

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

**Tesis previa a la obtención del Título de: Licenciada en comunicación
social**

TÍTULO O TEMA

**El impacto de las redes sociales y el internet en la formación de los
jóvenes de la Universidad Politécnica Salesiana: Caso carrera de
Comunicación Social Sede Quito.**

AUTORA:

Priscila Alexandra Pazmiño Benavides

DIRECTOR:

Mstr. Bolívar Chiriboga

Quito, Junio 2010

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Por medio de esta declaratoria expongo que los conceptos desarrollados, análisis realizados y las conclusiones del presente trabajo académico de fin de carrera, son de exclusiva responsabilidad de su autora la srta. Priscila Pazmiño B.

Quito, Junio – 22 – 2010.

(f)_____

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi DIOS, mi Rey, mi Salvador por permitirme llegar hasta aquí, ÉL es la fuente de mi inspiración, a ÉL le dedico todo este trabajo y esfuerzo.

A mis padres, por todas sus palabras de aliento y su comprensión.

Y agradezco también a mi tutor Bolívar Chiriboga por su paciencia y su apoyo incondicional.

ÍNDICE

CAPITULO INTRODUCTORIO

1. Tema	I
2. Justificación	II
3. Objetivos	III
4. Marco Metodológico	IV
5. Preguntas de Investigación	VI
6. Técnicas	VI

1. CAPÍTULO 1: Comunicación y Tecnología

1.1 Medios de comunicación.....	1
1.2 Tecnología Informática.....	10
1.3 ¿La tecnología es privada?	11
1.4 Relación entre medios de comunicación y tecnología.....	13

2. CAPÍTULO 2: Internet

2.1 ¿Qué es el Internet?.....	18
2.2 Lenguaje hipertextual.....	20
2.3 Usos frecuentes del Internet.....	28
2.4 Definición y función de una Interfaz.....	31
2.5 Redes Sociales.....	37

3. CAPÍTULO 3: La juventud frente a las nuevas tecnologías.

3.1 El papel de los jóvenes en el siglo XXI.....	43
3.2 Relación entre las TIC's y la formación de los jóvenes.....	47
3.3 Qué saben los jóvenes acerca de las Nuevas Tecnologías... ..	49
3.4 Influencia del Internet en las “Tribus Urbanas”.....	51

4. CAPÍTULO 4: Posmodernidad y Educación.

4.1 Un nuevo modelo de comunicación educativa.....	56
4.2 La interactividad en las Nuevas Tecnologías Multimedia ...	59
4.3 Hipercomunicados, pero socialmente aislados.....	65
4.4 Analfabetismo audiovisual.....	68

4.5 Convergencia mediática.....	69
5. CAPÍTULO 5: Análisis de Resultados	
5.1 Tabulación de Resultados.....	76
5.2 Análisis según las preguntas de investigación.....	96
5.3 Análisis F.O.D.A.....	107
6. CAPÍTULO 6: Conclusiones y Recomendaciones	
6.1 Análisis introductorio a partir del objetivo principal.....	116
6.2 Conclusiones.....	118
6.3 Recomendaciones.....	120
7. BIBLIOGRAFÍA.....	122
8. ANEXOS.....	128
8.1 Anexo A Entrevistas.....	129
8.2 Anexo B Encuestas.....	139

CAPÍTULO INTRODUCTORIO

1. TEMA

El Impacto de la Redes Sociales y el Internet en la formación de los jóvenes (caso de la Universidad Politécnica Salesiana, en la Carrera de Comunicación Social, en segundo semestre.)

Las nuevas redes sociales, como: Hi5, Messenger, My Space, Facebook, etc, deben ser analizadas, para conocer su influencia directa en los jóvenes de las universidades.

La idea es mostrar el porqué estas redes atrapan la atención de los jóvenes, de una manera tan rápida, que hasta se olvidan de quien está a su lado, y no usan los signos ortográficos adecuados, no respetan signos de puntuación y cómo esto ha dado lugar a un nuevo lenguaje virtual.

Estas redes se han convertido en una forma más de comunicación, porque estas páginas son visitadas diariamente. También es importante conocer con qué propósito fueron creadas estas páginas, y cómo estas redes atrapan al usuario de una manera persuasiva.

