuevos, para ellos el mostrarse tal y como son no es un problema aparente.

21.-Tienes amigos virtuales

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

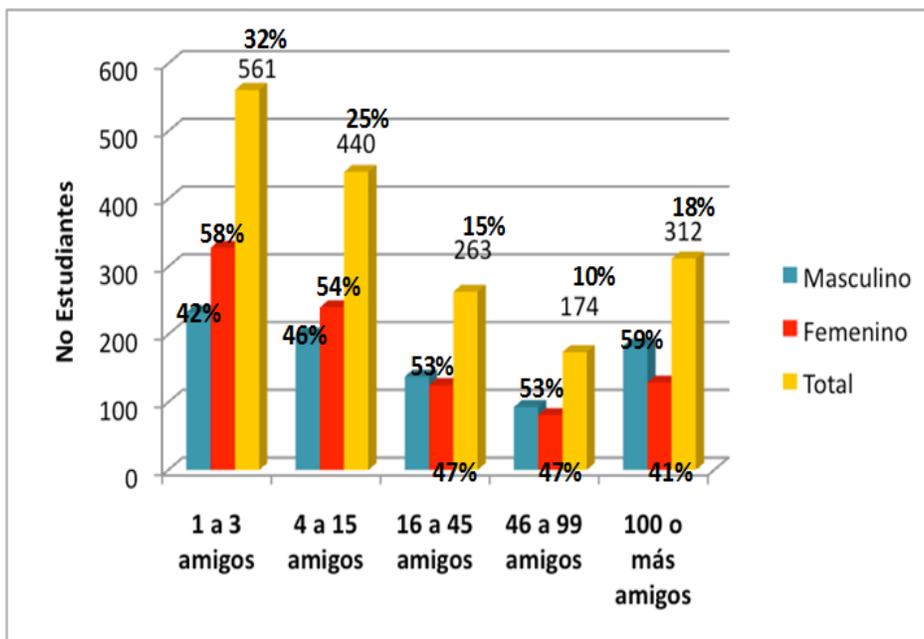


De acuerdo a los datos arrojados encontramos que el 57% de los estudiantes de secundaria si tienen amigos virtuales, y el 43% no tienen amigos virtuales.

Con respecto a esto Gil et al., 2003, menciona que a través de Internet, los jóvenes mantienen contacto permanente con sus amigos, conocen personas con las que comparten intereses y aficiones, y amplían conocimientos y habilidades. Internet estaría permitiendo a los jóvenes extender y fortalecer sus relaciones sociales.

A manera de conclusión encontramos que existe un alto índice de jóvenes que tienen amigos virtuales, lo cual implica riesgo ya que no se sabe quien está realmente del otro lado de la pantalla, pero también como bien menciona Gil, esta nueva forma de relacionarse, ayuda a extender y fortalecer sus relaciones sociales.

22.-cuantos amigos virtuales tienes

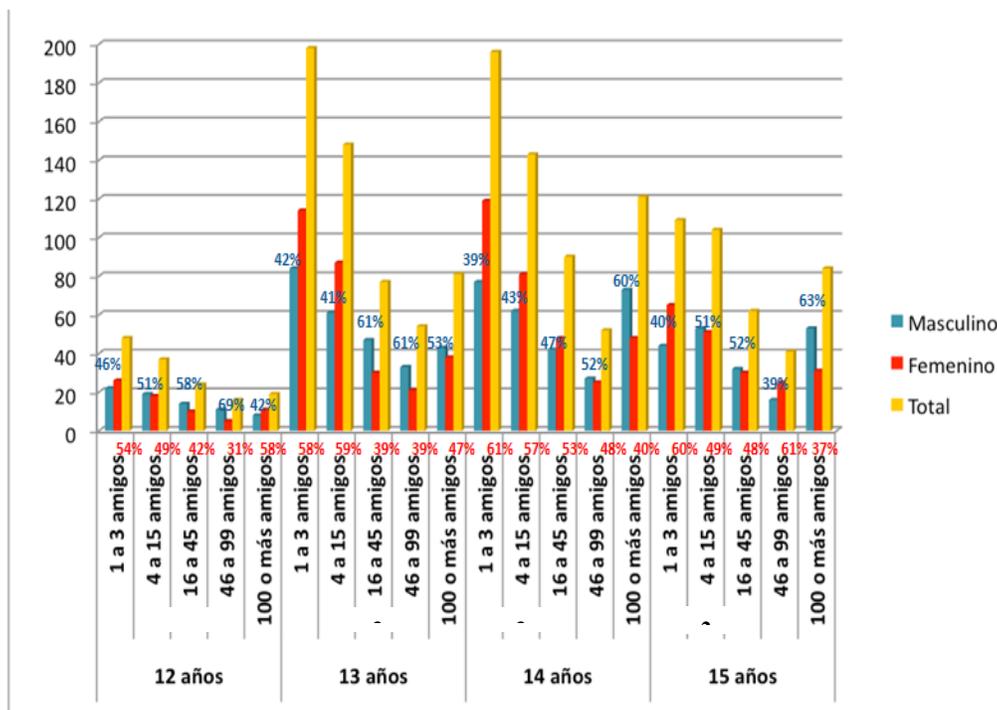


De acuerdo a la gráfica número 24 encontramos que el 32% de los jóvenes tienen de 1 a 3 amigos virtuales, el 25% tiene de 4 a 15 amigos virtuales, el 18% tiene de 100 o más amigos virtuales y el 10% tiene de 46 a 99 amigos virtuales.

A este tema Garitaonandia, 2007, opina que un temor que suelen expresar los adultos con respecto al uso que los adolescentes hacen de Internet (y que también mostraron los padres entrevistados) consiste en la posibilidad de contactar con extraños, personas a las que sólo conocen virtualmente.

Como conclusión provisional, los jóvenes tienen pocos amigos virtuales, es decir amigos que no conocen o no ha tenido un encuentro cara cara, ya que la mayoría de amigos agregados a sus redes sociales, son amigos de la escuela u otras partes.

23.- Cuántos amigos virtuales tienes * Sexo * Edad

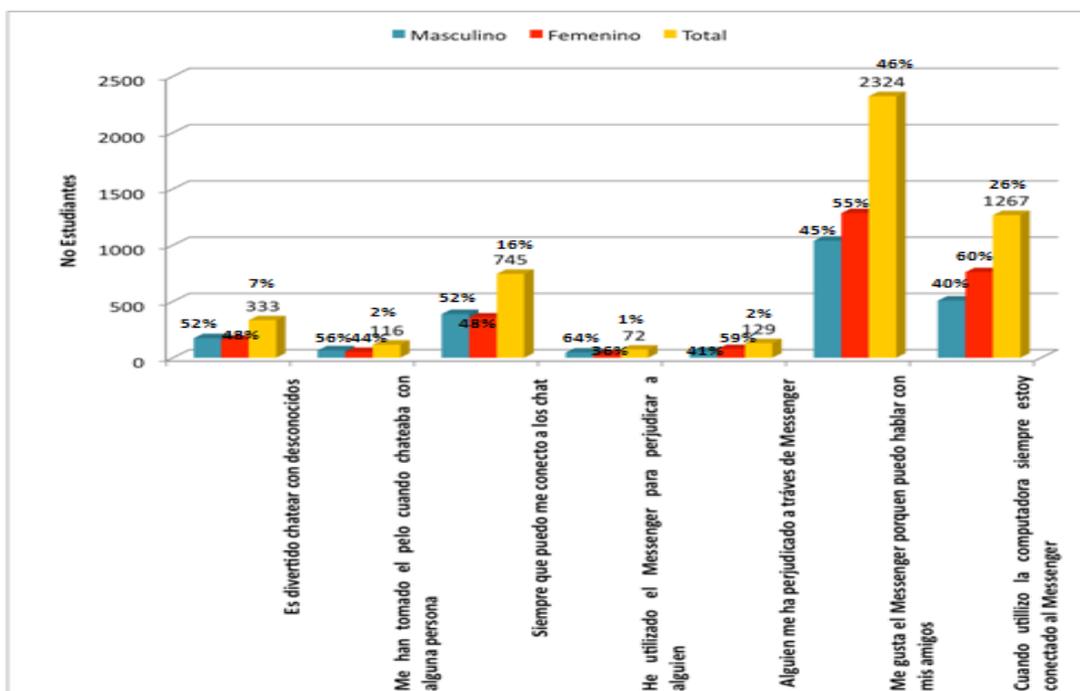


Como una conclusión preliminar en la anterior gráfica podemos ver que los jóvenes que tienen un mayor número de amigos virtuales son los jóvenes de 15 años con un 26%.

A este tema Garitaonandia, 2007, opina que un temor que suelen expresar los adultos con respecto al uso que los adolescentes hacen de Internet (y que también mostraron los padres entrevistados) consiste en la posibilidad de contactar con extraños, personas a las que sólo conocen virtualmente.

Como previa conclusión, los jóvenes tienen pocos amigos virtuales, es decir amigos que no conocen o no ha tenido un encuentro cara a cara, ya que la mayoría de amigos agregados a sus redes sociales, son amigos de la escuela u otras partes.

24.- Estás de acuerdo con las siguientes frases

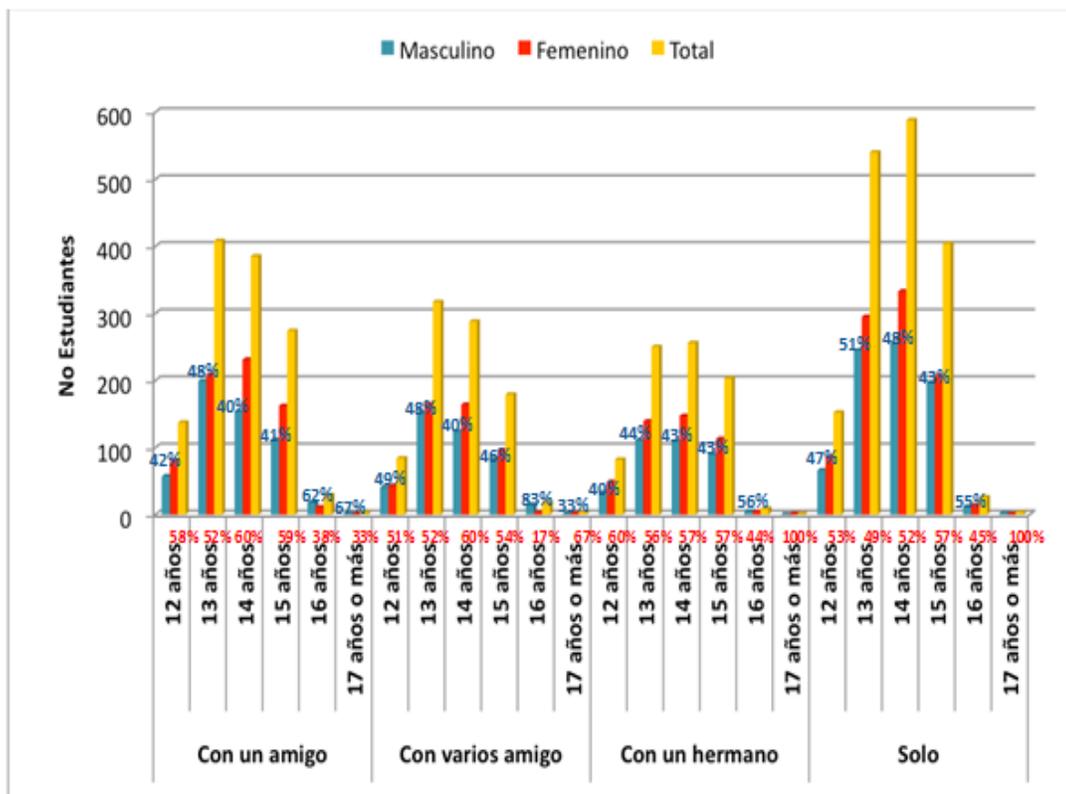


Podemos ver en la anterior gráfica, que el 46% está de acuerdo con la frase: me gusta el Messenger porque puedo hablar con mis amigos, mientras que el 26% está de acuerdo con la frase: cuando utilizo la computadora siempre estoy conectado a Messenger, por otra parte 16% dice estar de acuerdo con lo siguiente: siempre que puedo me conecto ala chat, por último el 7% dijo estar de acuerdo con: es divertido chatear con desconocidos.

Otros estudios hechos por Bringué y Sábada 2008, nos hablan de que los individuos que usan Internet en el colegio manifiestan una mayor necesidad de utilizar el Messenger.

A manera de conclusión podemos decir que una de las principales actividades de los jóvenes es estar en Messenger, chatear con sus amigos, aunque el Messenger es preferido a diferencia que las salas de chats ya que en el la mayoría de las veces si conocen al que esta del otro lado de la pantalla.

25.- Cuando utilizo Internet suelo estar género y sexo



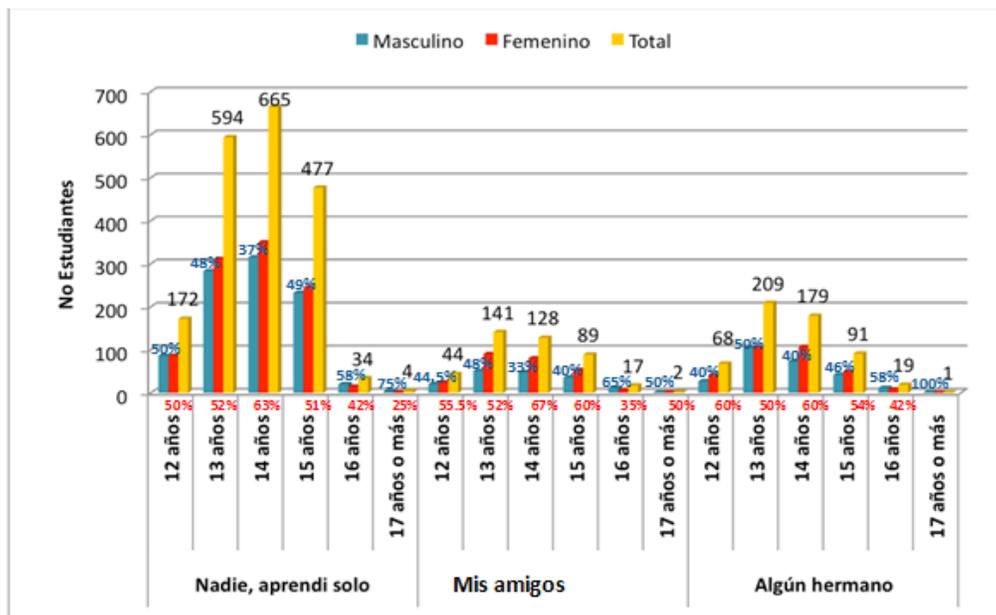
Con base en los datos anteriores podemos llegar a una conclusión preliminar, dado que el 37% de los jóvenes prefieren estar solo cuando están en internet, mientras que el 27% suele estar con un amigo y el 19% con varios amigos, por último el 17% con un hermano.

Respecto a este tema De Bofarull, 2005, opina: Este fenómeno no parece ser tan frecuente, aunque empieza a hablarse de la llamada *bedroom culture* Con este término se quiere destacar que, para los adolescentes, sus habitaciones son espacios privados, a los que no acceden adultos y, en el caso de las clases media y altas, ampliamente equipados con tecnologías: televisión, ordenadores, videoconsolas, móviles, Internet. Son espacios en los que, rodeados de pantallas, parecen desear pasar gran parte de su tiempo.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Como previa conclusión, los jóvenes no tienen una regulación recurrente cuando navegan por la red, no existe una supervisión por parte de sus padres, estar en Internet sin duda, es una experiencia autodidacta, sin embargo no esta salva de riesgos o contenidos inapropiados para los jóvenes.

26.- Quien te enseñó a manejar Internet sexo y edad



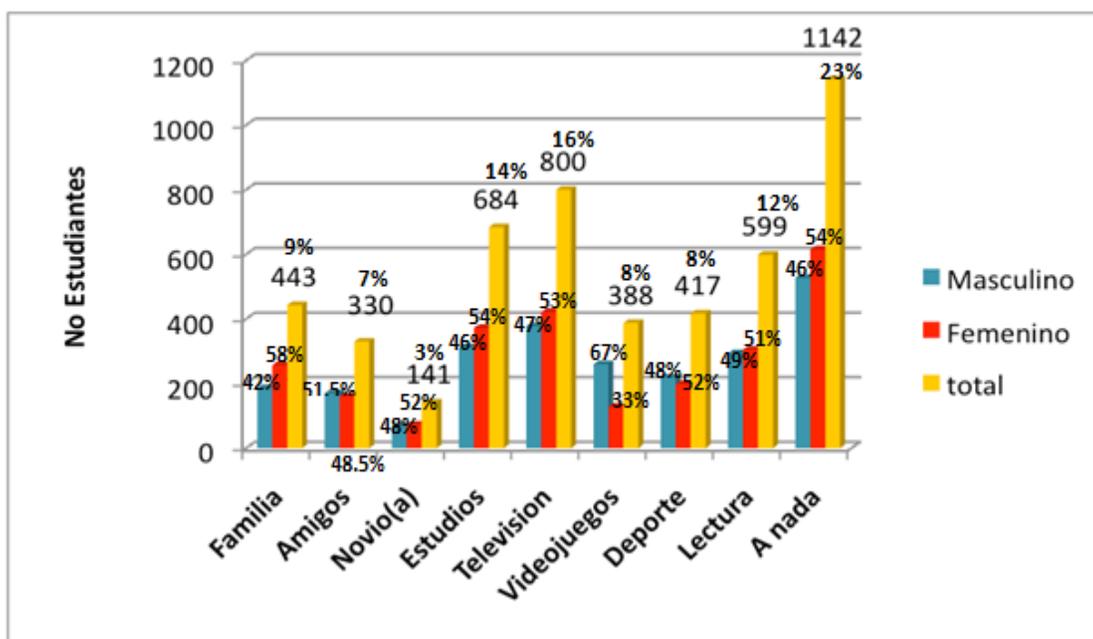
En esta gráfica podemos ver que los jóvenes aprenden solos a usar Internet, ya que la mayoría así lo menciona con un 74%, mientras que el 15% asegura fue algún hermano quien le enseñó y por último el 14% dice que sus amigos fueron quienes le enseñaron a manejar Internet.

En cuanto a este ítem Bringué y Sábada 2008 dicen que En términos generales, la Generación Interactiva iberoamericana se define como autónoma por el uso mayoritariamente en solitario que hace de Internet y, lógicamente, también se reconoce como autodidacta: la mitad de los internautas contesta afirmativamente a la posibilidad «He aprendido solo a utilizar Internet».

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

A manera de una previa conclusión, Internet sin duda alguna es una plataforma mediática con dimensiones estratosféricas, que cuenta con una infinidad de herramientas, pero son los estos jóvenes de secundaria quienes están creciendo en la época de las nuevas tecnologías, a quien más se le facilita el uso de las mismas, siendo autodidactas en el aprendizaje del manejo de Internet.