Se hará un análisis del comportamiento juvenil, revisando documentos afines al tema, también realizando entrevistas, para saber qué piensan los jóvenes respecto al tema, cuales son sus comportamientos inmediatos luego de haber interactuado en estas redes, qué de bueno tiene, que aspecto positivo encontraron en ello, qué cambiarían. Y por último se dará un enfoque hacia la tecnicidad, y de cómo ésta se ha venido vinculando estrechamente con la comunicación, contando la historia de cómo aparecieron las redes sociales en el Internet.



2. JUSTIFICACIÓN.

En lo académico, el apresurado avance de las nuevas tecnologías de información, y sobre todo su inserción en la educación presencial y a distancia, requiere de una minuciosa investigación, comenzando desde las aulas, en donde se realiza el proceso de socialización. Los jóvenes de hoy, son los llamados “chicos del futuro”, porque todo lo tienen al alcance de su mano, y la verdad es que esto da lugar al facilismo y al consumismo. Pero uno debe darse cuenta de la satisfacción que se puede llegar a sentir cuando se algo realmente difícil.

En lo Comunicativo, los medio de comunicación pueden usarse para separar o aislar. El “web” del futuro, en lugar de ser una comunidad global, ¿podría convertirse en una vasta y fragmentada red de personas aisladas -abejas humanas en sus celdas-, que interactúan con datos y no directamente unos con otros, ¿Qué sería de la solidaridad, o qué sería del amor, en un mundo como este?

En lo sociocultural, esta investigación quiere demostrar que los usuarios del Internet se han convertido en protagonistas de su mundo virtual, porque se abren las puertas a la curiosidad y al deseo de conocer lo ajeno, ya que los jóvenes han creado sus propios espacios para entenderse entre ellos. Ya no hay esa privacidad de antes, sino que ahora los chicos no temen en decir todo lo que sienten y piensan públicamente en el Internet.

En lo Educomunicativo, para establecer el tema de este trabajo de investigación se parte de la idea de reconocer a la Comunicación no como un mero instrumento mediático y tecnológico, sino ante todo como un componente pedagógico.¹

En lo personal, las T.I.C.S se relacionan íntimamente con la realidad de los educandos y educadores, hoy en día el que no sabe acerca de las tecnologías, no está actualizado con este proceso globalizante y es posible que quede relegado de los demás. Los medios audiovisuales son utilizados diariamente, por eso es imprescindible estudiar el paradigma informacional, y sus efectos a corto y largo plazo.

La interrogante central plantea conocer ¿Cuál es el impacto que tienen las redes sociales y el Internet en la formación de los jóvenes de la Universidad Politécnica Salesiana?, ya que la influencia puede ser positiva, pero también negativa y pueden afectar su personalidad y forma de integrarse a la sociedad.

¹ Ibid, Pág. 1

La idea es hacer entrevistas personales a los chicos y mostrar un porcentaje real de quienes se conectan y quienes no, a qué hora del día se convocan todos para chatear.

Para finalizar se puede afirmar que ésta investigación está enfocada desde la perspectiva juvenil y formación del joven cómo ser humano, continuando con un análisis del Internet como fuente de comunicación moderna o adicción social.

Para esto, es necesario comprobar si estas redes sociales, es lo que los jóvenes prefieren más, en comparación con otro medio de los favoritos: la televisión. Y también se abordará la problemática del diálogo y el contacto físico, ya que cuando un joven escribe su único contacto personal es con la pantalla de una computadora, sin ver ni escuchar a esa persona con la que supuestamente se está comunicando.

3. OBJETIVOS.

3.1. Objetivo General.

Especificar el impacto que tienen las redes sociales en la formación de los jóvenes, por medio del análisis en la Universidad Politécnica Salesiana, para demostrar en qué medida afectan estos espacios cibernéticos a los estudiantes universitarios.

3.2. Objetivos Específicos.

OE1. Demostrar que impacto tiene las redes sociales en la formación de los jóvenes usuarios de Internet, a través de entrevistas a estudiantes de la Universidad Salesiana del segundo semestre de la carrera de comunicación social, para conocer las causas y consecuencias negativas o positivas, que puedan tener con esta clase de comunicación virtual.

OE2. Exponer la relación que hay entre comunicación y tecnología en las aulas universitarias, mostrando las semejanzas y diferencias que se manejan en las dos, en base a una investigación bibliográfica, para saber qué es predominante la comunicación o las nuevas tecnologías.

OE3. Conocer que son y que nos ofrecen las nuevas tecnologías, a través de entrevistas con tecnólogos y especialistas de la informática, para saber cual es su aporte a la educación y cómo se pueden implementar estas en las aulas universitarias.

OE4. Indicar cual es el impacto que causan las TICS en la formación de los jóvenes, a través de entrevistas personales con los estudiantes, para saber cuales son sus percepciones acerca de la vida, y si esto ha tenido influencia para pertenecer a una red social.

4. MARCO METODOLÓGICO.

4.1. Metodología y Método.

El uso del Internet en la actualidad tiene fuertes implicaciones tanto en lo social, como en lo pedagógico, estas nuevas tecnologías trascienden cada día más y tienen cierta complejidad, tanto en su uso, como en su difusión. El Internet provoca un despertar de intenciones, crea en el estudiante y en el profesor esa necesidad de programar algo nuevo, y ser el autor de algo.

De manera que, la comunicación se produce en varios niveles, los jóvenes como receptores activos de la información no solo critican lo que ven, sino que tratan de manipular la información a su antojo, es decir toman decisiones en el ámbito educativo, cultural y político, ahora son capaces de aportar reflexivamente al desarrollo de un mejor currículum educativo.

En esta investigación se utilizará la técnica cuantitativa para saber, ¿cuantos jóvenes se conectan al Internet diariamente?, y la técnica de investigación cualitativa para saber su conducta, cómo son con sus amigos, que piensan, cuales son sus planes y metas a futuro y si algo bueno han sacado al estar horas de horas frente a una computadora. También la observación es importante para apreciar sus comportamientos con respecto a este fenómeno. Se realizarán entrevistas a los chicos de la Comunicación social de primeros y segundos semestres, ya que esa es una etapa de cambios, en los que la vida universitaria y las nuevas tecnologías se vinculan.

Y por último se empleará el método FODA para analizar los resultados de las entrevistas, observación y encuestas a los estudiantes. Esta es una que es una herramienta de análisis estratégico, que permite analizar elementos internos o externos de programas y proyectos.

El FODA se representa a través de una matriz de doble entrada llamada matriz FODA, en la se analizan los factores positivos y los negativos.

Las Fortalezas son todos aquellos elementos internos y positivos que diferencian al programa o proyecto de otros de igual clase.

Las Oportunidades son aquellas situaciones externas, positivas, que se generan en el entorno y que una vez identificadas pueden ser aprovechadas.

Las Debilidades son problemas internos, que una vez identificados y desarrollando una adecuada estrategia, pueden y deben eliminarse.

Las Amenazas son situaciones negativas, externas al programa o proyecto, que pueden atentar contra éste, por lo que llegado al caso, puede ser necesario diseñar una estrategia adecuada para poder sortearla. La perspectiva de esta investigación va desde el lado de la juventud, que es la que vive de cerca el fenómeno tecnológico, y conoce cómo afecta esto a su rendimiento académico. Y de esta forma, podremos comprobar que la comunicación, en este caso una comunicación multimedia, está unida a la educación de cada uno de los individuos.

4.2. Universo de la investigación.

La investigación se realizará en la Universidad Politécnica Salesiana, a chicos y chicas de primer y segundo semestre de la carrera de comunicación social. Se efectuarán 30 entrevistas y aproximadamente 150 encuestas para tener un margen de error menor. Lo que proveerá resultados del ¿porqué las nuevas tecnologías se han vuelto tan necesarias en estos días? El propósito es observar a los jóvenes, ya que son los más vulnerables a dejarse influenciar por el uso masivo de las nuevas tecnologías, la investigación quiere mostrar cuales son las consecuencias del uso del Internet o si existen beneficios educativos.

5. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.

- ¿Qué impacto causan las T.I.C.S en la educación?
- ¿En la práctica de la docencia, toman en cuenta la comunicación educativa o usan las TICS sin esta consideración?
- ¿Qué relación hay entre comunicación educativa y nuevas tecnologías?
- ¿Qué son y que nos ofrecen las Nuevas Tecnologías?
- ¿Cuál es la evolución de las TICS y el Internet en el Mundo?
- ¿Qué impacto causan las T.I.C.S en la educación?
- En la práctica de la docencia ¿toman en cuenta la comunicación educativa?