27.- A que le has quitado tiempo cuando utilizas Internet



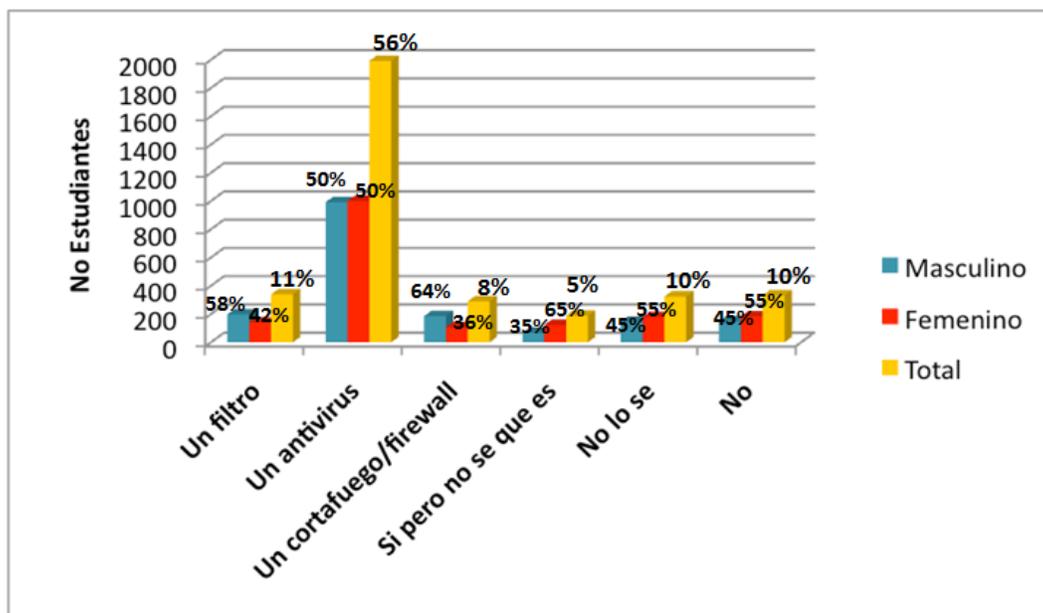
De acuerdo al reactivo, a que le quitas tiempo cuando utilizas Internet, encontramos que el 23% contesto que no le quita tiempo a nada, un 16% menciona que a la televisión, por otra parte un 14% dice que le quita tiempo a los estudios, el 9% le quita tiempo a sus familiares, mientras que a los videojuegos y deportes un 8% a cada uno, y solo el 7% menciona que le quita tiempo a sus amigos.

A estas mismas conclusiones llegan Carmelo Garitaonandia y Maialen Garmendia, 2007, plantean que parece haber una relación inversamente proporcional entre el uso de televisión y del ordenador o Internet. Si pasan más tiempo ante el ordenador es porque ven menos televisión.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

A manera de conclusión podemos decir que la televisión sigue siendo el medio mas consumido, sin embargo vemos que existe una estrecha relación con el tiempo que dejan de ver televisión para estar en la red, por lo que Internet esta ganando terreno, por otro lado puede que tarde en igualarse a ella, ya que es mas accesible una televisión que una PC con Internet.

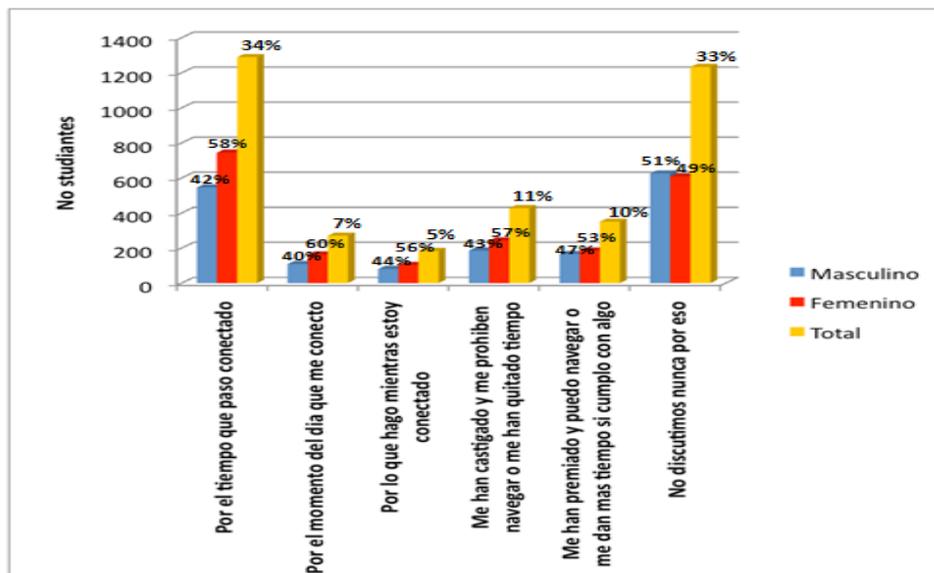
28.- Tienes instalado protección cuando navegas



Este gráfico nos arroja la siguiente información de acuerdo a l reactivo, tienen instalada protección cuando navegas, a lo que el 56% respondió que tiene un antivirus, el 11% tiene un filtro, el 10% no lo sabe y el otro 10% respondió no tener instalada una protección cuando navega, mientras que el 8% afirma tener un cortafuegos/firewall, y solo un 5% dijo que si tenía pero no sabía que es.

A manera de previa conclusión la mayoría de los jóvenes tiene instalado un antivirus en su PC, por otro lado desconocen otras herramientas que pueden utilizar para la protección cuando navegan.

29.- Discusión por el uso de Internet con tus padres

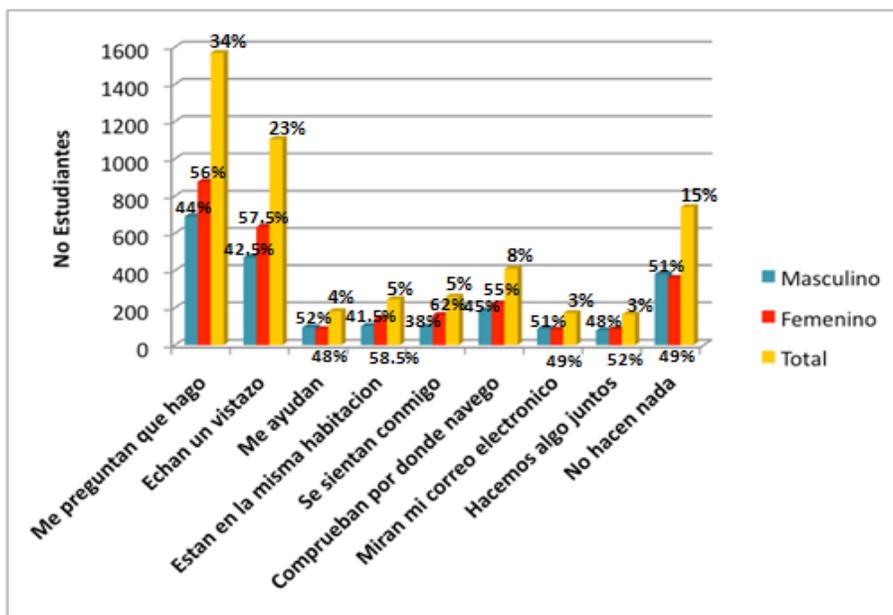


De acuerdo a la gráfica podemos decir a manera de conclusión que las mayores discusiones que tienen los hijos con sus padres por el uso de Internet, son: por el tiempo que paso conectado con un 34%, mientras que el 33% asegura que no discuten nunca, un 11% dice que lo han castigado y le prohíben navegar o me han quitado tiempo, el 10% asegura que le han premiado pueden navegar y le dan más tiempo si cumple con algo, el 7% por el momento en el día que se conecta, y el 5% dice que por lo que hace mientras está conectado.

Estos resultados coinciden con Garitaonandia, 2007, En cuanto a los motivos de discusión, México se sitúa para todos los casos en torno a la media global, con una ligera incidencia para los menores mexicanos de discusiones originadas por el tiempo excesivo de consumo.

Como previa conclusión notamos que existen dos polos en este tema, uno los padres no están de acuerdo por el tiempo que se conectan, y el otro dice, que los padres no discuten nunca por eso, aun así como se menciona en graficas anteriores, existe el miedo de los padres a las adicciones que Internet cause en sus hijos, específicamente el chat.

30.- Que hacen tus padres mientras estas conectado por género

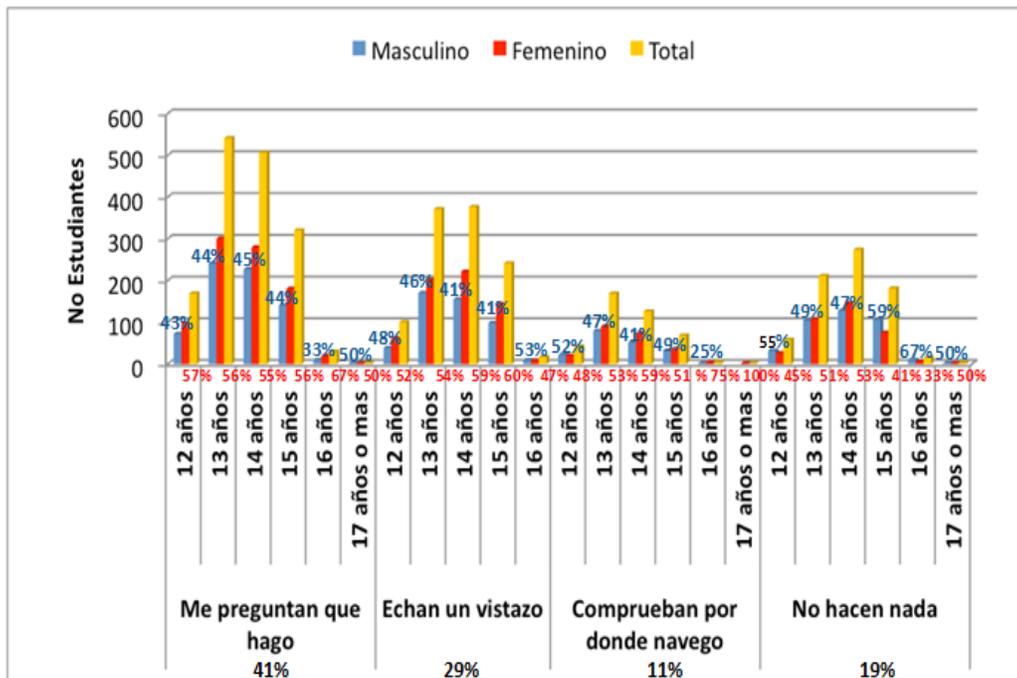


Como podemos observar la información que arroja el gráfico encontramos de acuerdo al tópico: que hacen tus padres mientras esté conectado: a lo que el 34% respondió que les preguntas que hacen, el 23% echan un vistazo, mientras que el 15% no hace nada.

Por su parte Garitoandia, 2007, dice que, en la familia, también las madres y los padres llevan a cabo una actividad reguladora sobre la gran cantidad de aparatos de acceso a contenidos multimedia que tienen sus hijos en el hogar, y tratan de influir en los consumos que de ellos hacen.

Como conclusión provisional, el tema de regulación es un tema polarizado, ya que si bien es cierto los jóvenes normalmente están solos cuando utilizan Internet, ya que sus padres puede que tengan empleos y no estén en casa, o que los jóvenes accedan desde la escuela o cafés Internet, pero por otro lado, en medida de lo posible tratan de ver en que sitios navegan sus hijos, ya que si existe un miedo latente por parte de los padres de familia para con el consumo de contenidos inapropiados que existen en la red.

31.- Que hacen tus padres mientras estás conectado por género y edad

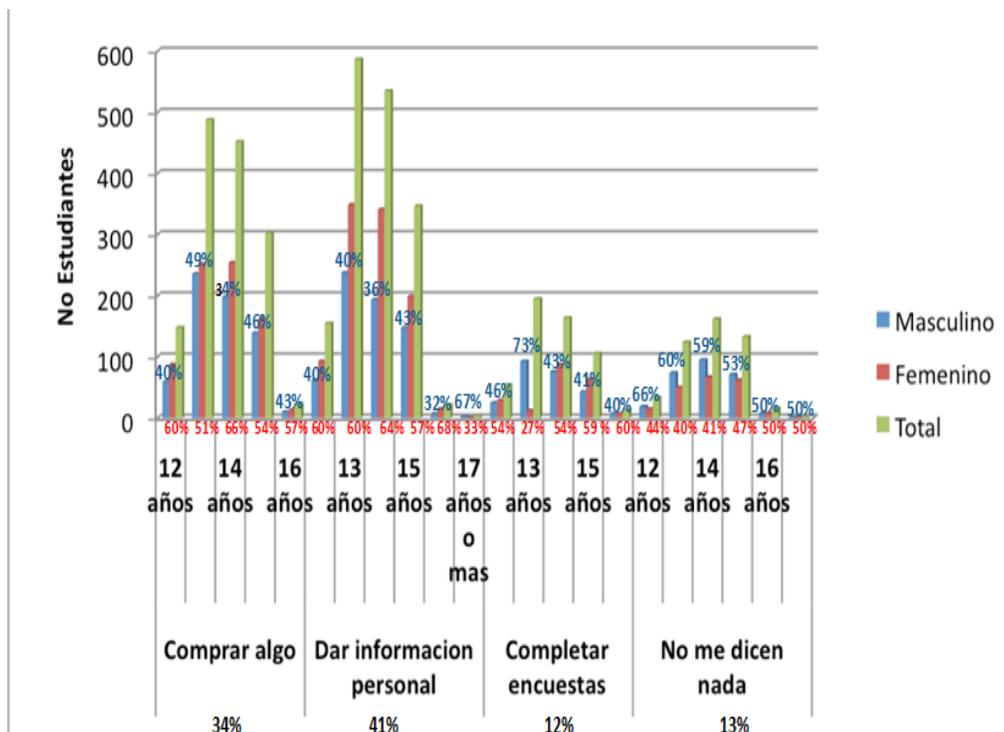


Como podemos observar en la gráfica, encontramos que el 41% de los estudiantes de secundaria dijeron que sus padres le preguntan que hacen cuando están conectados, el 29% menciona que echan un vistazo, el 19% dice que no hacen nada, por último el 11% contesto que comprueban donde navegan.

Por su parte Garitoandia, 2007, dice que en la familia también las madres y los padres llevan a cabo una actividad reguladora sobre la gran cantidad de aparatos de acceso a contenidos multimedia que tienen sus hijos en el hogar, y tratan de influir en los consumos que de ellos hacen.

Como previa conclusión, el tema de regulación es un tema polarizado, ya que si bien es cierto los jóvenes normalmente están solos cuando utilizan Internet, ya que sus padres puede que tengan empleos y no estén en casa, o que los jóvenes accedan desde la escuela o cafés Internet, pero por otro lado, en medida de lo posible tratan de ver en que sitios navegan sus hijos, ya que si existe un miedo latente por parte de los padres de familia para con el consumo de contenidos inapropiados que existen en la red.

32.- Según tus padres que cosas no puedes hacer en Internet por género y edad



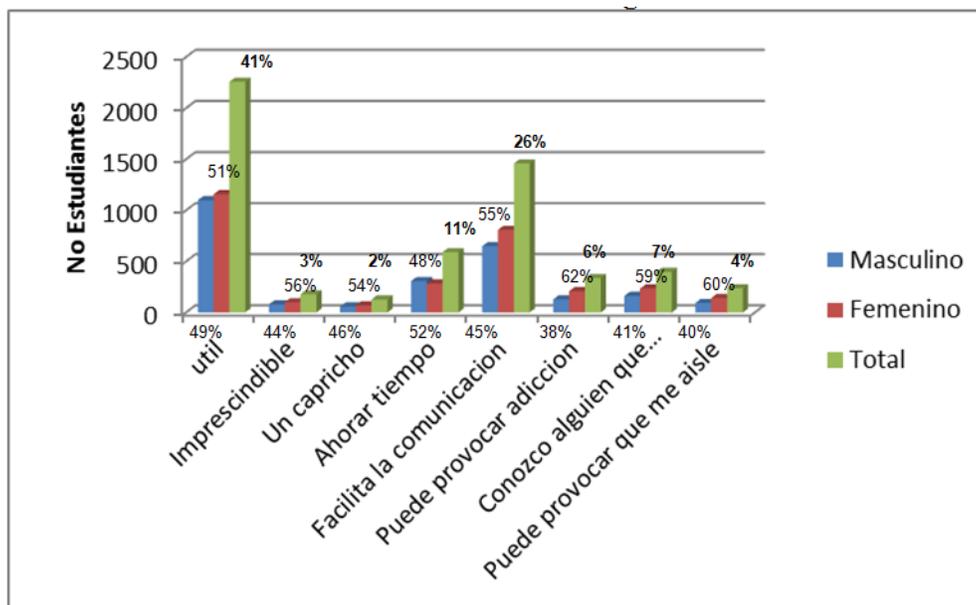
De acuerdo con el gráfico podemos concluir que lo que le prohíben los padres a su hijos cuando están en internet es principalmente compartir información personal, ya que en internet es muy probable que existan personas con identidades falsas, por otro lado con un 34% comprar algo, y un 13% contestó que no le dicen nada, y un 12% menciona que sus padres le prohíben completar encuestas.

En este sentido Staksrud, 2007, dice: Si atendemos a las investigaciones que se han venido realizando en los últimos años en torno a los posibles riesgos asociados al uso que jóvenes y adolescentes hacen de las nuevas tecnologías, encontramos entre las temáticas tratadas con mayor frecuencia: contenidos inapropiados, contactos con desconocidos, amenazas a la privacidad y, en menor medida, riesgos relacionados con el comercio electrónico.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

A diferencia de los estudios de Staksrud, (2007), aquí si encontramos que los padres de familia, si tienen la preocupación primeramente que sus hijos den información personal, por cuestiones de seguridad, pero también está el miedo a que compren algo por Internet, si bien es cierto, Internet es una plataforma para hacer negocios, pero el hecho de que sea virtual da cierta inseguridad.

33.- Para mi internet es algo:



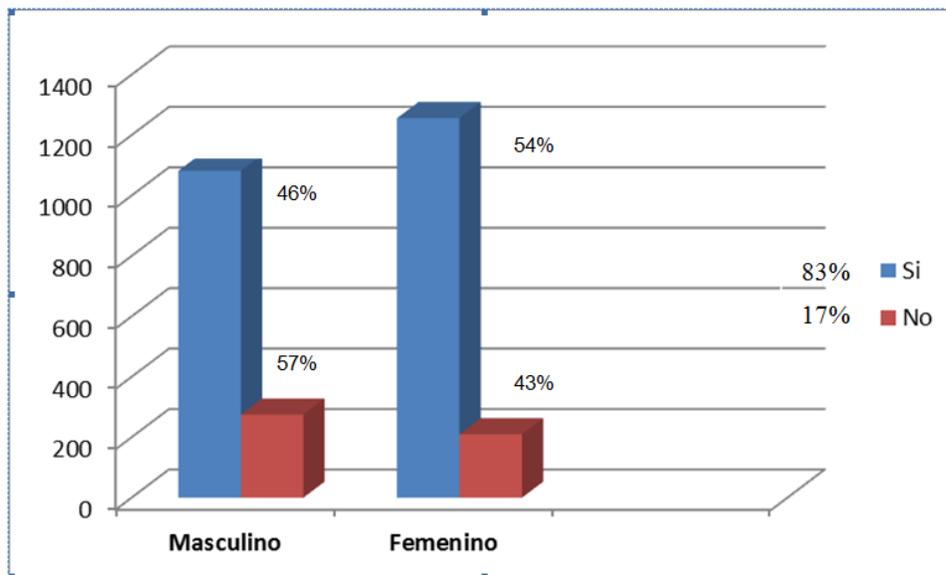
A partir de la gráfica anterior, podemos concluir provisionalmente que la discusión sobre cómo consideran a internet está enfocada en tres cuestiones principales, donde el 41% de los estudiantes la califican como una herramienta útil. Además, el 26% dijo que facilita la comunicación y, por último, un 11% comentó que permite ahorrar tiempo en ciertas actividades.

Para Figueredo y Ramírez (2008), se muestra que conforme aumenta la frecuencia y la intensidad de uso de Internet desciende el interés por actividades relacionadas con el ocio y aumenta el uso de las que reportan un beneficio directo personal, como son las actividades de tipo funcional y práctico (operaciones bancarias, por ejemplo).

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Como conclusión, los jóvenes de secundaria ven al internet como una herramienta útil que facilita la comunicación, a pesar del desaprovechamiento de internet como fuente de información y formación por los jóvenes.