6. TÉCNICAS.

6.1 Revisión Bibliográfica.

La revisión bibliográfica es el primer momento de la investigación de esta manera es importante determinar centros de estudio cuyas fuentes permitan ordenar la fundamentación teórica del trabajo. Las bibliotecas de la UPS, PUCE, FACSO, serán las principales locaciones para la recopilación del sustento conceptual.

6.2 Entrevista.

Es una técnica, un cuestionario (conversación), que nos sirve para recabar información verbal, cualitativa. Las posibles personas entrevistadas son:

- Sebastián Granda (UPS)
- Milton Cerda (Dep. de Ecuación Virtual UPS)
- Fernando Maestre (profesor de multimedia)

El entrevistador debe preocuparse por: ser veraz, no manipular negativamente la información recibida, colocarse lo más próximo posible a su universo lingüístico del entrevistado, ser accesible y permitir las respuestas. Esta entrevista aportará para saber el avance de la T.I.C.S a nivel nacional y su vinculación en la Universidad. Además se realizará una encuesta a los estudiantes, para estar al tanto de cuanto saben acerca de Internet, por cuanto tiempo lo usan, que riesgos hay cuando están frente al computador y qué páginas son las más visitadas por estos jóvenes.

CAPÍTULO 1

COMUNICACIÓN Y TECNOLOGÍA

1.1. MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

A pesar de que a diario vemos, escuchamos, leemos y, en general, estamos en contacto con diversos medios de comunicación, definirlos es una tarea compleja por la cantidad de significados y conceptos que éstos implican. Para algunos, los medios de comunicación son la manera más eficaz y rápida de transmitir un mensaje, para otros, son un vehículo de manipulación social mediante el cual los diferentes poderes de la sociedad se hacen escuchar, así como también hay quienes piensan en los medios de comunicación como un reflejo de la sociedad del momento, como un medio gracias al cual es posible manifestar lo positivo y lo negativo de una situación o de un contexto determinados.

Los medios de comunicación son un poder innegable en la sociedad mundial de hoy, y es preciso definirlos desde su condición más esencial; es decir, desde el origen de su naturaleza, pues es por intermedio de esta delimitación que es posible comprender el significado y la manera en que entendemos a los medios de comunicación. Los medios de comunicación son los instrumentos mediante los cuales se informa y se comunica de forma masiva¹; son la manera como las personas, los miembros de una sociedad o de una comunidad se enteran de lo que sucede a su alrededor a nivel económico, político, social, etc. Los medios de comunicación son la representación física de la comunicación en nuestro mundo; es decir, son el canal mediante el cual la información se obtiene, se procesa y, finalmente, se expresa, se comunica.

¹ El Tiempo, Manual de redacción, Printer Colombia, Bogotá, 1995.

1.1.1 Estructura física



Los medios de comunicación se dividen, por su estructura física, en:

a) Medios audiovisuales: los medios audiovisuales son los que se oyen y se ven; es decir, son los medios que se basan en imágenes y sonidos para expresar la información. Hacen parte de ese grupo la televisión y el cine, aunque, cuando se habla de medios de comunicación informativos, éste último es poco tenido en cuenta puesto que se lo considera más como un medio de entretención cultural; en cuanto a la televisión, es en la actualidad el medio más masivo por su rapidez, por la cantidad de recursos que utiliza (imágenes, sonido, personas) y, sobre todo, por la posibilidad que le ofrece al público de ver los hechos y a sus protagonistas sin necesidad de estar presente. Noticieros, documentales, reportajes, entrevistas, programas culturales, científicos y ambientales, etc., conforman la gran variedad de formatos de índole informativa que se emiten a través de los medios audiovisuales.

b) Medios radiofónicos: la radio es el medio que constituye este grupo. Su importancia radica en que quizá es el medio que con más prontitud consigue la información, pues, además de los pocos requerimientos que implican su producción, no necesita de imágenes para comunicar, tan sólo estar en el lugar de los hechos, o en una cabina de sonido, y emitir. También vale decir que, por la gran cantidad de emisoras, la radio, como medio masivo, tiene más posibilidades que la televisión, ya que su público es amplio y heterogéneo; además, a diferencia de los medios audiovisuales, ésta puede ser transportada con facilidad, pues tan sólo necesita un radio de transistores, una grabadora o un equipo de sonido para hacerse operativa.

Así mismo, es un medio que, a pesar del tiempo, conserva una gran dosis de magia, pues puede crear imágenes, sonidos, voces y personajes sin necesidad de mostrarlos.

c) Medios impresos:



Éstos son las revistas, los periódicos, los folletos y, en general, todas las publicaciones impresas en papel que tengan como objetivo informar. Son el medio menos utilizado por el público en nuestro país, pues aparte de que para acceder a ellos se necesita dinero, la mayoría de las veces implican saber leer, así como tener alguna habilidad de comprensión, que desafortunadamente no todos la tienen. Igualmente requieren de un sistema complejo de distribución, que hace que no todo el mundo pueda acceder a ellos. Pero pese a esto, algunos medios, como los periódicos, son altamente influyentes en la sociedad, pues además de contar con una información más completa y elaborada por su proceso de producción, contienen análisis elaborados por personajes influyentes y conocidos, pues a menudo se dice y se piensa que la televisión no muestra la realidad tal como es, sino que la construye a su modo.

El efecto de los medios impresos es más duradero, pues se puede volver a la publicación una y otra vez para analizarla, para citarla, para compararla. Hay medios impresos para todo tipo de público, no sólo para el que se quiere informar acerca de la realidad, sino que también los hay para los jóvenes, para los aficionados a la moda, a la música, a los deportes, etc.; es decir, hay tantos medios impresos como grupos en la sociedad.

d) Medios digitales:



También llamados "nuevos medios" o "nuevas tecnologías"². Son los medios más usados actualmente por los jóvenes y, en general, por las personas amantes de la tecnología. Habitualmente se accede a ellos a través de Internet, lo que hace que todavía no sean un medio extremadamente masivo, pues es mayor el número de personas que posee un televisor o un radio que el que posee un computador. Pese a lo anterior, la rapidez y la creatividad que utilizan para comunicar, hacen de este medio una herramienta muy atractiva y llena de recursos, lo que hace que cada día tengan más acogida. Otra de sus ventajas, a nivel de producción, es que no requieren ni de mucho dinero ni de muchas personas para ser producidos, pues basta tan sólo una persona con los suficientes conocimientos acerca de cómo aprovechar los recursos de que dispone la red para que puedan ponerse en marcha. Su variedad es casi infinita, casi ilimitada, lo que hace que, día a día, un gran número de personas se inclinen por estos medios para crear, expresar, diseñar, informar y comunicar.

1.1.2 Estructura según su carácter

Los medios de comunicación, según su carácter, se dividen en:

a) Informativos: su objetivo es, como su nombre lo indica, informar sobre cualquier acontecimiento que esté sucediendo y que sea de interés general. Los medios informativos más sobresalientes son los noticieros, las emisoras que emiten noticias durante casi todo el día, las revistas de análisis e información y, por supuesto, los periódicos o diarios informativos. Todos estos medios, en su gran mayoría, son diarios o semanales.

² SANDOVAL, Carlos García y Al-Ghassani, Anuar, *Inventario de los medios de comunicación en Costa Rica*, Escuela de ciencias de la comunicación, San José, 1990

b) De entretenimiento: hacen parte de este grupo los medios de comunicación que buscan divertir o recrear a las personas valiéndose de recursos como el humor, la información sobre farándula, cine o televisión, los concursos, la emisión de música, los dibujos animados, los deportes, etc. Son, actualmente, una de las formas más utilizadas y de mayor éxito en la comunicación, pues incluso en los medios informativos se le ha dado un espacio especial e importante al entretenimiento, cosa que, aunque en muchas ocasiones es muy criticada por desvirtuar la naturaleza esencialmente informativa de estos medios, lo cierto es que, si está bien manejada, puede lograr fines específicos e importantes.