34.-Tienes celular

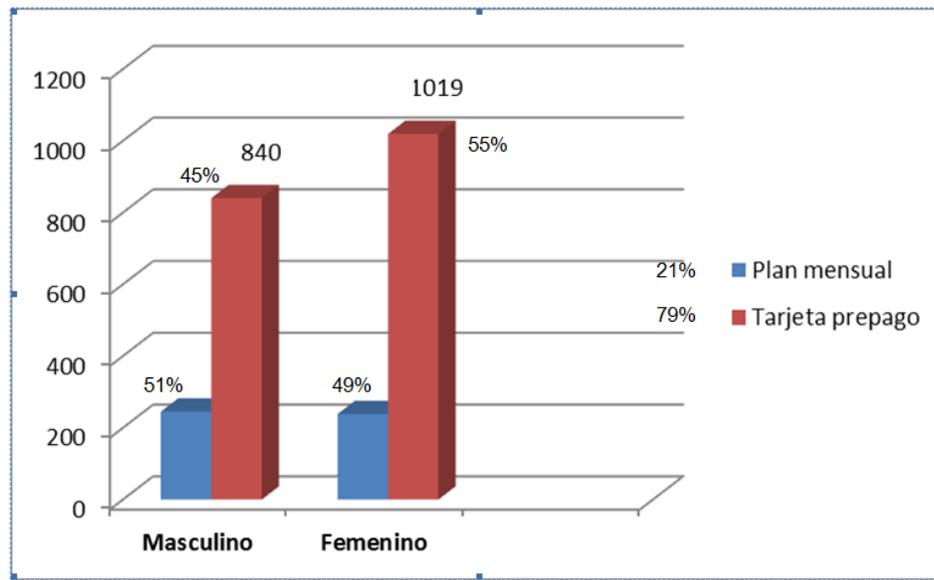


La gráfica anterior nos permite concluir de manera provisional que el 83% de los estudiantes si cuentan con un teléfono celular, mientras que el 17% no tienen.

De acuerdo con estudios a nivel iberomérica sobre medición de la interactividad juvenil (Bingué y Sádaba, 2008), el 82.8% de los adolescentes entre 10 y 18 años declara tener un teléfono celular, convirtiéndolo, detrás de la televisión, en la segunda pantalla más popular entre la generación interactiva.

Por otro lado, esto evidencia el hecho de que la mayoría de los jóvenes desea tener un sentido de pertenencia y estar actualizados; es por ello que adquieren un celular a muy temprana edad, haciendo uso de todas las funciones posibles que el aparato móvil tenga.

35.-Consumo de celular

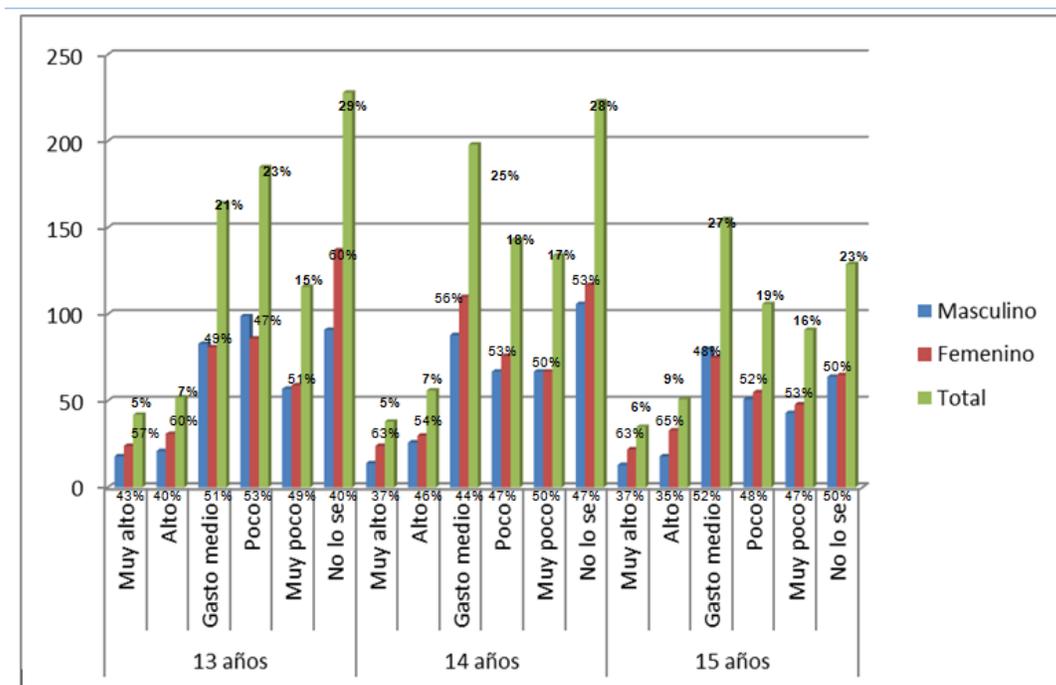


A partir de lo anterior, podemos concluir momentáneamente que la pregunta sobre el consumo de celular en los estudiantes demuestra que el 79% de los mismos utilizan tarjeta prepago para recargar su celular, mientras que el resto, con un 21% cuentan con un plan mensual.

“La Generación Interactiva utiliza el celular de forma intensiva independientemente del conocimiento de su coste y la percepción de gasto crece con la edad.” (Bringué y Sábada; 2008)

La mayoría tanto de mujeres como hombres tienen teléfono celular de prepago lo que puede concluirse que, conforme se les vaya limitando su comunicación adquirirán recargas telefónicas periódicamente.

36.- Consumo por género y edad

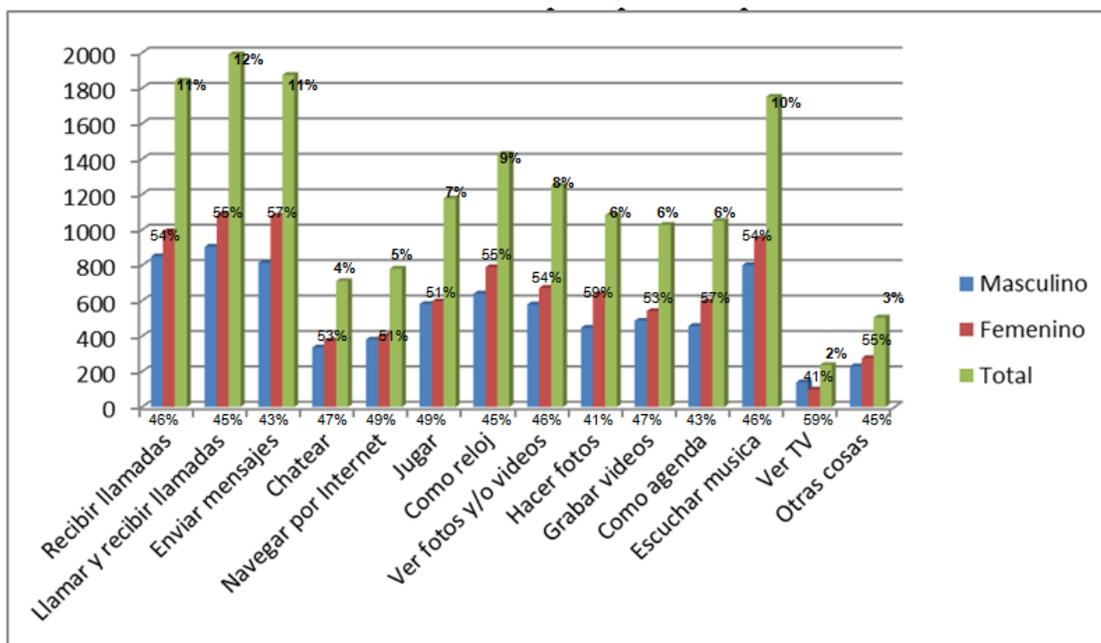


La gráfica anterior muestra detalladamente la edad y género de los estudiantes que contestaron al reactivo sobre el consumo mensual de su celular. Por lo tanto, se puede concluir provisionalmente que los alumnos con 13, 14 y 15 años de edad coinciden en tres cuestiones principales, que desconocen su gasto mensual, que su gasto es medio y que gastan poco.

“El uso del celular cambia según crecen los menores, adquieren nuevos gustos, nuevas prioridades y más autonomía. Sobre esta pantalla, una de las transiciones más relevantes en su uso es el paso de la comunicación familiar a la comunicación social”. (Bringué y Sábada; 2008)

Se concluye que el gasto que los jóvenes hacen es medio, y esto es debido a que ellos no son los que pagan el consumo sino sus padres, por lo tanto dependen de los progenitores para realizar recargas telefónicas.

37.- El celular te sirve principalmente para:

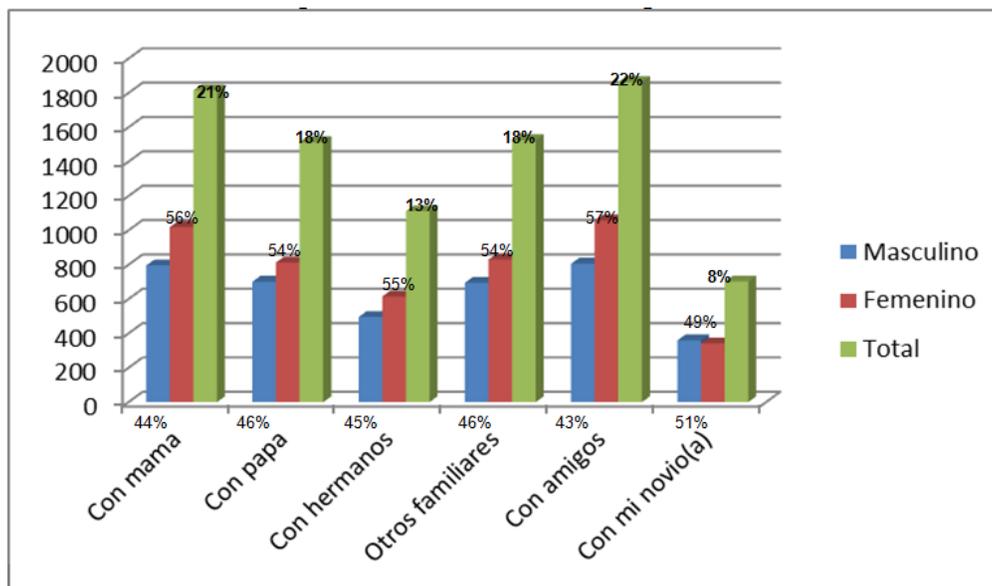


A partir de los datos anteriores podemos concluir que el uso que los estudiantes le dan al celular es de carácter múltiple, sin embargo, el enfoque se hace en tres aspectos principales, donde un 12% de los encuestados consideran que el celular lo usan para hacer y recibir llamadas; con un empate del 11% los estudiantes mencionaron que lo usan para recibir llamadas y enviar mensajes; y por último, un 10% dijo que para escuchar música.

“Aunque evidentemente el uso de los móviles tiene también un componente lúdico, incluso de juego en los móviles de última generación, prima el componente comunicativo como lo demuestra el hecho de que los mensajes, las llamadas y la localización del usuario por amigos y/o familiares sean los aspectos más valorados.” (Garitoandia, Fernández y Oleaga ; 2005).

Los jóvenes utilizan la mayoría de las aplicaciones del celular pero consideran de suma importancia que esta herramienta tecnológica sirve principalmente para comunicarse con las personas de su entorno social. Sin embargo, usan el celular como forma de entretenimiento.

38.- Con quién sueles comunicarte por celular

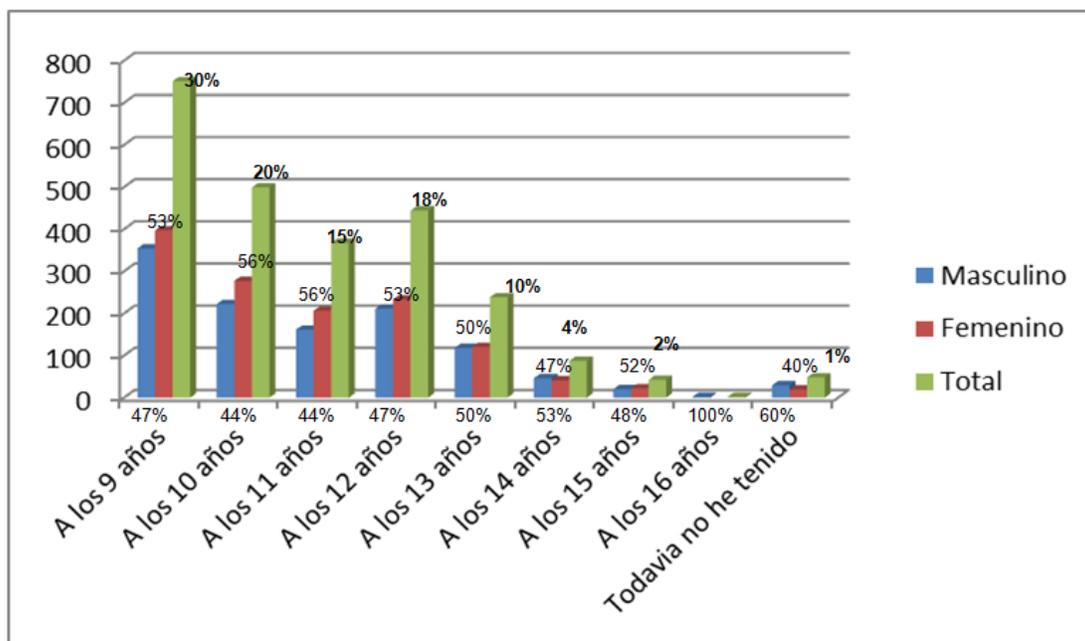


Los resultados anteriores nos permiten concluir que la discusión sobre con quién suelen comunicarse los estudiantes por celular se caracteriza por lo siguiente: el 22% dijo que se comunica con sus amigos; el 21% con su mamá; y por último, con un empate del 18% los encuestados dijeron que con su padre o con otros familiares.

“Poseer o utilizar un celular multiplica las posibilidades de establecer comunicaciones con personas cercanas, ya sean familiares o amigos”. Según la investigación realizada a nivel Iberoamérica, se establece una transición en la frecuencia de dichas comunicaciones desde el ámbito familiar al ámbito social, cuestión directamente relacionada con la edad.”(Bringué y Sábada; 2008)

Se puede observar que la mayoría de los estudiantes suele comunicarse principalmente con sus padres, lo que permite el aumento a la seguridad de los padres para mantenerse comunicados con sus hijos y saber dónde están.

39.-Edad del primer celular

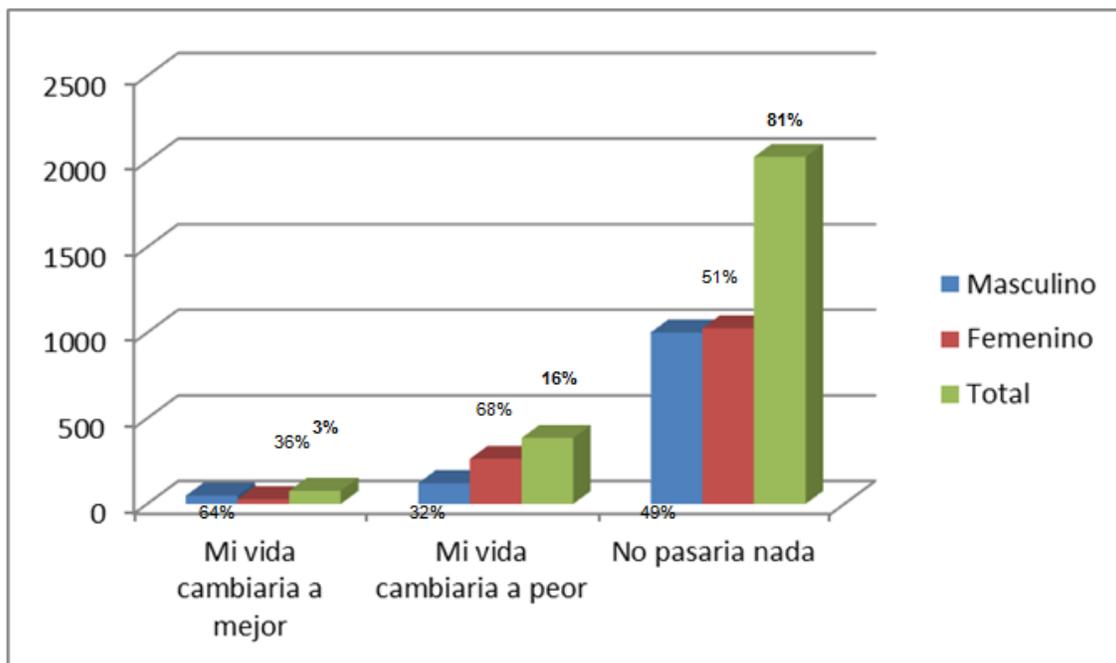


A partir de los datos graficados anteriormente, se toman en cuenta los tres porcentajes más altos y se deduce que los estudiantes obtuvieron su primer celular a la edad de nueve, diez y doce años, con un 30%, 20% y 18% respectivamente.

De acuerdo a Bingué y Sábada (2008), en su investigación a nivel Iberoamérica, México y Venezuela aparecen liderando la lista de los países más precoces, con el 72% y el 67% de los casos en los que los adolescentes declaran haber accedido a su primer celular entre los 9 y los 12 años.

Podemos concluir entonces que, la edad más temprana entre los jóvenes quienes adquirieron un celular fue a los 9 años. Por consiguiente, la exposición a las nuevas tecnologías empieza a una edad muy prematura.

40.- Si me quedara dos semanas sin celular



Los datos arrojados en la gráfica anterior muestran el porcentaje de los estudiantes que contestaron al reactivo de qué pasaría si se quedaran dos semanas sin celular. El 81% comentó que no pasaría absolutamente nada, mientras que el 16% dijo que su vida cambiaría negativamente y el 3% dijo que cambiaría para mejorar.

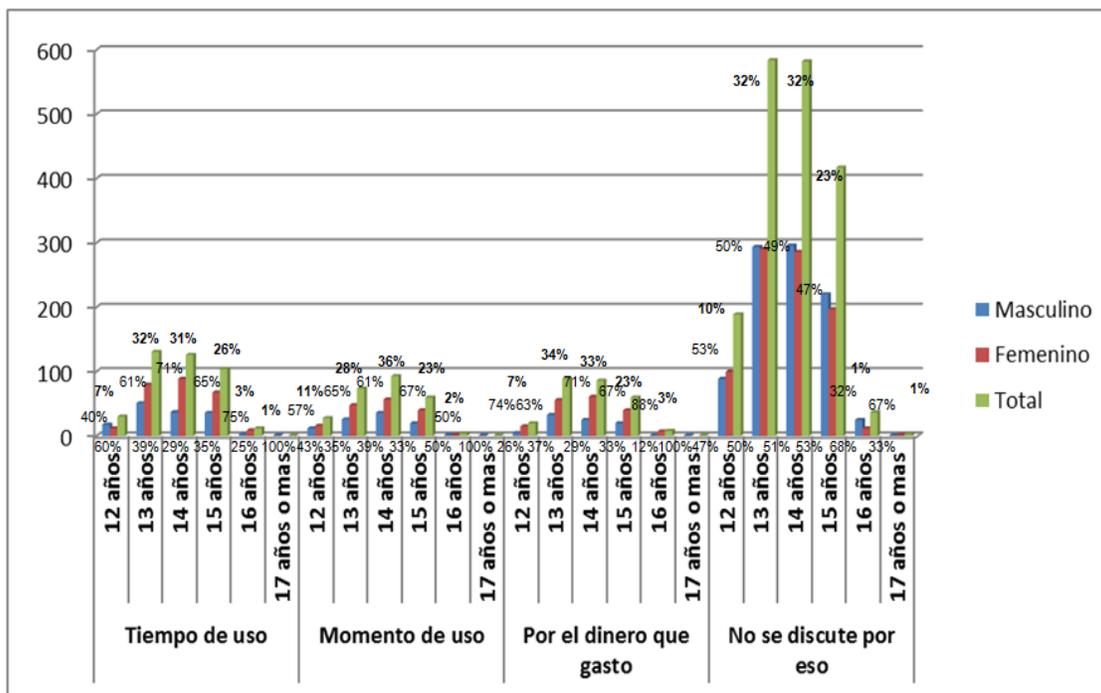
“La facilidad y la comodidad de uso que el celular lleva consigo pueden originar cierta dependencia excesiva de esta tecnología...Puede entenderse esta «dependencia» del celular al observar el motivo fundamental por el que tienen el celular encendido. Para todos, estar en contacto con el grupo de amigos, casi en uno de cada dos casos, se convierte en la razón fundamental”. (Bringué y Sábada, 2008)

Para los jóvenes de hoy en día contar con un celular es imprescindible, ya que han crecido junto con las nuevas tecnologías y las consideran esenciales, lo que implica una cierta dependencia a ellas. Sin embargo, el estudio mostró que gran parte de los

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

encuestados afirmó que no pasaría nada si se quedaran sin celular por dos semanas, mientras que otra cifra, no tan representativa dijo que su vida podría cambiar para mal.

41.- Discutir con padres por el celular por motivos de:



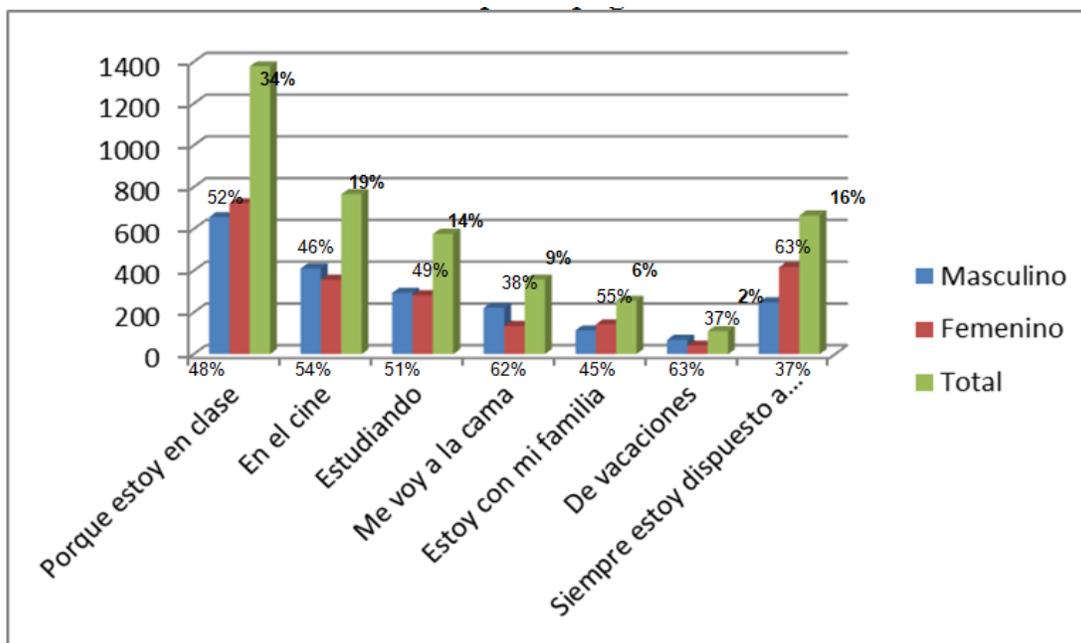
A partir de lo anterior, se puede concluir que la discusión que se genera entre los estudiantes y sus padres por motivos del teléfono celular se divide en cuatro categorías. La primera es el tiempo de uso, donde el 32% de los encuestados tiene 13 años, el 31% tiene 14 años y el 26% tiene 15 años de edad. La segunda categoría es el momento de uso, donde los tres porcentajes más altos son el 36% que son alumnos de 14 años, el 28% tienen 13 años y el 23% tiene 15 años. La tercer categoría es por el dinero que gastan, donde el 34% tiene 13 años, el 33% 14 y el 23% 15 años. Y en la última categoría no se discute por el uso del celular, donde un 32% de los encuestados tienen 13 y 14 años, mientras que un 23% tiene 15 años.

La facilidad y la comodidad de uso que el celular lleva consigo pueden originar cierta dependencia excesiva de esta tecnología. (Bringué y Sábada, 2008)

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

A pesar de la popularidad del celular entre los jóvenes, la mayoría dijo que no discuten con sus padres acerca de su uso, sin embargo algunas veces discuten por el tiempo que pasan utilizándolo y muy rara vez por el momento en que lo utilizan y el gasto que realizan.

42.- Situaciones para apagar el celular

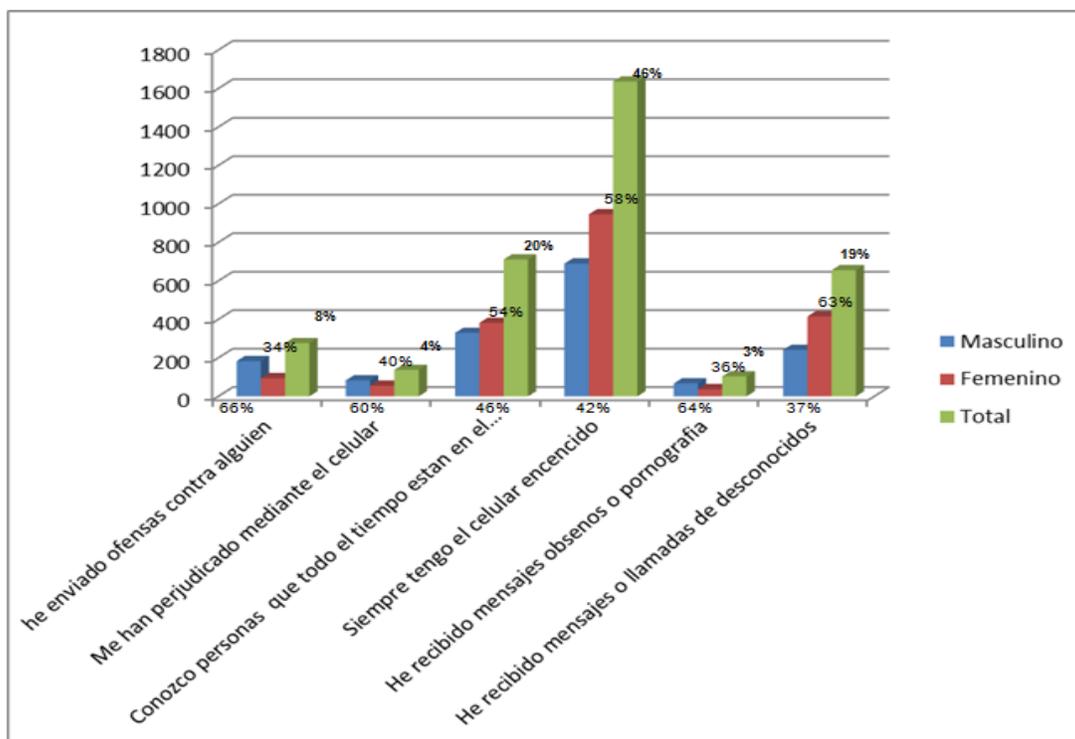


De los datos anteriores, se puede concluir que destacan tres de las situaciones para apagar el celular. El 34% de los encuestados dijo que lo apagan en el momento que están en clase; el 19% mencionó que lo apagan en el cine; y el 16% dijo que siempre está dispuesto a usarlo o traerlo encendido.

“El grado de penetración del celular entre la Generación Interactiva, su uso intensivo entre diversos interlocutores y el aprovechamiento multifuncional de sus posibilidades provoca que sea una pantalla difícil de apagar. El criterio sobre la utilización o disponibilidad del celular no ofrece diferencias según el sexo. Junto a esto, la edad se correlaciona con determinadas conductas: en términos generales, los menores por debajo de los 13 años apagan el celular con mayor frecuencia en todas las situaciones”, según el estudio (Bringué y Sábada,2008).

De acuerdo a lo anterior se concluye que no solo la escuela es el lugar con mayores restricciones para el uso del celular, sino que existen otras situaciones que orillan a los jóvenes a apagar su aparato móvil. Aunque esto les pueda causar alguna ansiedad (debido al grado de dependencia), mostraron una disposición favorable a apagar su celular en caso de que se requiera sin importar la situación.

43. Estás de acuerdo con las siguientes frases:



Según la gráfica anterior, la discusión sobre cuáles son las frases con las que más se identificaron los encuestados nos permiten concluir que el 46% de los estudiantes siempre tienen su celular encendido; el 20% de los alumnos conoce personas que todo el tiempo están usando su celular; y el 19% dicen que han recibido mensajes o llamadas de desconocidos.

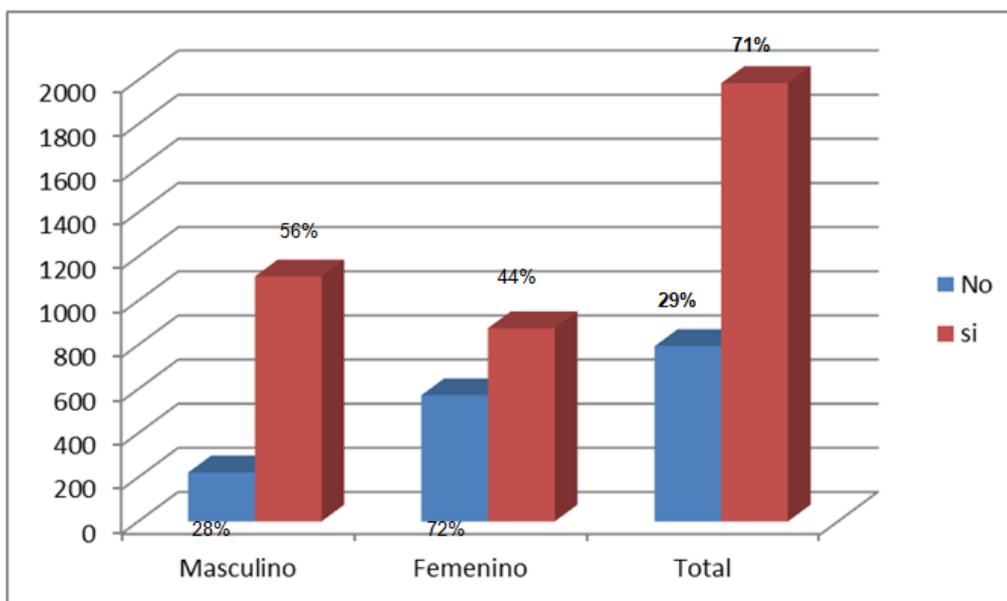
Según la investigación *La Generación Interactiva en Iberoamérica* (Bringué y Sábada, 2008) el hecho de que un adolescente disponga de un celular implica poner en sus

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

manos una herramienta que puede encerrar también algunos riesgos. Este tipo de riesgos hacen alusión a la posibilidad de que disponer de un celular haga que su usuario se vea expuesto a la conducta inapropiada de otras personas. También, existen riesgos activos que se refieren a prácticas peligrosas o reprobables que el usuario puede cometer con su celular.

Aunque existen riesgos con el uso del celular, la mayoría de los jóvenes siempre tienen su celular encendido, a pesar de existir la posibilidad de recibir llamadas de extraños o ser perjudicados de alguna manera. Además, los jóvenes afirmaron conocer a alguien que siempre está usando el celular, más no significa que puedan ser ellos mismos.

44.-Sueles jugar videojuegos



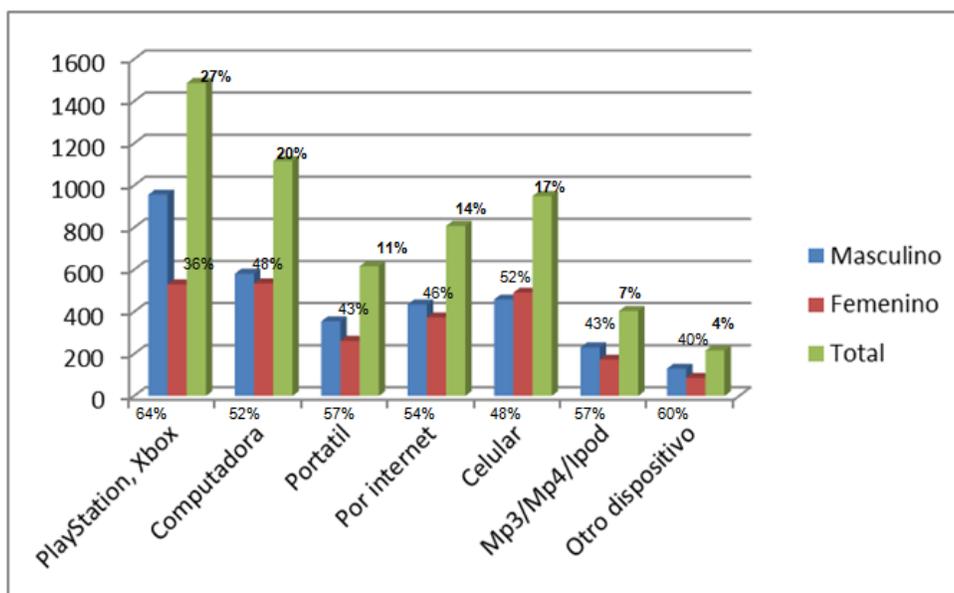
Gracias a los datos mostrados en la gráfica anterior, podemos llegar a la conclusión que del total de alumnos que contestaron si solían jugar videojuegos, un 71% dijo que sí lo hacían, mientras que el 29% restante dijo que no solían jugar video juegos.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

De acuerdo al estudio a nivel Iberoamérica, el uso de los videojuegos, en el caso de las chicas la preferencia cae de un modo mucho más rápido y acusado. Los chicos, por el contrario, mantienen mayoritariamente esta opción de ocio. (Bringué y Sábada, 2008)

Como conclusión, los jóvenes de género masculino tienen mayor preferencia por los videojuegos que las féminas.

45.-Tipo de videojuego

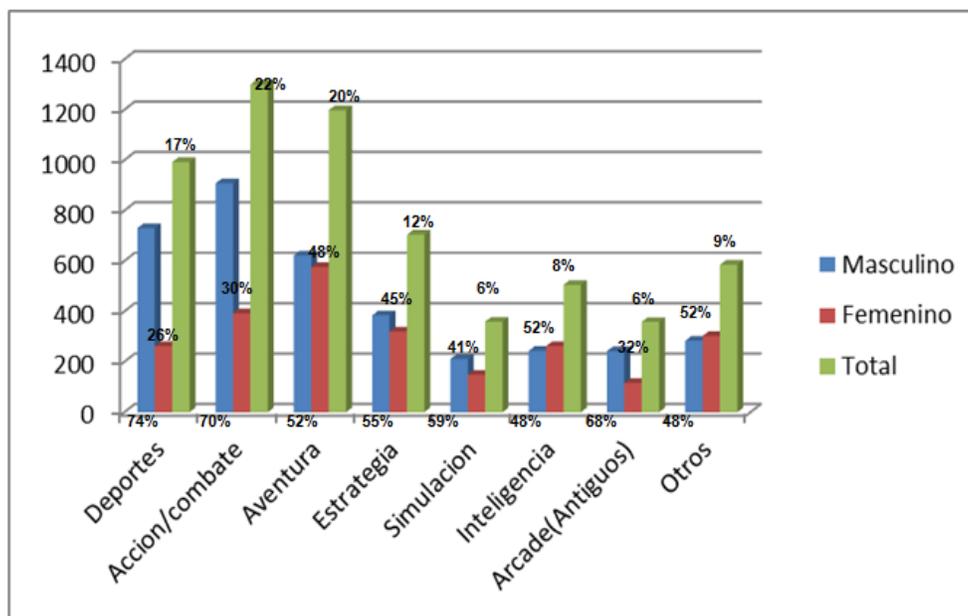


A partir de la gráfica antes mostrada, podemos concluir que del total de estudiantes que suelen jugar video juegos lo hacen en distintos dispositivos electrónicos. Los más destacados son el PlayStation y Xbox, con un 27%; siguiendo la computadora con un 20%, y por último el celular con un 17%.

Existen en el mercado diversos dispositivos para el entretenimiento digital: los específicos, liderados por las videoconsolas y las consolas portátiles. Además de estas plataformas, el celular, el ordenador e Internet, a través de los juegos en red, emergen como escenarios cada vez más habituales para desarrollar esta actividad. (Bringué y Sábada; 2008)

Las videoconsolas como el PlayStation y Xbox parecen mantener la fidelidad de los jugadores frente a las consolas portátiles, y además, la computadora sigue siendo uno de los aparatos favoritos para jugar videojuegos después de las videoconsolas.

46.- Género de los videojuegos

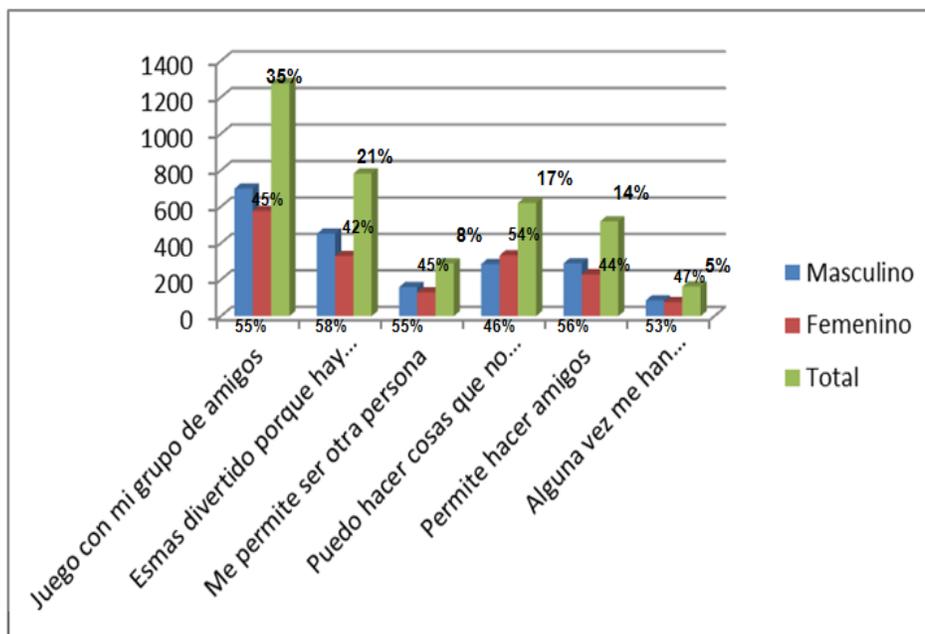


De acuerdo a los datos anteriores, se puede concluir que del total de estudiantes que juegan videojuegos, al 22% de ellos les agradan los juegos de acción o combate; al 20% los juegos de aventura y al 17% los juegos de deportes.

Por una parte, los juegos que prefieren son habitualmente los violentos, y por otra, estos juegos en general pueden crear en una pequeña minoría patologías adictivas (Fischer, 1994).

Los videojuegos con contenido violento y los de deporte son los favoritos de los hombres, mientras que los juegos de aventura ganan valor en las mujeres. Aunque estas preferencias sean muy significativas, también suelen jugar juegos de estrategia mental e inteligencia.

47.- Si utilizas juegos en la red, estás de acuerdo con la siguiente frase

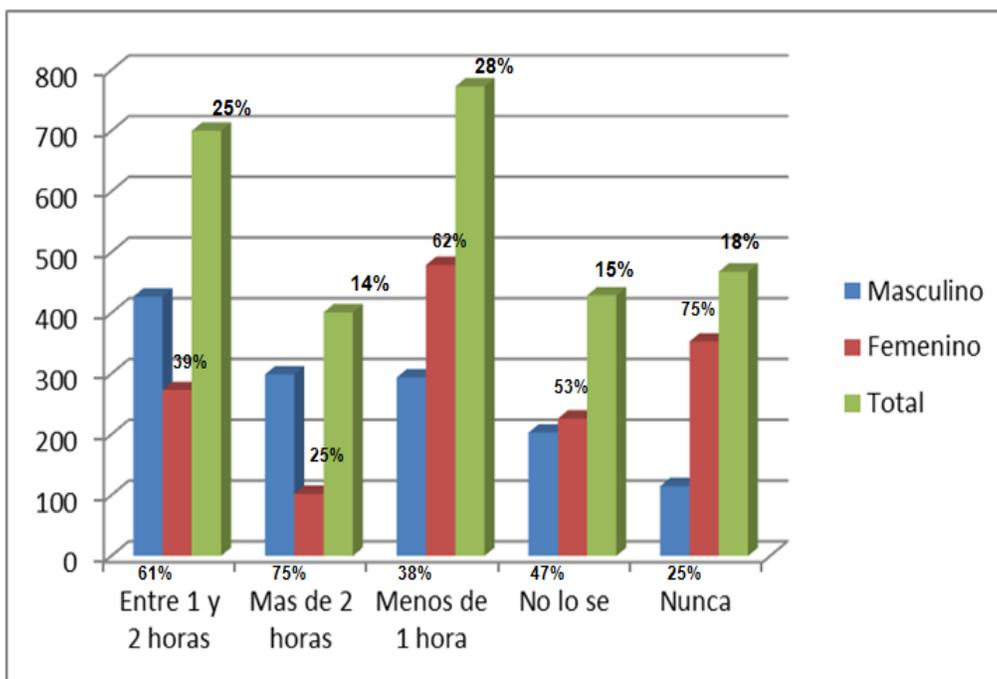


Partiendo de la gráfica pasada, se concluye que de los participantes que usan videojuegos, el 35% juega con su grupo de amigos; al 21% les parece más divertido jugar cuando hay más gente; y por último, el 17% dijo que gracias a los videojuegos pueden hacer cosas que no son permitidas en la vida real.