c) De análisis: son medios que fundamentan su acción en los acontecimientos y las noticias del momento, sin por ello dejar de lado los hechos históricos. Su finalidad esencial es examinar, investigar, explicar y entender lo que está pasando para darle mayor dimensión a una noticia, pero, sobre todo, para que el público entienda las causas y consecuencias de dicha noticia. El medio que más utiliza el análisis es, sin lugar a dudas, el impreso, ya que cuenta con el tiempo y el espacio para ello; sin embargo, esto no quiere decir que otros no lo hagan, pues los medios audiovisuales, a través de documentales y crónicas, buscan internarse en el análisis serio de lo que acontece. Generalmente los temas que más se analizan son los políticos, los económicos y los sociales, para lo que se recurre a expertos en estas materias que permitan que el análisis que se haga sea cuidadoso y logre dimensionar en sus justas proporciones los hechos que se pretende comunicar.

d) Especializados: dentro de este tipo de medios entran lo cultural, lo científico y, en general, todos los temas que le interesan a un sector determinado del público. No son temas comunes ni muy conocidos en muchos casos, pero su trascendencia reside en que son ampliamente investigados y estrictamente tratados. Un ejemplo son los documentales audiovisuales y las revistas científicas, deportivas o musicales.

1.1.3 Interactividad en los medios.

Existen diversas definiciones de interactividad pero que podríamos esquematizar en tres centrales. Aquellas que ponen el acento en el programa multimedia, las que lo hacen en el usuario y una tercera, que representa el enfoque adoptado por Multimedia Machine.

En el primer caso, definimos la interactividad como la demanda de acción que efectúa el producto multimedia al usuario. Esta acción/reacción puede tener distintos medios de expresión: tocar la pantalla, entrar texto en un determinado campo, realizar determinadas manipulaciones usando el mouse –click, doble click, arrastrar y tirar, etc. Desde el punto de vista del usuario, interactividad es la cantidad de control que éste tiene sobre los contenidos. Esta definición alude a los grados de interactividad que puede tener el producto. El más bajo de estos niveles de interactividad es el agotado y agotador recurso de teclear una y otra vez enter –lo que algunos, con indudable gracia, han dado en llamar "interactividad". Mientras que un alto grado de interactividad, en cambio, implica una modificación en la propia estructura del "relato" multimedia: se pasa de una presentación lineal donde todo el control es del autor a la multilinealidad donde el control es del usuario. El usuario es así el dueño de la secuencia y del tiempo dedicado al contenido.

Cuánto más alto el grado de interactividad mayor es la complejidad del producto y por lo tanto exige mayor tiempo de desarrollo y tiene un más alto costo³. Es por ello que el grado de interactividad a utilizar debe seleccionarse meditadamente de acuerdo a los objetivos del proyecto.

Creemos que existe un tercer enfoque, que no toma una u otra perspectiva, sino que pone el acento en el diálogo que debe producirse entre el usuario y los contenidos, un diálogo dinámico que no sólo podemos medir por las acciones que el usuario realiza sino también por las que NO realiza -o al menos no son visibles-, esto es: cuando el material interactivo provoca no sólo la acción sino también la reflexión.

I. Interactividad en la televisión.

La televisión (TV) es un sistema de telecomunicación para la transmisión y recepción de imágenes (en movimiento) y sonido a distancia (*Se denomina telecomunicación a la técnica de transmitir un mensaje desde un punto a otro, normalmente con el atributo típico adicional de ser bidireccional. Proviene del griego tele, que significa distancia. Por tanto, el término telecomunicación cubre todas las formas de comunicación a distancia, incluyendo radio, telegrafía, televisión, telefonía, transmisión de datos e*

³ <http://portal.educar.org/foro/queesinteractividad>

interconexión de ordenadores)⁴.

Esta transmisión puede ser efectuada mediante ondas de radio o por redes especializadas de televisión por cable. El receptor de las redes es el televisor. La palabra "televisión" es un híbrido de la voz griega "Tele" (distancia) y la latina "visio" (visión). El término televisión se refiere a todos los aspectos de transmisión y programación de televisión. A veces se abrevia como TV.

La televisión interactiva se podría definir de múltiples modos. Por ejemplo, podría entenderse como la radiodifusión de un medio de transmisión de información de imagen y sonido que es capaz de recibir información de cada usuario y tenerla en cuenta para modificar su propio contenido en tiempo real, es decir, mientras se realiza la emisión. Evitando este tipo de expresiones formales, que muchas veces aún confunden más a lectores poco expertos, se podría definir también como una televisión en la que el telespectador puede hacer algo más que simplemente verla o/y oírla, pasando a ser una especie de "teleparticipante", ya que tiene la posibilidad de realizar acciones que pueden cambiar el contenido mostrado por su televisor.