De acuerdo a la investigación realizada por Garitaonandia, Juaristi, y Oleaga (1999), a los jóvenes les gustan mucho las consolas de videojuegos, sobre todo cuando están solos. También juegan con sus hermanos, amigos y padre. Apenas las usan entre semana, reservando su uso para el fin de semana. Compran, regalan y cambian videojuegos entre sí.

En conclusión, a los jóvenes les agrada jugar con su grupo de amigos porque consideran que es mucho más divertido que jugar a solas. Además de esto, los videojuegos les permiten convertirse en el protagonista del juego y hacer cosas que no se pueden hacer en la vida real.

48.-Tiempo utilizado a diario en los videojuegos Lunes-Viernes



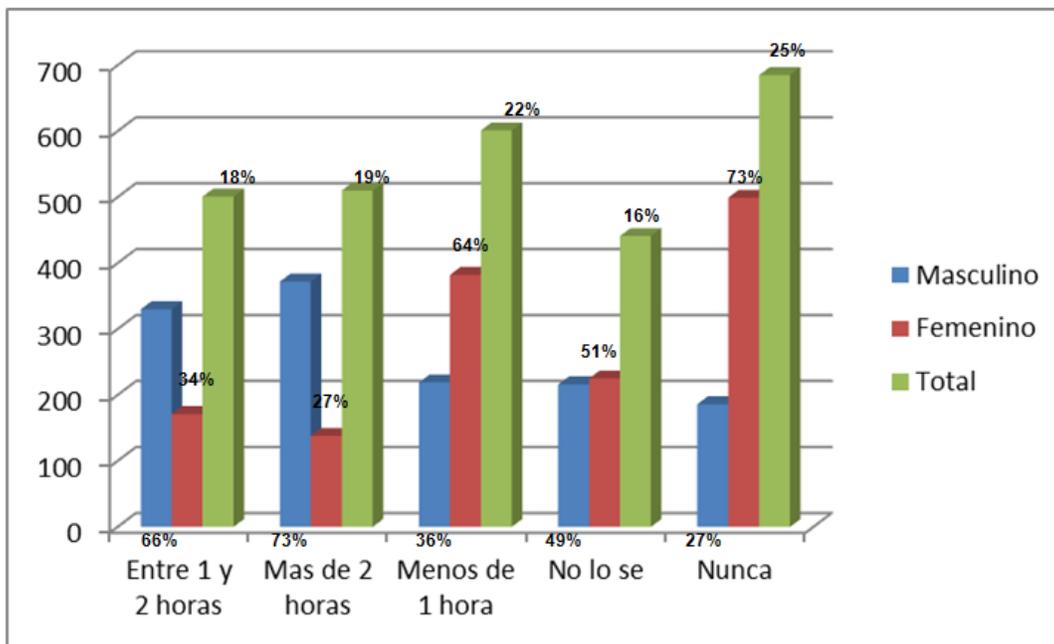
La gráfica muestra el tiempo que los estudiantes invierten diariamente de lunes a viernes en los videojuegos. El 28% contestó que pasa menos de una hora jugando, mientras que el 25% le dedica entre una y dos horas. Por último, el 18% contestó que nunca invierten tiempo diario en videojuegos.

De acuerdo al estudio a nivel Iberoamérica, jugar a videojuegos constituye una actividad de ocio preferente entre los menores iberoamericanos. De lunes a viernes tan sólo uno de cada diez integrantes de la Generación Interactiva declara no jugar en ningún momento a videojuegos, bien sea con el ordenador o con la videoconsola. Un tercio declara una dedicación diaria inferior a una hora; superando ese límite se encuentra un 24% con un consumo de entre una y dos horas mientras que el grupo de heavy users lo configura el 15% con más de dos horas de dedicación. Por último, uno de cada diez se declara incapaz de cuantificar este dato. (Bringué y Sábada; 2008)

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Como se puede observar anteriormente, ambos estudios tienen datos muy similares, lo que nos permite concluir que en los días laborales los jóvenes dedican menos de una hora al uso de los videojuegos; mientras que una muestra significativa dice que le dedica entre unas y dos horas diarias de lunes a viernes.

49.-Tiempo utilizado en videojuegos los Fines de semana



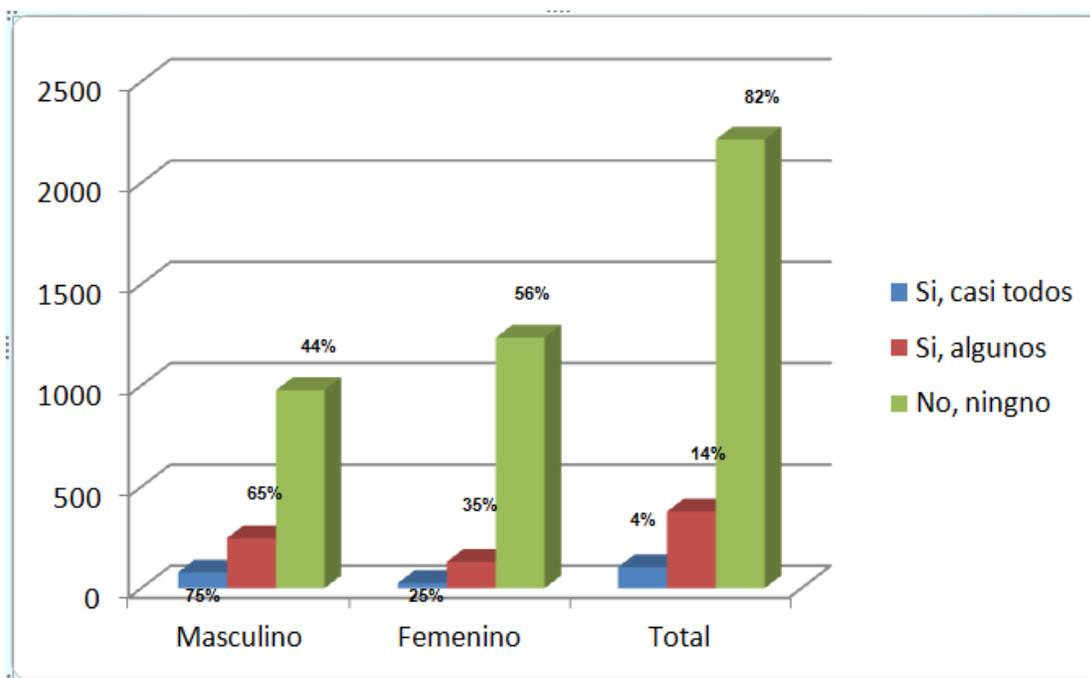
Según la gráfica, se concluye que el 25% de los encuestados nunca invierte tiempo los fines de semana para jugar videojuegos; el 22% dedica menos de una hora y el 19% más de dos horas los fines de semana.

Los juegos electrónicos ganan protagonismo, de modo que son estos jóvenes los que más los usan (sobre todo entre los chicos) cuando realizan viajes, están solos o aburridos. (Garitaonandia, Juaristi, y Oleaga; 1999)

De acuerdo a los datos anteriores, el fin de semana aumenta el porcentaje de menores que no juegan y el dato de poco consumo (menos de una hora) permanece casi igual al del consumo entre semana. El contraste lo encontramos en el caso de consumo entre

una hora y más de dos horas, cuya frecuencia entre los menores aumenta durante los fines de semanas.

50.- Tienes juegos piratas (No originales) por género



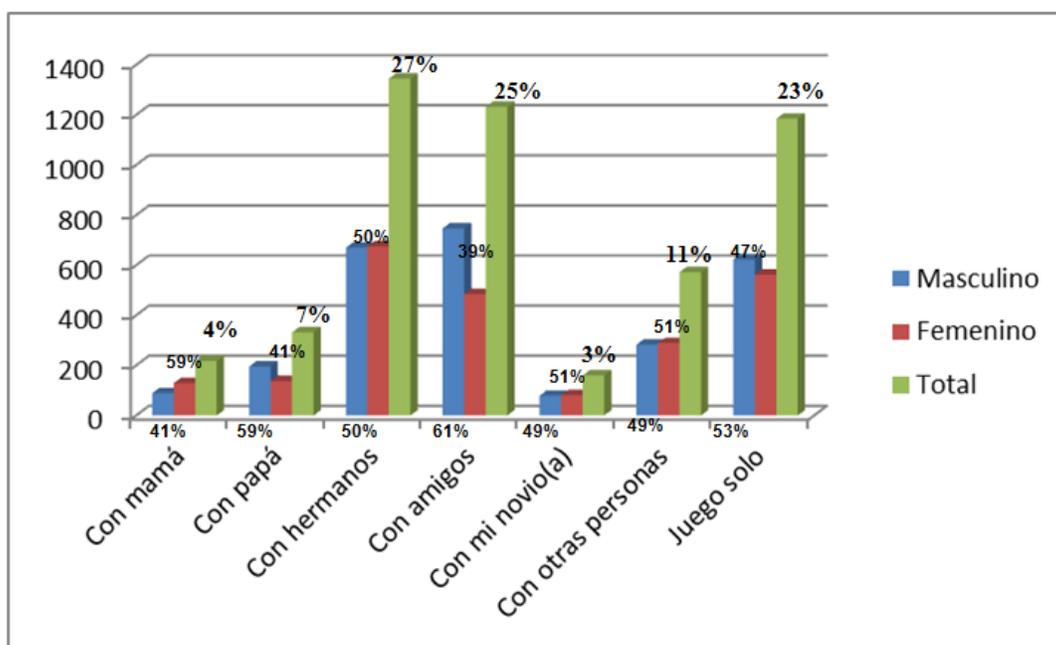
Mediante la gráfica anterior, podemos concluir que del total de estudiantes del sexo masculino que cuentan con videojuegos en casa, el 44% dijo que no cuenta con videojuegos piratas, mientras que del total de estudiantes del sexo femenino el 56% dijo que tampoco cuentan con juegos piratas.

Según el estudio en Iberoamérica, se ha destacado como tendencias presentes y de futuro el aprovechamiento multifuncional de medios, contenidos y soportes en sus muy variadas manifestaciones: descarga de vídeos, fotos y software, capacidad para generar contenidos propios, etc. Dicha capacidad, combinada con el fuerte componente de relación social y búsqueda de ocio en el uso de las pantallas, explica que más de la mitad de los videojugadores reconozca tener juegos no originales y un 18% declare que casi todos sus juegos tiene esa procedencia. (Bringué y Sábada; 2008)

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Lo visto anteriormente nos permite concluir que la mayoría de los encuestados que cuentan con algún aparato de videojuegos declara no tener juegos piratas. Mientras que una minoría del sexo masculino dice que si tiene juegos pirateados.

51.- Con quién sueles jugar



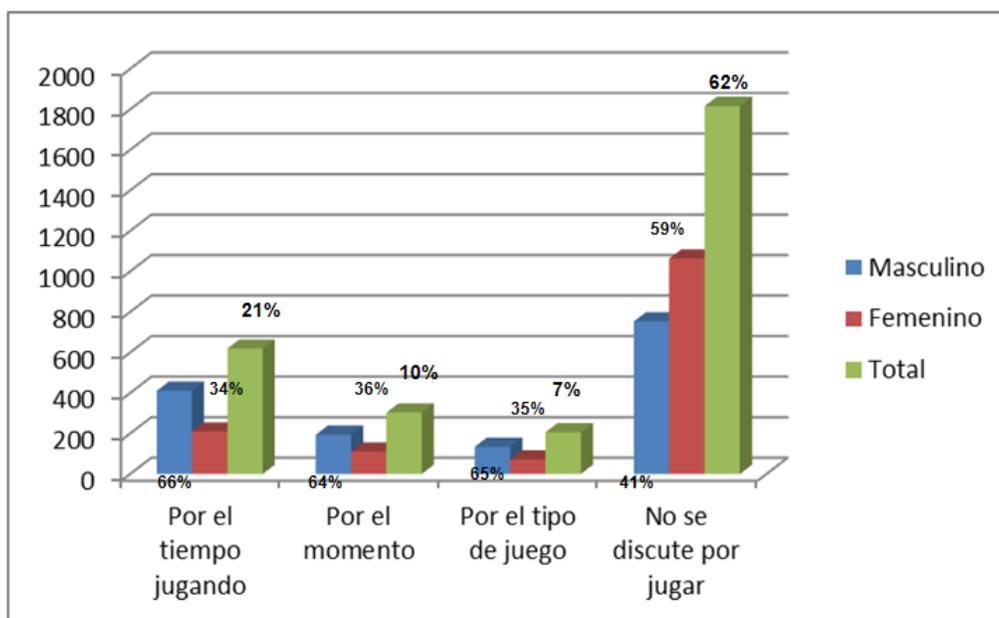
De acuerdo a los datos anteriores se puede concluir que de la discusión sobre con quién suelen jugar videojuegos los encuestados, los tres porcentajes más representativos son: un 27% comentó que juegan con sus hermanos, un 25% aseguró jugar con sus amigos y un 23% dijo que juegan solos.

De acuerdo a la investigación realizada por Garitaonandia, Juaristi, y Oleaga (1999), a los jóvenes les gustan mucho las consolas de videojuegos, sobre todo cuando están solos. También juegan con sus hermanos, amigos y padre. Apenas las usan entre semana, reservando su uso para el fin de semana. Compran, regalan y cambian videojuegos entre sí.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Como se puede observar en la gráfica, los porcentajes para ambos sexos son muy similares, lo que nos permite concluir que tanto hombres como mujeres prefieren jugar con sus hermanos, con amigos o solos.

52.- Discutir con padres por videojuegos, motivo



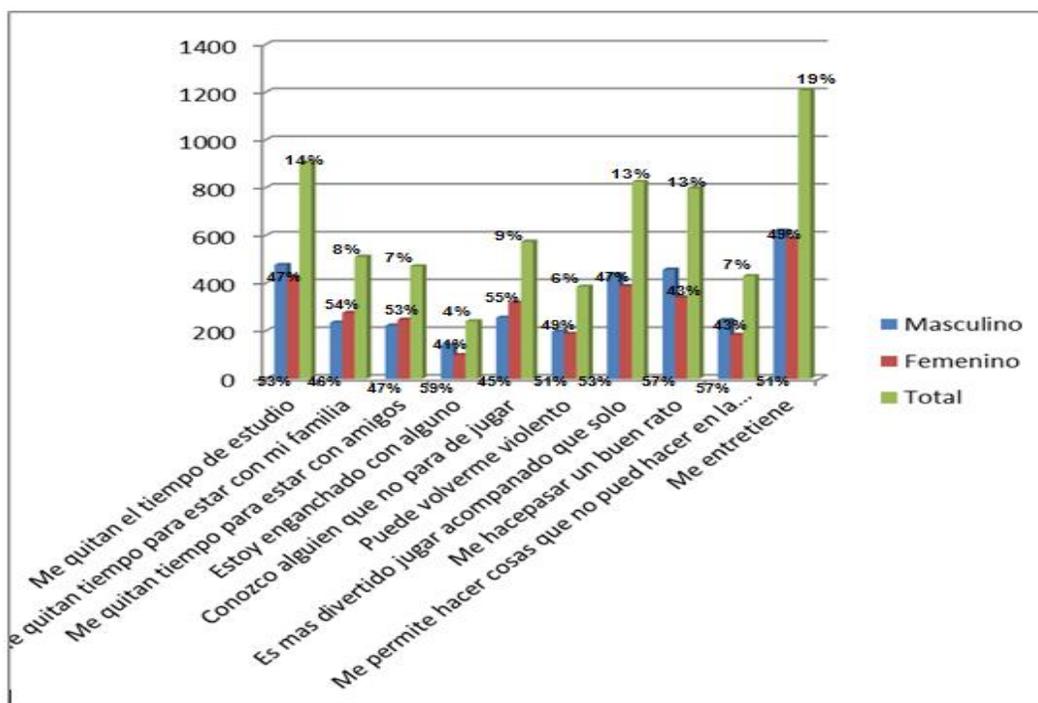
De acuerdo a lo anterior, concluimos que del total de encuestados que contestaron el reactivo de cuál era el motivo por el cual se discutía con los padres por culpa de los videojuegos y un 62% comentó que no discuten por jugar; mientras que el 21% y el 10% aseguraron discutir por el tiempo que dedican a jugar y por el momento en que están jugando, respectivamente.

Cualquier actividad realizada por los menores en sus hogares suele estar guiada por unas normas o unos criterios, más o menos explícitos, establecidos por los progenitores. De forma radical, incluso la ausencia de dichos parámetros indica ya la existencia de una determinada posición educativa de los padres hacia las acciones de sus hijos. (Bringué y Sábada; 2008)

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Aunque la mayoría de los menores no discute con sus padres acerca de los videojuegos, algunas de las discusiones las presentan los hombres por el tiempo que le dedican a jugar, mientras que son pocas relacionadas con el momento y tipo de juego. En conclusión, el no discutir por motivos de los videojuegos puede ser sinónimo de algunas de las reglas impuestas por los padres para el uso de los mismos.

53.- Estás de acuerdo con que los video juegos:



Los datos anteriores nos permiten concluir que del total de estudiantes que dieron su opinión sobre los videojuegos, 19% de ellos consideran que jugar videojuegos los entretienen; con un empate de 13%, los estudiantes consideran que es más divertido jugar acompañado que solo y que los hacen pasar un buen rato; mientras que el 14% aseguró que los videojuegos les quita tiempo para sus estudios.

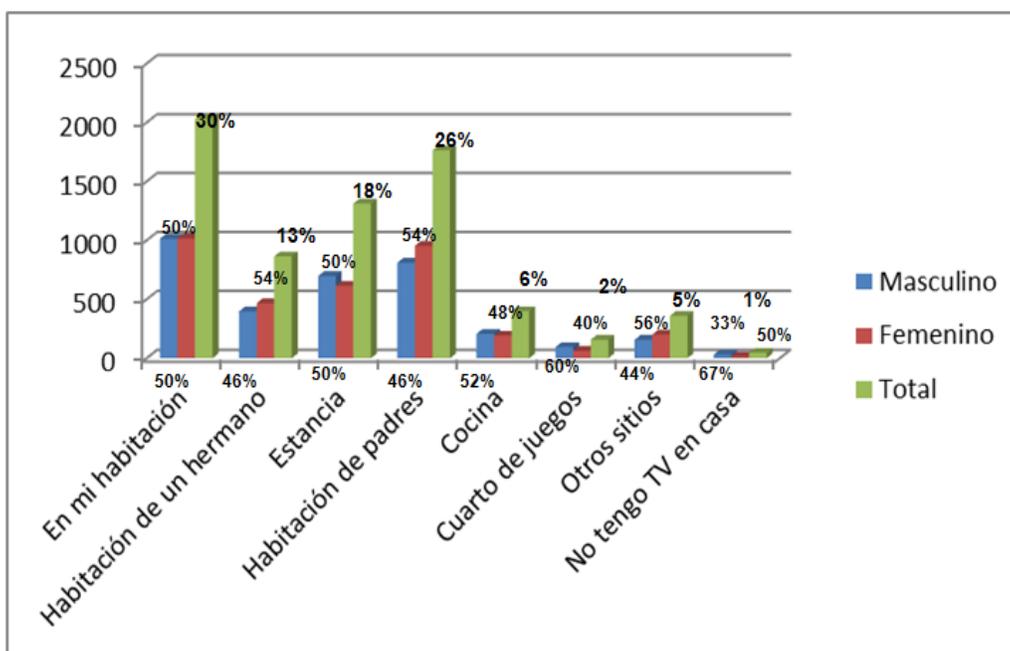
De acuerdo con la investigación de Garitoandia y Garmendia (2007) , no parece que entre los jóvenes se detecten frecuentes adicciones a los juegos, aunque en ocasiones sí dicen que les pueden enganchar y pasarse muchas horas jugando. Además son conscientes que los excesos de juego, o de uso en general del ordenador o del

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Messenger, repercuten más en sus estudios que en las relaciones con los amigos, que las tratan de preservar. Pero, sin embargo, ha sido común en los grupos de discusión realizados que siempre hubiera algún joven que ha hablado de algún compañero de clase o de algún amigo que estaba verdaderamente enganchado a los juegos. Pero no ellos directamente.

En conclusión, para muchos de los menores encuestados los videojuegos son una forma de entretenimiento que les permite pasar sus ratos de ocio de una manera amena. Sin embargo, para algunos, jugar les quita demasiado tiempo para el estudio.

54.- Ubicación de las TV's en casa



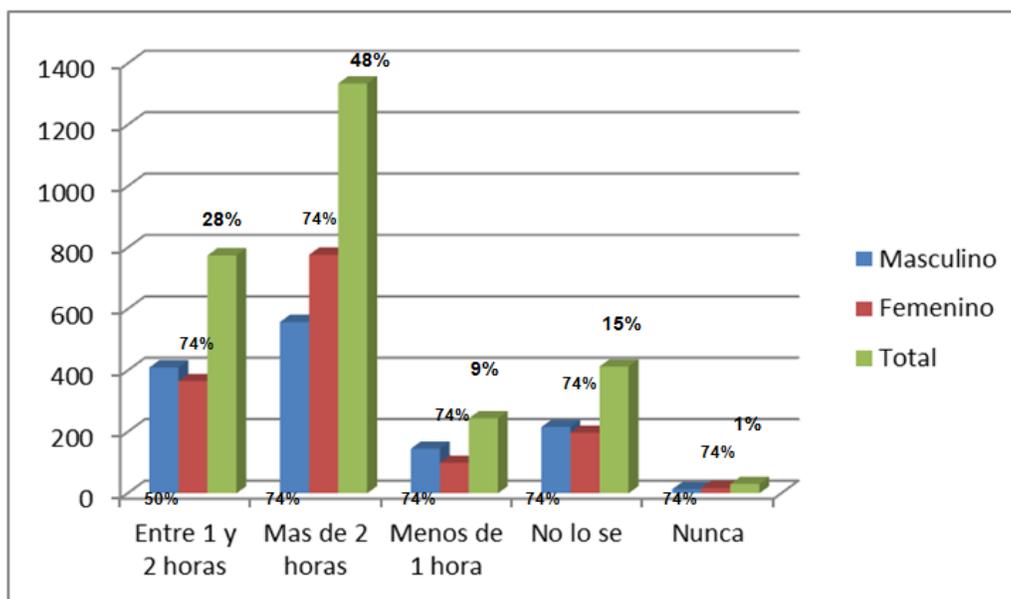
La gráfica muestra tres datos principales sobre la ubicación de las televisiones en casa de los encuestados. El 30% de los estudiantes comentaron que la televisión que tienen en casa se encuentra en su habitación; un 26% dijo estar en la habitación de los padres, mientras que un 18% comentó que la televisión está en la estancia de la casa.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

“Prácticamente todos los niños y jóvenes, de cualquier edad, tienen un aparato de televisión en color en su casa, casi el 60% de los hogares disponen de dos o más televisores, y prácticamente todos los hogares con niños tienen un vídeo/dvd. Este nivel tecnológico hace que muchos niños y jóvenes tengan su propio equipamiento en la habitación, lo que hace que los controles parentales, del uso en tiempo y contenidos de la televisión sean mucho menores a los que se producían anteriormente. (Garitoandia, Juarist y Oleaga; 1999)

Según los resultados, concluimos un número significativo de menores cuenta con televisor en su habitación, mientras que el porcentaje que le sigue muestra que los televisores están en la habitación de sus padres. Esto refleja que en sus hogares pueden tener más de un televisor, sino que este nivel poder adquisitivo para las nuevas tecnologías provoca un descenso en el control parental sobre los contenidos de consumo de sus hijos.

55.- Tiempo de ver TV en casa Lunes-Viernes según el género



La gráfica anterior muestra que un 48% de los estudiantes pasa más de dos horas frente a la televisión de lunes a viernes; un 28% dedican entre una y dos horas a ver

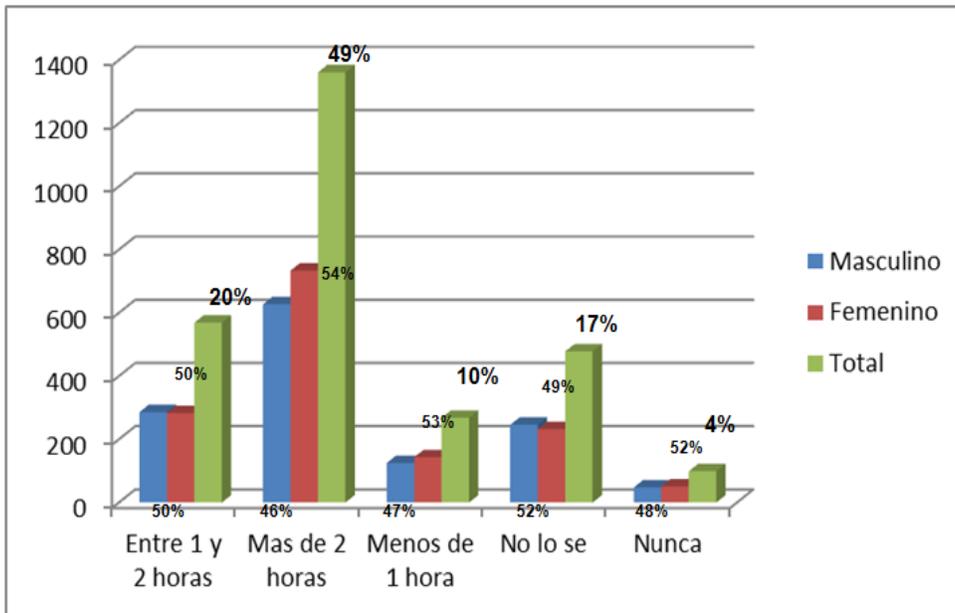
“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

televisión; por último, un 15% no sabe cuánto tiempo pasan viendo la televisión entre semana.

“La televisión continúa dominando el ocio de los niños europeos: en todos los países es el medio más usado, sobre el que más se habla con la familia y amigos, y el que se elige con más frecuencia para el entretenimiento”(Garitoandía, Fernández y Oleaga; 2005). Según estudios a nivel Iberoamérica, en términos generales, la televisión se configura como una prioridad en la ocupación del tiempo: de lunes a viernes, el 40% de los menores reconoce ver la televisión durante más de dos horas diarias; el fin de semana la cifra aumenta hasta alcanzar el 43%. (Bringué y Sábada; 2008)

Se puede concluir que no sólo en Europa la televisión sigue siendo el aparato de entretenimiento por excelencia, de acuerdo a la gráfica, los menores de nuestra investigación pueden pasar más de dos horas viendo la televisión en días que asisten a la escuela.

56.-Tiempo de ver TV en casa Fines de semana según el género



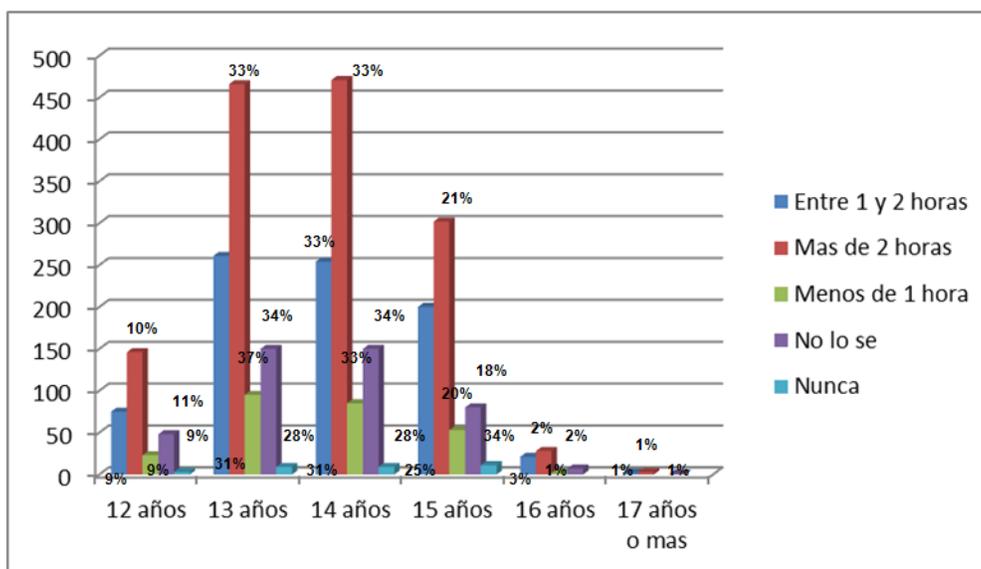
“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Los datos anteriores nos permiten concluir que del total de alumnos que ve la televisión, un 49% pasa más de dos horas frente a ella; un 20% le dedica entre una y dos horas, mientras que un 17% no sabe cuánto tiempo pasa frente al televisor.

Hablando de manera general, el fin de semana, aunque aumenta la práctica de deportes en un sentido estricto en detrimento de otros juegos-deportes, también se da la circunstancia que, por las mañanas de los fines de semana, aumentan los jóvenes que dicen ver la televisión, el vídeo, jugar con el ordenador o consola, estudiar, etc. (Garitoandia, Juaristi y Oleaga; 1999)

Durante el fin de semana, hombres y mujeres mantienen pautas de consumo televisivo muy elevadas a más de dos horas. Incluso aunque tengan más actividades que hacer, su preferencia por el televisor para pasar sus ratos de ocio es muy alta.

57. Tiempo de ver televisión lunes-viernes según la edad



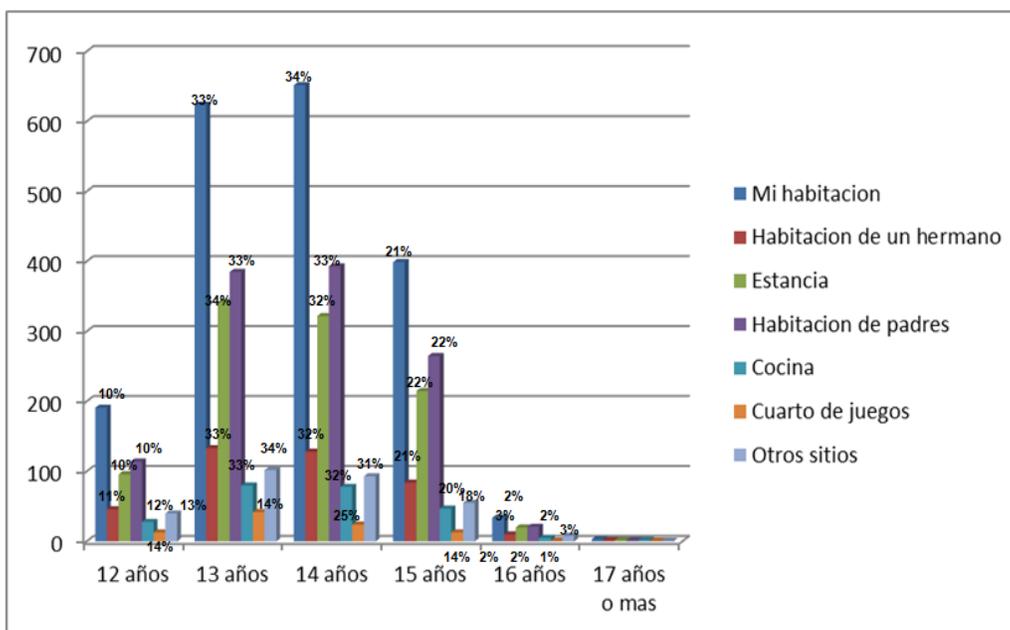
Basándonos en tres de los datos principales de la gráfica anterior, se puede concluir que los alumnos que tienen 13, 14 y 15 años la mayoría pasa más de dos horas viendo televisión de lunes a viernes.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

De acuerdo con estudios a nivel iberomérica sobre medición de la interactividad juvenil En Argentina, niños y jóvenes se caracterizan, frente a la media, por una dedicación de tiempo al televisor más intensa durante los días laborables. De forma más concreta, el perfil del menor telespectador que dedica más de dos horas diarias a ver televisión se define como un varón de 15 años o una chica de 13 a 14 años. (Bringué y Sábada: 2008)

Dependiendo de la edad y el género, los jóvenes dedican cierto tiempo a actividades de ocio y al uso de los equipamientos tecnológicos como la televisión, internet y video juegos.

58.- Lugar en casa donde se ve TV por edad



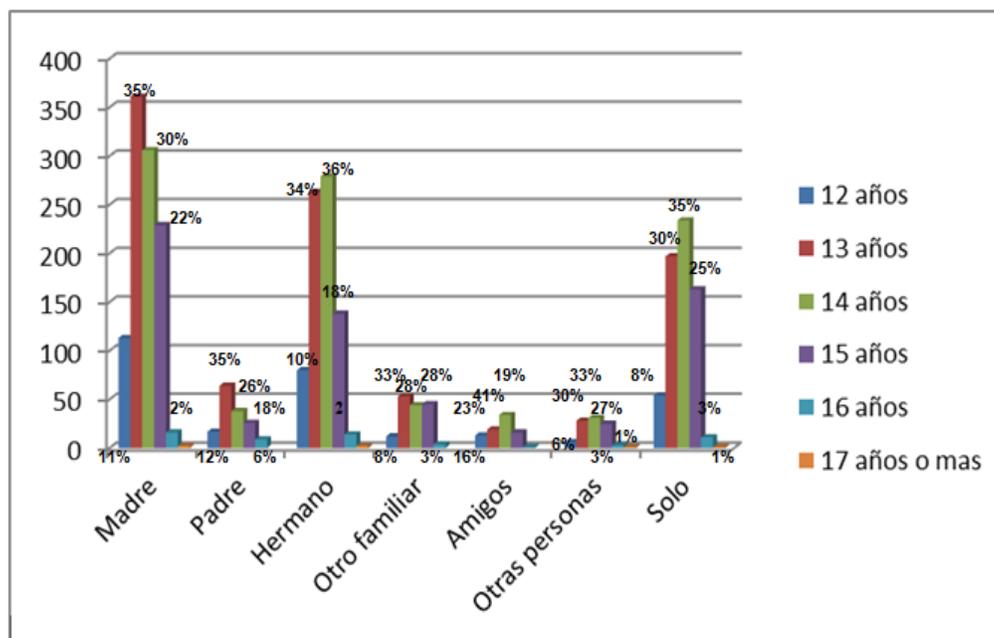
Los tres principales datos mostrados en la gráfica anterior nos permiten concluir que de los alumnos que tienen 13, 14 y 15 años de edad, un 33, 34 y 21% respectivamente, suelen ver la televisión en sus habitaciones; un 34,32 y 22% respectivamente, suelen verla en la estancia de su casa; mientras que un 33,33 y 22% respectivamente, ven televisión en la habitación de sus padres.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

“Todos los niños y los jóvenes, sean de la edad que sean, tienen al menos un aparato de televisión en su casa. La ubicación de este aparato suele ser la misma: la sala-comedor o salita de la casa. Si hay un segundo aparato puede tener diferentes ubicaciones: la cocina, el dormitorio de los padres o el dormitorio de alguno de los hijos, normalmente en el de mayor edad”. (Garitoandia, Juaristi y Oleaga; 1999)

En conclusión, un porcentaje significativo de los adolescentes entre 13 y 15 años cuentan con un televisor en sus habitaciones, mientras que el resto dice ver televisión en la habitación de sus padres, en la estancia o en algún otro lugar de sus hogares.

59.- Con quién sueles ver TV por edad



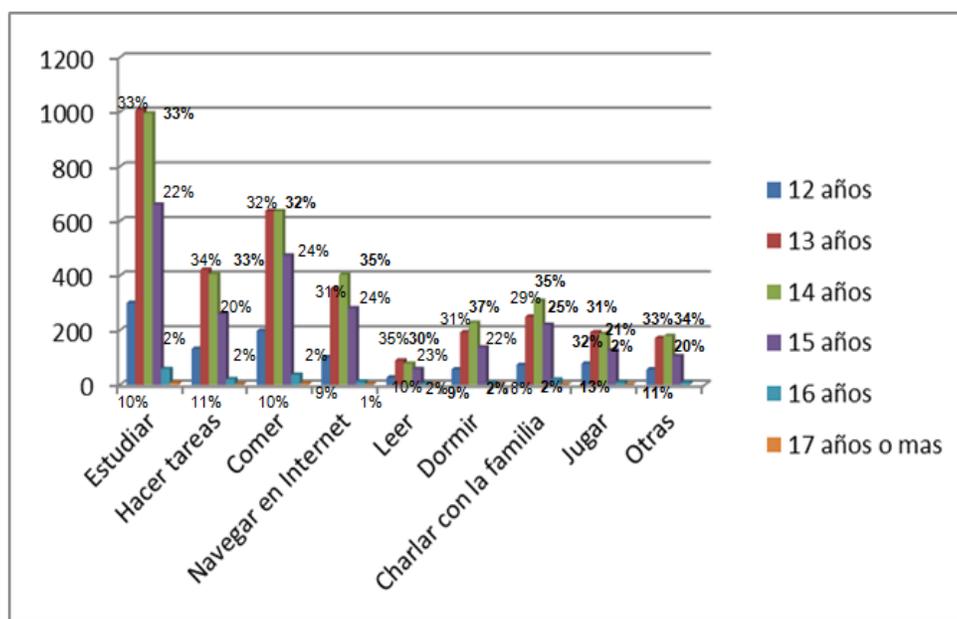
De lo mostrado anteriormente se puede concluir que de los estudiantes con 13, 14 y 15 años de edad, un 35%,30% y 22% respectivamente, comentaron que suelen ver televisión con su madre; un 34,36 y 18% respectivamente, dijo ver la televisión con su hermano; mientras que un 30%,35% y 25% dijo que ven la televisión solos.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Ver la televisión y el vídeo o DVD es sobre todo un acto social, y lo normal es que nuestros hijos vean su programa favorito de televisión en compañía de la madre, el padre, la hermana/s, el hermano/s o un amigo o amiga/s. Sólo una pequeña minoría ven contenidos de televisivos o de vídeo solos. (Garitoandia, Fernández y Oleaga; 2005)

De acuerdo a la gráfica, concluimos que los jóvenes de 12 a 15 años coinciden en que pasan tiempo viendo la televisión con su madre, sus hermanos o solos.

60.- Actividades mientras miras TV por edad



La gráfica anterior nos permite concluir, de los tres datos principales, que una de las actividades que los estudiantes con 13, 14 y 15 años de edad hacen mientras ven televisión es estudiar, con un 33,33 y 22% respectivamente; a un 32,32 y 24% respectivamente, les gusta comer mientras ven televisión; y a un 31,35 y 24% les gusta navegar en internet.