La idea inicial con la que nació la televisión interactiva fue la de ofrecer posibilidades de acción a un telespectador. No obstante, para que esta tecnología adquiriera una cierta estabilidad se requiere una masa crítica de usuarios. Los primeros intentos fracasaron debido a la escasez de usuarios, provocada por diferentes motivos tales como: la falta de promoción de la televisión interactiva, sus limitaciones tecnológicas iniciales, la asociación del concepto de televisión interactiva a televisión de pago, la aparición de la recesión tecnológica de principios del milenio, o las desafortunadas copias de modelos de uso como el traspaso de la navegación por internet al televisor, la cual demanda una mayor actividad de la que una persona que se encuentra cómodamente sentada en un sofá.

II. ¿Qué se espera ahora de la TVI?

Cuando apareció la TV, los primeros programas eran simples grabaciones de programas de radio, con todas las personas sentadas delante de micrófonos. Se necesitó un tiempo

⁴ http://www.portalmix.com/tv/invento_tv.shtml
<http://es.wikipedia.org>

para saber aprovechar la inclusión de la imagen en la radiodifusión de contenidos audiovisuales.

Con la interactividad pasa lo mismo: inicialmente se trasladan directamente comportamientos de otros ámbitos, hasta que, poco a poco, se aproveche realmente la potencialidad de tener conjuntamente audio, imagen e interactividad. Es una modalidad muy joven, que requiere una adecuación de sus contenidos de forma diferente. Hay que tener en cuenta múltiples factores, desde los más técnicos hasta los más artísticos y sociales, lo cual le confiere una dificultad de tratamiento importante. No obstante, las posibilidades son muy grandes y están aún, seguramente, por descubrir. El informe INSPIRA⁵, del año 2007, reveló que las aplicaciones interactivas estudiadas tuvieron un uso mayoritario, al ser utilizadas por el 70% de los hogares encuestados en su análisis. En este informe también se habla de la baja calidad de los servicios interactivos ofrecidos como una posible causa adicional de la baja implantación de la TVI hasta el momento: "Niños y adolescentes manejan con soltura el mando del descodificador, pero no les atrae eso de la interactividad porque dicen que los servicios que les ofrecen les aburren o les interesan poco".

III. Interactividad en la radio.

La interactividad de la publicidad también llega a la radio, aunque es más difícil encontrarla.

La verdad es que, entendiendo la interactividad en el sentido más amplio del término, siempre existe cuando consumimos publicidad, o casi siempre. En la radio, decidimos si encenderla o apagarla, o si cambiar de emisora cuando hay publicidad, como suele hacer la mayoría de la gente con la televisión. Pero no es esta la interactividad a la que nos referimos.

También es cierto que en la radio, sobre todo en las emisoras locales o regionales, donde el anunciante está más cerca del consumidor, se suele proporcionar un teléfono de contacto con la marca anunciante, de modo que el público, si así lo quiere, podrá interactuar en el sentido en que podrá comunicarse con la marca. Pero tampoco era éste el tipo de interactividad que queríamos exponer y analizar en este

⁵ <http://www.gatv.ssr.upm.es/noticias/ministerio.pdf>

trabajo, como ya se ha podido ver.

Queremos dar ejemplos de publicidad en la que el receptor tiene un papel importante para completar el mensaje, en la que la marca necesita del target, o al menos así se lo hace creer.

Como ya hemos dicho, la gente está saturada de publicidad, necesita algo en lo que actúe como espectador pasivo, necesita interactuar. Y en la radio, aunque parece más difícil, también se les permite hacerlo.

Es importante mencionar que las campañas interactivas pertenecen a emisores interactivos, que es lo verdaderamente fundamental. Una campaña no funciona durante mucho tiempo si no tiene unas bases verdaderas y patentes detrás.

En el medio radio, la interactividad se ha convertido en algo muy importante. Se invita al oyente a participar en los programas, en las tertulias, con llamadas, e-mails, correos ordinarios o mensajes cortos mandados a través de los móviles. Incluso hay programas dedicados únicamente a escuchar las opiniones o las vivencias de los oyentes. La publicidad también les da la oportunidad de participar, de ser parte del anuncio y de la marca anunciante, con lo que también se consigue una mayor identificación de los consumidores con la marca.