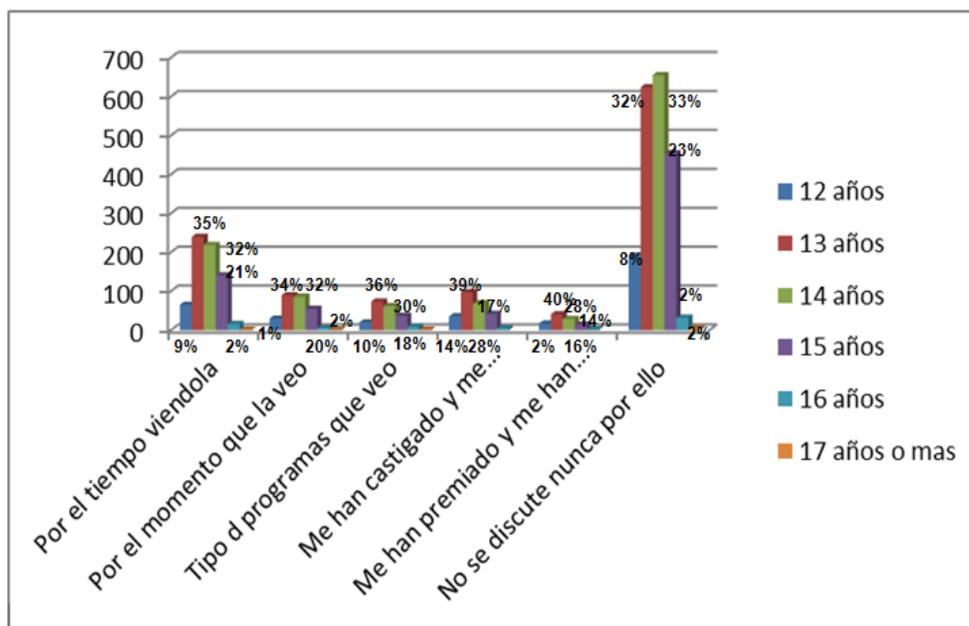
De acuerdo a la investigación a nivel iberoamericana, la televisión es un medio de acompañamiento principalmente durante las comidas, la realización de tareas escolares, el estudio o la lectura. También parece no impedir los momentos de tertulia

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

familiar, los ratos de juego o la dedicación de tiempo a la navegación por Internet. En definitiva, ver la televisión se define como una actividad multitarea, según los datos globales de la investigación realizada. (Bringué y Sábada; 2008)

Concluimos que la mayoría de los adolescentes entre 13 y 15 años coinciden que pueden estudiar, hacer tareas, navegar en internet y comer al mismo tiempo que ver la televisión. El resto de los menores de todas las edades prefiere leer, dormir, charlar con la familia, etc.

61.- Motivos de discutir por ver TV por Edad



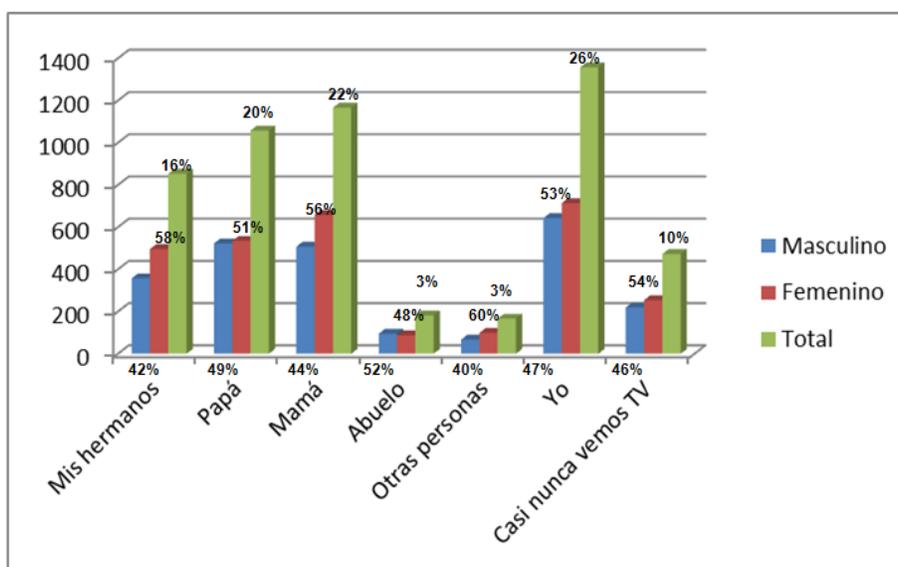
Los datos anteriores muestran como de los estudiantes de 13,14 y 15 años, un 32% ,33% y 23% respectivamente, no discuten con sus padres por motivos de la televisión; un 35%,32% y 21% respectivamente, dijeron que discuten con ellos por el tiempo que pasan viéndola; y un 34%,32% y 20% respectivamente, comentaron que discuten con sus padres por el momento en que ven la televisión.

En general parece que hay tres reglas sobre el uso de la televisión, prácticamente fijadas en todos los hogares, que "los hijos aceptan y respetan": la hora de ir a la cama, el

exceso de consumo de televisión y la prohibición de programas violentos. (Garitoandia, Fernández y Oleaga; 2005)

Un gran porcentaje de los jóvenes entre 12 y 17 años de edad que fueron encuestados mencionan que nunca discuten con sus padres sobre el uso de la televisión. Sin embargo, cuando llega a suceder alguna discusión, el motivo es el tiempo que pasan viéndola y por el momento en que la ven.

62.- Quién decide qué programas mirar por sexo



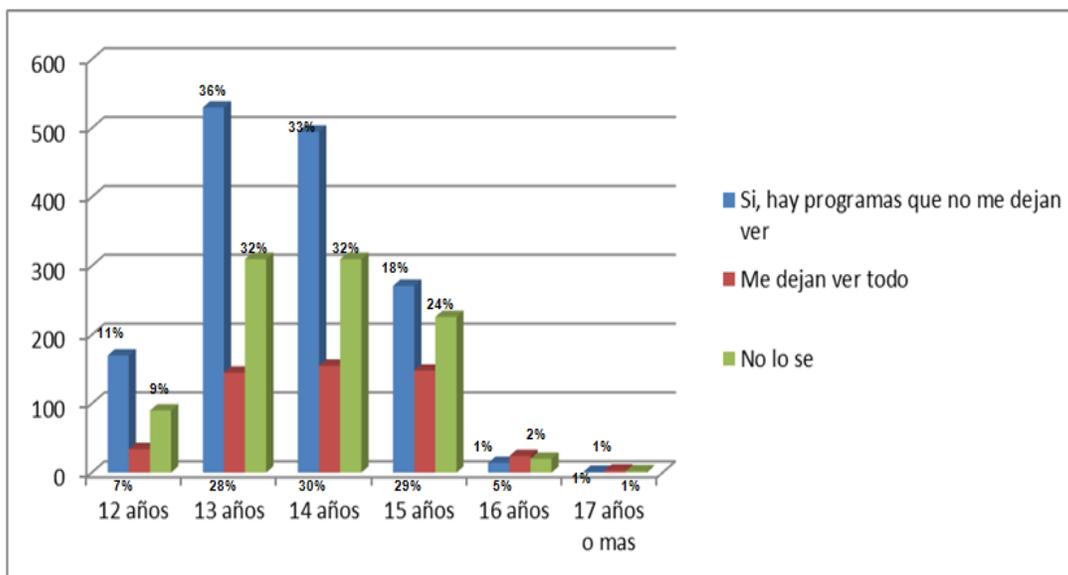
De la gráfica anterior se concluye que el 26% de los estudiantes mira la televisión solos; un 22% la ven con su mamá; y un 20% la ven con su papá.

La existencia o no de mediación parental frente al televisor puede verse manifestada en múltiples consecuencias. Una de ellas se ve reflejada en las discusiones o conflictos que surgen entre padres e hijos por el uso que estos últimos hacen del televisor. (Bringué y Sábada; 2008)

Como conclusión final, se puede determinar que tanto hombres como mujeres coinciden que las personas que deciden que programas ver en la televisión son ellos

mismos, después su padre y, por último su madre. Esto explica que existe un cierto nivel de control parental sobre el consumo del medio televisivo.

63.- Hay algún programa para que tus padres no te dejen ver TV por edad

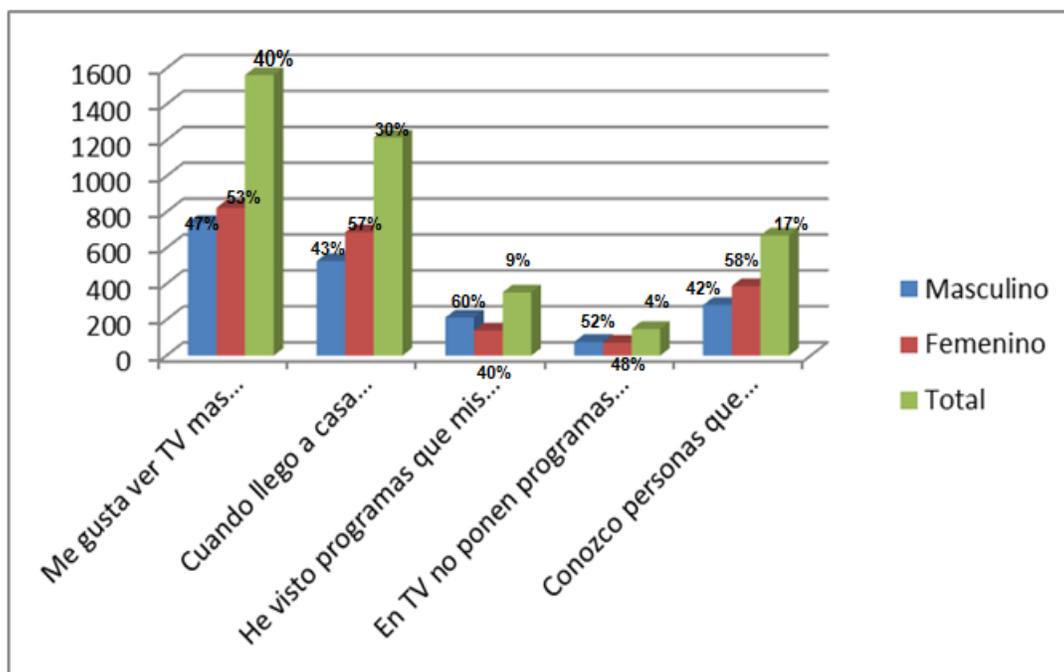


De los estudiantes con 13,14 y 15 años, un 36%,33% y 18% respectivamente, comentaron que si hay programas que no los dejan ver; un 32%,32% y 24% respectivamente, dijeron que no sabían; mientras que un 28%,30% y 29% dijeron que los dejan ver todo.

Las conclusiones de Austin y otros (1999, citado en Garitoandia,Juaristi y Oleaga;1999), referidas concretamente a la televisión: aseguran, respaldándose en la investigación existente, que parece que los padres imponen pocas reglas, discuten poco los contenidos y ejercen un escaso control sobre la influencia que sus hijos reciben a través de este medio.

Aparentemente los jóvenes adolescentes entre 13 y 15 años son los que tienen más prohibiciones respecto a la programación en el televisor. Mientras que un número significativo de encuestados declaró no tener idea sobre si sus padres les prohíben o no ciertos programas.

64.- Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases por sexo



La gráfica anterior muestra que un 40% de los encuestados comentó que les gusta ver televisión más acompañados que solos; un 30% compartió que cuando llegan a casa encienden la televisión; y un 17% conoce personas que siempre están viendo televisión.

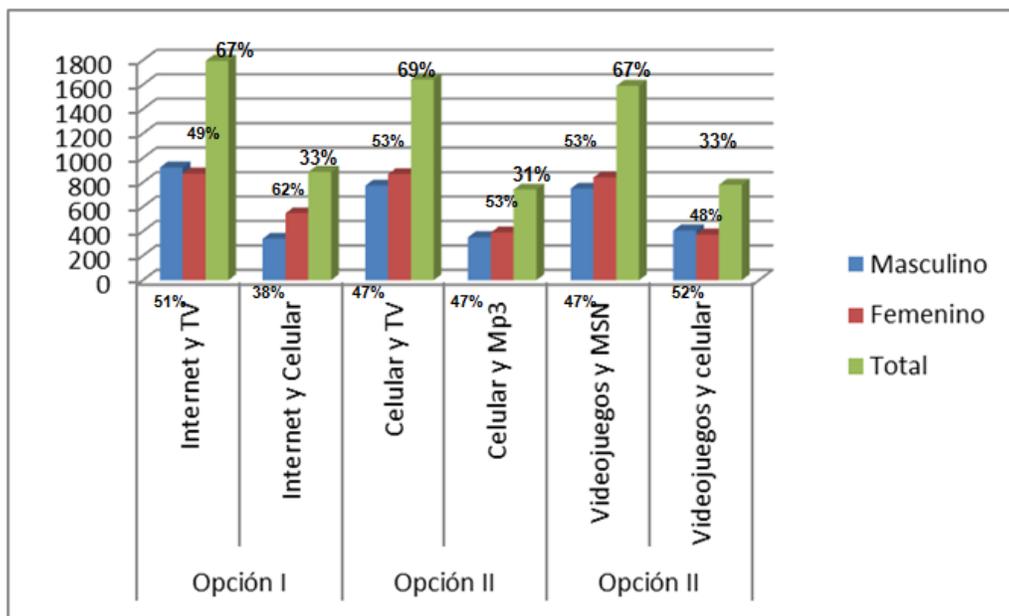
De acuerdo al estudio en Iberoamérica, los jóvenes de 15-16 años ven la televisión, en mayor o menor medida, todos los días. En general, la ven en familia, pero también solos y/o con amigos, sobre todo los fines de semana. (Bringué y Sábada: 2008) Además, En los últimos años, salvo en Gran Bretaña y los países escandinavos, se ha dado una tendencia a reducir sensiblemente la programación infantil, quedando arrinconada a algunas horas en torno al desayuno y a las mañanas de los sábados y domingos (Garitoandia, Fernández y Oleaga; 2005).

En conclusión, hombres y mujeres adolescentes prefieren ver la televisión acompañados que solos; otro número significativo comentó que en cuanto llegan a casa

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

encienden el televisor, mientras otros dijeron que conocen a personas que siempre están viendo televisión.

65.- Opciones te gustan más por género



De acuerdo a los datos anteriores, un 67% prefiere el internet y la televisión que tener internet y celular; un 69% prefiere tener celular y TV que tener celular y Mp3; el 67% prefieren los videojuegos y el MSN que los videojuegos y el celular.

La televisión continúa dominando el ocio de los niños europeos: en todos los países es el medio más usado, sobre el que más se habla con la familia y amigos, y el que se elige con más frecuencia para el entretenimiento. (Garitoandia, Fernández y Oleaga; 2005)

Aunque la televisión es uno de los medios favoritos, los nuevos medios de comunicación parecen invitar a una mayor participación, no solo más activa, sino interactiva, gracias al Internet (computadora) y el teléfono móvil. Que son los tres aparatos tecnológicos preferidos por los adolescentes.

Conclusiones

CAPITULO 6

Capítulo 6. Conclusiones

Quiero presentar este apartado de conclusiones a manera de ir sistematizando con cuestionamientos generales para el impacto que ha traído estos últimos años este fenómeno tan complejo, ya que estudios de este tipo nos abren la puerta y nos dan la oportunidad de mostrar la realidad, máxime cuando las TIC son fundamentales para la conformación de nuevas estructuras sociales.

En primer termino porque de entrada nos enfrenta a un sujeto cambiante e inestable en cuanto a sus características personales que nos acercan a la pregunta sobre ¿Qué es lo que mueve al joven de secundaria de Hermosillo, México a insertarse en el complejo proceso de comunicación? Parece evidente que la satisfacción inmediata como paradigma radicalizado nos plantea un desafío de pensamiento y más aún si partimos desde la visión tecnócrata del hombre moderno. ¿Qué significa el deseo de incursionar en una relación interactiva sin un previo proceso de mediación educativo formal? ¿Es posible tener una secundaria interactiva sin educación mediática? ¿Es posible la constitución de sujetos autónomos, creativos, que imaginan, sueñan, si no existe un programa de formación continua en el diseño, manejo y evaluación formal de relaciones interactivas?

Las siguientes conclusiones de la investigación de las relaciones Interactivas en Jóvenes de Secundaría de Hermosillo, Sonora, México, se generan a partir de los resultados provenientes del instrumento cuantitativo y partiendo de las conclusiones preliminares elaboradas en el capítulo de resultados.

Este diagnostico se realizó de acuerdo a la apreciación de los estudiantes como los sujetos encargados de uso y preferencias de las relaciones interactivas que generan los jóvenes bajo estudio. La percepción de estas variables, dio pie para generar este cúmulo de información y resultados satisfactorios, los cuales tiene miras para la mejora ya que contienen elementos que permitirán dar un uso óptimo y seguro de las TIC en el proceso de formación del estudiante.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Es relevante mencionar que esta investigación hace referencia a usuarios de Internet a jóvenes entre 12 y 15 años, además, abarca cualquier dispositivo a través del cual los menores se conectan en cualquier lugar donde estén online.

6.1 Usos, preferencias y otras actividades en Internet.

Los usos que los jóvenes de secundarias publicas da la ciudad de Hermosillo le dan al Internet son muy variados debido a las diferentes aplicaciones que se pueden encontrar en la red. Sin embargo, solo existen algunos que detallaré más a profundidad que son los que predominan en la población juvenil. El uso de Internet es una parte fundamental en las vidas diarias de los jóvenes, aunque también mencionan que una de las actividades más frecuentes en ellos es ver Televisión con un 26%, en contraste con otras actividades como chatear o conectarse a Messenger entre otras redes sociales, que sumadas supera ese porcentaje. Los jóvenes de 12 y 15 años usan cada vez más Internet ya que el 90% de ellos acceden por lo menos una vez a la semana y el 78% de 2 a 5 horas diarias.

Ahora bien, el Internet en los hogares es un fenómeno reciente ya que el 46% de los estudiantes tiene Internet en su casa desde hace más de dos años, por lo que tiene mucho coherencia ya que el 38% de los jóvenes dice utilizar mayormente el Internet en casa y el 19% en casa de un familiar y escuela. Cabe mencionar que dentro del hogar también existe una zona especial donde el joven esta “online”, y se diversifica en su dormitorio a través de dispositivos portátiles. En años anteriores los jóvenes tenían mayor acceso a Internet en ciber cafés, práctica que aún se realiza, pero ha ido disminuyendo, ya que los padres perciben al Internet como una posible herramienta escolar.

Sin embargo, no son los padres quienes les enseñan a utilizar estas herramientas, son los hermanos mayores o los amigos quienes los orientan, además, la mayoría de ellos aprendieron a utilizar las TIC de manera autodidacta; lo cual puede ser un indicador para desarrollar futuros programas que incluyan esta habilidad. Los jóvenes desarrollan una diversa gama de actividades potencialmente beneficiosas online. Por ejemplo,

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

habilidades digitales. Es probable que un mayor uso contribuya a la alfabetización digital y las habilidades relativas a la seguridad. Sus actividades se vuelven multitareas y multifuncionales además son creadores de contenidos, ya que dentro de sus actividades en la red más del 40% ha hecho una página web o un blog, mismos que comparten con amigos, familiares y compañeros de clases.

Con respecto a los servicios en Internet que utilizan los jóvenes, los más usados son principalmente las redes sociales, correo electrónico y descargas de música y películas. En cuanto a los contenidos más consumidos entre la población juvenil están: la música, y juegos online, los jóvenes dedican mucho tiempo a estas actividades comparado con las actividades escolares, no obstante, cabe mencionar, que ellos ven este hecho como irrelevante ya que aseguran no le han quitado tiempo a otras actividades, por estar en línea.

Queda claro las habilidades digitales son necesarias para asegurar que todos los menores alcancen conocimientos básicos de cómo hacerle frente o prevenir amenazas o riesgos que puedan correr en Internet.

Por otra parte también queda claro que los jóvenes son cada vez más prácticos, aprenden rápidamente el funcionamiento de cualquier aparato de alta tecnología sin siquiera leer el manual, a diferencia de las personas mayores, esto ocasiona algunos conflictos en diferentes aspectos de su vida, como las interacciones diarias, su experiencia escolar, ya que las TIC tienen una carga simbólica muy diferente a la manera de aprender en la escuela.

6.2 Uso del Celular

Por otra parte, el uso del Internet y los celulares han cambiado las formas de la estructura social de los jóvenes, ya que se han hecho muy dependientes del celular. Tenemos que el 83% de los alumnos de secundaria de Hermosillo, México tiene celular y la mayoría obtuvo su primer teléfono a los 9 años. Los alumnos no tienen un control

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

del gasto que les ocasiona tenerlo, a este respecto las mujeres son quienes gastan más dinero mensualmente en crédito para su celular.

Los jóvenes hacen recargas telefónicas cada vez que sienten limitada su comunicación, puesto que a diferencia del chat, la red de amigos con los que conversa o manda mensajes por medio del celular es más pequeña e íntima. A medida que crece el menor adquiere nuevos gustos, y cada vez siente la necesidad de tener un celular más sofisticado, con un número mayor de herramientas que satisfaga sus necesidades de entretenimiento y conectividad.

Los principales usos que le dan a su celular es para recibir y hacer llamadas, mandar mensajes, muy a la par esta escuchar música, jugar, tomar fotografías y video, los jóvenes utilizan la mayoría de las aplicaciones del celular pero consideran de suma importancia que esta herramienta tecnológica sirve principalmente para comunicarse con las personas de su entorno social.

Los jóvenes manejan muy bien cualquier celular, y la gran cantidad de aplicaciones que estos tienen los hacen más atractivos para ellos; al mismo tiempo más dependientes, aunque ellos aseguran que no pasaría nada si se quedaran un tiempo sin celular, y a diferencia del uso del Internet los jóvenes no tienen discusiones con sus padres por el uso del este medio, sin embargo existe un conflicto en la escuela, ya que dentro del salón de clase debe permanecer apagado, porque ocasiona en los estudiantes distracción. Dicha medida escolar puede ser detonante de que el joven no siempre cumpla con las reglas escolares.

6.3 Uso de los Video Juegos

Los menores son quienes mayormente utilizan el video juego, el 71% en su mayoría hombres aseguran jugar seguido, en el caso de las menores el uso de este es menor, de acuerdo al estudio a nivel Iberoamérica, el uso de los videojuegos, en el caso de las chicas la preferencia cae de un modo mucho más rápido y acusado. Los chicos,

por el contrario, mantienen mayoritariamente esta opción de ocio. (Bringué y Sábada, 2008).

Los tipos de video juegos que más utilizan son PlayStation, Xbox y juegos por Internet. Es evidente que los jóvenes desarrollan rápidamente habilidades para jugar estos juegos con cierto grado de complicación, por otra parte los juegos por Internet son más accesibles ya que adquirir una consola es más costoso, y no todos tienen la manera de obtenerla.

Un foco amarillo que desprende los resultados de a presente investigación tiene que ver con los usos y preferencias de los jóvenes de secundaria en función de los géneros que más atraen a los menores son aquellos que contienen violencia, tal es el caso de acción, combate, aventura, y por último, deportes, hay una marcada tendencia hacia los juegos violentos por parte de los hombres a diferencia de las mujeres que prefieren juegos de aventura. Cuando utilizan los juegos por Internet, normalmente, lo hacen con sus amigos, aunque también les gusta jugar con personas desconocidas en la red, ya que hay más jugadores y se vuelve un tanto competitivo. Juegan más entre semana que en los fines de semana, y una de las principales discusiones con sus padres es por el tiempo que pasan jugando, como podemos ver hay una clara preocupación de los padres por el tiempo que sus hijos pasan realizando este tipo de actividades, ya sea en Internet en redes sociales o en el celular, ya que es tiempo que no le dedican a sus estudios.

En el caso de los video juegos, estos les sirven de entretenimiento, son una forma de distracción que les permite pasar sus ratos de ocio de una manera amena. Sin embargo, para algunos, jugar les quita demasiado tiempo para el estudio.

6.4 Uso de la Televisión

La televisión aún es uno de las principales entretenimientos por menores y adultos, ya que en cada hogar tienen por lo menos un aparato de televisión, y es un hecho que los televisores se encuentran en las habitaciones de los menores, por lo que

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

los menores tienen un mayor control de los contenidos que ven y del tiempo que pasan frente a la pantalla, el hecho de que la TV esté en la habitación del joven, hace que los padres tengan menor control, a diferencia de tiempo atrás, cuando la televisión se situaba en lugares comunes de la casa.

Sin duda alguna la televisión es uno de los medios más utilizados para el ocio, ya que a diferencia de los video juegos, esta no desarrolla ninguna habilidad por su sola práctica, también es a la que más tiempo le dedican con más de 2 horas diarias de uso, los jóvenes ven la tele en su mayoría con sus padres o solos.

Los jóvenes pueden ver televisión y realizar otras actividades, tal es el caso de estudiar, hacer sus tareas escolares, comer, e incluso navegar por Internet, por sus características de uso la televisión permite hacer actividades simultáneas, incluso compartir tiempo con la familia y comer.

Los jóvenes prefieren ver televisión acompañados que solos, y suelen ver televisión cuando llegan a su casa, ya sea que vengan de la escuela.

Unos de los principales conflictos que tienen los padres con sus hijos, es por el tiempo que pasan frente al televisor y por ciertos programas que no los dejan ver, sin embargo en contraste con el Internet, los video juegos y el celular, es por el medio que menos se discute por su uso, los padres lo ven menos peligroso a diferencia de las demás actividades.

Existen riesgos latentes en el uso de las nuevas tecnologías, los padres deben prestar severa atención a los contenidos que se exponen sus hijos, al tiempo que están en línea, de la mano también, informarse de los diferentes riesgos que pueden encontrar sus hijos para poderles hacer frente, existen filtros y nuevos programas que pueden ayudarlos para tener mayor control sobre contenidos peligrosos, también estar en constante diálogo, ya que las TIC hacen menores las interacciones cara a cara, por lo que muchas veces es difícil entablar una larga conversación con sus hijos. Es necesario alentar a los jóvenes a hacer un uso adecuado de las nuevas tecnologías para su bien propio, encaminarlos a actividades más creativas.

**PROPUESTA PARA LA MEJORA EN EL
USO OPTIMO DE LAS TIC**

CAPITULO 7

Capítulo 7. Propuesta

Programa General de cuatro etapas para la mejora en el uso optimo de las TIC para alumnos de secundaria de los tres grados.

Etapa 1: Plática general introductoria de los usos básicos de las nuevas tecnologías.

Etapa 2: Taller practico del uso óptimo de las TIC para mejorar sus actividades académicas y también de entretenimiento.

Etapa 3: Conferencia informativa interactiva de los posibles riesgos que se pueden dar con el mal uso de las TIC.

Etapa 4: Entrega de constancias a los alumnos que realizaron el programa.

Objetivo general: Llevar a cabo una estrategia para que el alumno le de un uso optimo a las TIC e identifique situaciones de riesgo.

Acciones:

- Diseñar una platica general de dos horas con un descanso intermedio de 15 minutos, con valor curricular, para dar la introducción de los usos básicos de las nuevas tecnologías.
- Por otra parte para complementar el programa se debe diseñar un taller práctico sobre el uso óptimo de las TIC, con una duración de 10 horas, esparcidas en los cinco días de la semana, dos horas diarias con descanso intermedio de 15 minutos.
- Aunado a esto se realizara una conferencia informativa interactiva que le de herramientas al alumno para identificar situaciones de riesgo en el uso inadecuado de las TIC, al final de la conferencia los alumnos presentaran una presentación Power Point por equipo, donde expongan los puntos más importantes del programa, se seleccionará a los tres equipos que presenten

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

mejor la información, para que sean ellos mismos quienes impartan este programa posteriormente a los demás estudiantes de su escuela.

Gestiones:

- Gestionar una vinculación con alumnos de educación superior de las carreras: Ingeniería en Tecnologías de la Información y la Comunicación, Licenciatura en Informática, para diseñar junto con la dirección de la secundaria el taller práctico. La participación de los alumnos de educación superior será equivalente como servicio social o practicas profesionales.
- Diseñar logística del evento, fechas, horarios, convocatorias, etc.
- Evaluar los resultados del programa.
- Emitir constancia de participación con valor curricular para los alumnos de secundaria.

Recursos Humanos:

- Participación de manera voluntaria de alumnos inscritos en la institución.
- El perfil de los alumnos de universidad que deseen participar en el programa deberá ser evaluado por los docentes de la institución para ver si cumple con las especificaciones necesarias para que den la enseñanza a los jóvenes.

Recursos Materiales:

- Aula de medios o sala de computación con un mínimo de 20 computadoras con acceso a Internet.
- Materiales de folletería y diferentes impresos con la información requerida para la realización del programa.
- Formato de evaluación para los alumnos.
- Formato de evaluación para el programa.
- Cañón de proyección.
- Materiales de apoyo didácticos (presentaciones Power Point, trípticos, videos, etc.).

Referencias Bibliográficas

Bringué, X. y Sádaba, C. (2008). La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas. Educared. Telefónica Internacional, Universidad de Navarra.

Scolari, Carlos (2008). Hipermediaciones. Elementos para un Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa.

Hopenhayn, Martín. (2003). Educación, comunicación y cultura en la sociedad de la información: una perspectiva latinoamericana. CEPAL.
mhopenhayn@eclac.cl

Rodrigo, Miquel (2010). Las Teorías de la Comunicación ante el reto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Portal de la Comunicación. Institut de la Comunicació UAB. www.portalcomunicacion.com

Navarro, F. y I. Amézquita (2007), «El reto de transformar los medios públicos», Revista Mexicana de Comunicación.

Arribas e Islas (2008), «México: Nuevos imaginarios en la ingeniería comunicativa», en La comunicación empresarial y gestión de los intangibles en España y Latinoamérica, España.

Becerra, Martin (2005). "La sociedad de la información".

Boudieu, Pierre (1989), O Poder Simbólico, Lisboa: Difel.

Bringué, X. y C. Sánchez Blanco (2005), Comunicación presentada en el XX Congreso Internacional de Comunicación. «Los niños y sus pantallas: ¿quién será capaz de mediar?». Universidad de Navarra.

Bringué, X.; Navas, A.; Sánchez Aranda, J. J. (2005), «La imagen de la juventud en la publicidad televisiva». Consejo Audiovisual de Navarra (España).

Bringué, X.; Sádaba, C.; Rodríguez, J.; Consejo Audiovisual de Navarra (España) (2008), «La Generación Interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación: Retos sociales y educativos».

Castells, Manuel (1997). La era de la información. Sociedad, Economía y Cultura. Vol.1. La sociedad red. Madrid: Alianza.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Crovi D. y M. Delia (2006), «Educar en la red. Nuevas tecnologías y procesos educativos en la sociedad de la información».

Crovi Druetta, Delia, coordinadora (2001). Comunicación y Educación. Perspectiva Latinoamericana. ILCE- ALAIC. México.

De kerckhove, Derrick (1999). La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica. Barcelona: Gedisa.

Eco, Umberto (2000), “Internet, una Rete Piena di Buchi”.

Estrada, Anna; RODRIGO, Miquel (2009). Teories de la comunicació. Barcelona: UOC.

Ferguson, Robert (2007). Los medios bajo sospecha. Ideología y poder en los medios de comunicación. Barcelona: Gedisa.

García, F.; Bringué, X. RIALP (2007), «Educar hij@s interactiv@s»

García, Fernández Fernando.

INTERNET EN LA VIDA DE NUESTROS HIJOS ¿Cómo transformar los riesgos en oportunidades?. Foro Generaciones Interactivas, 2010. Universidad de Navarra.

Giddens, Anthony (1991), The Consequences of Modernity, Oxford: Polity Press.

Moragas, Miquel "Internet y comunicación. Primeras etapas 1995-2000" .

Jenkins, Henry (2008). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.

Mattelart, Armand (2007). Historia de la sociedad de la información. Barcelona: Paidós.

Morley, David (2008). Medios, modernidad y tecnología. Hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura. Barcelona: Gedisa.

Negroponte, Nicholas (2000). El mundo digital: un futuro que ya ha llegado. Barcelona: Ediciones B.

Scolari, Carlos (2008). Hipermediaciones. Elementos para un Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa.

Sierra Caballero, Francisco (1999). Elementos de Teoría de la Información. Alcalá de Guadaira (Sevilla): MAD.

Alianza por la Educación. SEP. www.alianza.sep.gob.mx

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

CNUDMI. Comisión de las Naciones Unidas para el Derecho Mercantil Internacional. <http://www.uncitral.org>

CMSI. Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información. Ginebra 2003- Túnez 2005. <http://www.itu.int>

ECOSOC. Consejo Económico y Social de Naciones Unidas. www.un.org

Ibáñez, J. Salinas. Innovación educativa y uso de las TIC. Universidad Internacional de Andalucía, 2008.

ILCE. Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa. www.ilce.edu.mx

INEE. Instituto Nacional de Evaluación Educativa. www.inee.edu.mx

OIT. Organización Internacional de l Trabajo. www.ilo.org

OCDE: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. www.oecd.org

OMPI. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. <http://www.wipo.int>

PEE. Programa Estatal de Educación. www.sec-sonora.gob.mx/portal/uploads/PEE-2010-2015

PND. Plan Nacional de Desarrollo. www.pnd.presidencia.gob.mx

PNUD. Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. www.undp.org.mx

RIEB. Reforma Integral de Educación Básica. www.basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio

SEP: Secretaria de Educación Pública. Conectividad de Escuelas 2010. www.sep.gob.mx

UNESCO. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. www.unesco.org

UNCTAD. Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo. <http://www.unctad.org/>

Garitaonandía, C., Juaristi, P. y Oleaga, J.A., (1998): “Las relaciones de los niños y los jóvenes con las viejas y las nuevas tecnologías de la Información”, ZER, N°4, pp. 131-161 (<http://www.ehu.es/zer>).

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Carmelo Garitaonandia, Oleaga JA y Fernández Peña, Emilio (2005), “Las tecnologías de la información y la comunicación y su uso por los niños y los adolescentes”, en la revista “DOXA Comunicación”, Vol 3, N°3, Páginas 45-65, 2005.

Garitaonandia, Carmelo, Juaristi, Patxi y Oleaga, J.A.(1999), “Qué ven y cómo juegan los niños y los jóvenes españoles”, revista ZER, N°6, pag. 67-97 (<http://www.ehu.es/zer>).

Fisher, S. (1994) "Identifying video game addiction in children and adolescents" /Addictive Behaviors/ 19(5): pp. 545-553.

Comstock, George, Paik, Hae-Jung.(1991) Television and children; United States. Academic Press (San Diego)

Garitaonandia, Carmelo y Garmendia M. (2007) “Cómo usan Internet los jóvenes: hábitos, riesgos y control parental

Cameron, Kenzie; Salazar, Laura F.; Bernhardt, Jay M.; Burgess-Whitman, Nan; Wingood, Gina M. y DiClemente, Ralph J. (2005). Adolescents' experience with sex on the web: results from online focus groups. *Journal of Adolescence*, 28, 535-540.

De Bofarull, Ignasi. (2005). Ocio en los nuevos medios de comunicación. *Revista de Estudios de Juventud*, 68, 116-127.

Garitaonandía, C., Juaristi, P. y Oleaga, J.A. (1999): “Qué ven y cómo juegan los niños y los jóvenes españoles”, *ZER*, N°6, pp. 67-97 (<http://www.ehu.es/zer>).

Gil, Adriana; Feliu, Joel; Rivero, Isabel; Gil, Eva P. (2003). ¿Nuevas tecnologías de la información o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital. Artículo en línea. Universitat

Oberta de Catalunya. Extraído el 14 de agosto de 2008 de <http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html>

Lorente, Santiago (2002). Juventud y teléfonos móviles: Algo más que una moda. *Revista de Estudios de Juventud*, 57, 9-24.

Matute, H. (2003): “Adaptarse a Internet. Mitos y realidades sobre los aspectos psicológicos de la red”, La Coruña: *La Voz de Galicia*.

Naval, Concepción; Sádaba, Charo y Bringué, Xavier (2003). *Impacto de las Tecnologías de la*

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Información y de la Comunicación (TIC) en las relaciones sociales de los jóvenes navarros.

Pamplona: Instituto Navarro del Deporte y la Juventud.

Naval, Concepción; Sádaba, Charo y Bringué, Xavier (2003). *Impacto de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en las relaciones sociales de los jóvenes navarros.*

Pamplona: Instituto Navarro del Deporte y la Juventud.

Young, Kimberly S. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences, *American Behavioral Scientist*, 48(12), 402-415.

Alianza por la Educación. SEP. www.alianza.sep.gob.mx

Arribas e Islas (2008), «México: Nuevos imaginarios en la ingeniería comunicativa», en *La comunicación empresarial y gestión de los intangibles en España y Latinoamérica*, España.

Becerra, Martin (2005) "La sociedad de la información".

Boudieu, Pierre (1989), *O Poder Simbólico*, Lisboa: Difel.

Castells, Manuel (1997). *La era de la información. Sociedad, Economía y Cultura. Vol.1. La sociedad red*. Madrid: Alianza.

Crovi D. y M. Delia (2006), «Educar en la red. Nuevas tecnologías y procesos educativos en la sociedad de la información».

De kerckhove, Derrick (1999). *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.

Eco, Umberto (2000), "Internet, una Rete Piena di Buchi".

Estrada, Anna; RODRIGO, Miquel (2009). *Teories de la comunicació*. Barcelona: UOC.

Ferguson, Robert (2007). *Los medios bajo sospecha. Ideología y poder en los medios de comunicación*. Barcelona: Gedisa.

García, F.; Bringué, X. RIALP (2007), «Educar hij@s interactiv@s»

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

García, Fernández Fernando (2010). Internet en la vida de nuestros hijos ¿Cómo transformar los riesgos en oportunidades?. Foro Generaciones Interactivas. Universidad de Navarra.

Giddens, Anthony (1991), The Consequences of Modernity, Oxford: Polity Press.

Hernández, Fernández y Baptista (2010). Metodología de la investigación. Quinta edición. McGrawHill.

Hopenhayn, Martín (2003). Educación, comunicación y cultura en la sociedad de la información: una perspectiva latinoamericana. CEPAL. mhopenhayn@eclac.cl

Ibáñez, J. Salinas (2008). Innovación educativa y uso de las TIC. Universidad Internacional de Andalucía.

Jenkins, Henry (2008). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.

Moragas, Miquel (1998). "Internet y comunicación. Primeras etapas 1995-2000". Barcelona.

Mattelart, Armand (2007). Historia de la sociedad de la información. Barcelona: Paidós.

Morley, David (2008). Medios, modernidad y tecnología. Hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura. Barcelona: Gedisa.

Navarro, F. y I. Amézquita (2007), «El reto de transformar los medios públicos», Revista Mexicana de Comunicación.

Negroponete, Nicholas (2000). El mundo digital: un futuro que ya ha llegado. Barcelona: Ediciones B.

PEE. Programa Estatal de Educación. www.sec-sonora.gob.mx/portal/uploads/PEE-2010-2015

PND. Plan Nacional de Desarrollo. www.pnd.presidencia.gob.mx

RIEB. Reforma Integral de Educación Básica. www.basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio

Roing Ibañez, José (2006). La educación ante un nuevo orden mundial. Ediciones Díaz de Santos.

“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora, México: Un estudio sobre usos y preferencias”

Salinas, Jesús Dr. (2003). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. Dpto. Ciencias de la Educación, Universidad de las Islas Baleares (España), disponible en: <http://sectec.ilce.edu.mx/cite/documentos/antologia/iic.pdf>

Rodrigo, Miquel (2010). Las Teorías de la Comunicación ante el reto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Portal de la Comunicación. Institut de la Comunicació UAB.

www.portalcomunicacion.com

Sierra Caballero, Francisco (1999). Elementos de Teoría de la Información. Alcalá de Guadaíra (Sevilla): MAD.

Scolari, Carlos (2008). Hipermediaciones. Elementos para un Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa.

Scolari, Carlos (2008). Hipermediaciones. Elementos para un Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa.

UNESCO (1998). Declaración en la Conferencia Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción. París, 5-9 de octubre de 1998. Revista de la Educación Superior, No. 107, julio septiembre de 1998, ANUIES, México.

www.alianza.sep.gob.mx

www.pnd.presidencia.gob.mx

www.basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio

<http://sectec.ilce.edu.mx/cite/documentos/antologia/iic.pdf>

www.portalcomunicacion.com

www.redpapaz.com

www.generacionesinteractivas.org

www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx

www.gabinetecomunicacionyeducacion.com

<http://riesgosinternet.wordpress.com>

www.isoc.org.mx/

www.amipci.org.mx/

**“Relaciones Interactivas e Internet en Jóvenes de Secundaria en Hermosillo, Sonora,
México: Un estudio sobre usos y preferencias”**

www.enfoquesdigitales.com

<http://sic.conaculta.gob.mx>

www.indexmundi.com