Anuncios con finales abiertos, que los oyentes tienen que completar; peticiones de ayuda para sacar un producto al mercado; juegos interactivos, la publicidad en radio también se inclina por cuñas interactivas que hagan al público partícipe del mundo publicitario.⁶ La Internet es básicamente interactiva por su bilateralidad, entendida a través del mismo canal de comunicación que técnicamente permite el intercambio de roles, emisor-receptor-emisor. Es interactiva por su horizontalidad, porque sus contenidos, además de verificarse e intercambiarse entre el usuario y la interfaz; entre el usuario y los contenidos, se intercambian y verifican horizontalmente, entre los propios usuarios, (lectores-lectores). A estas cualidades añadir la revolucionaria impronta de la Red digital interactiva: su gramática (lenguaje hipertextual) y la convergencia mediática en un mismo soporte (lenguaje multimedia).

⁶ <http://www.alu.ua.es/n/ncp10/radio.htm>

1.2. TECNOLOGÍA INFORMÁTICA.

La Tecnología Informática (IT), según lo definido por la asociación de la Tecnología Informática de América (ITAA) es “el estudio, diseño, desarrollo, puesta en práctica, ayuda o gerencia de los sistemas informáticos computarizados, particularmente usos del software y hardware.” En fin, se ocupa del uso de computadoras y del software electrónico de convertir, de almacenar, de proteger, de procesar, de transmitir y de recuperar la información.

Hoy, el término tecnología informática se ha ampliado para abarcar muchos aspectos referidos a la computadora y la tecnología informática⁷. Los profesionales realizan una variedad de deberes que se extienden de instalar usos a diseñar redes de ordenadores y bases de datos complejas. Algunos de los deberes que los profesionales, Ingenieros e Ingenieros Técnicos en Informática, realizan pueden incluir:

- Gerencia de datos
- Establecimiento de una red de la computadora
- Diseño de los sistemas de la base de datos
- Diseño del software
- Sistemas de información de gerencia
- Gerencia de sistemas

1. 2. 1. Organizaciones de la industria

La tecnología de la informática del mundo y la alianza de los servicios (WITSA) es un consorcio sobre 60 asociaciones de la industria de la tecnología informática (IT) de economías alrededor del mundo⁸. Fundado en 1978 y conocido originalmente como la asociación de la industria de servicios del mundo que computaba, WITSA ha asumido cada vez más un papel activo de la defensa en las ediciones internacionales del orden público que afectaban la creación de una infraestructura de datos global robusta.

⁷ [es.wikipedia.org/wiki/Tecnología_Informática_\(IT\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnología_Informática_(IT)) -

⁸ Shelly, Gary, Cashman, Thomas, Vermaat, Misty, y Walker, Tim. Descubrir las computadoras 2000: Conceptos para un mundo conectado. Cambridge, ma: Tecnología del curso, 1999.

*La asociación de la tecnología informática de América (ITAA) es un grupo comercial de la industria para varias compañías de la tecnología informática de los EE.UU.*⁹

Fundado en 1961 como la asociación de las organizaciones de servicios de proceso de datos (ADAPSO), la asociación de la tecnología informática de América (ITAA) proporciona el orden público global, el establecimiento de una red del negocio, y la dirección nacional para promover el crecimiento rápido continuado del IT industrial. ITAA consiste en aproximadamente 325 miembros corporativos a través de los EE.UU., y es secretaria de la tecnología informática del mundo y mantiene la alianza (WITSA), una red global de IT de los 67 países asociados.

NASSCOM es el cuerpo de la industria/la Cámara de Comercio para las compañías de la tecnologías informáticas en la India. Ha sido instrumental en ayudar a la industria india de la tecnología informática.¹⁰

1.2.2. Industrias dependientes

Aunque muchas organizaciones dependen mucho de IT para conseguir su trabajo hecho, las industrias siguientes son directamente dependientes en IT.

- Computación
- Software
- Consultoría de la tecnología informática
- La tecnología informática con servicios
- Outsourcing de proceso del negocio.
-

1.3. ¿LA TECNOLOGÍA ES PRIVADA?

La privacidad se refiere al derecho a tener un control exclusivo sobre un ámbito de retiro, tranquilidad, soledad, secreto e intimidad. En esta esfera el individuo busca alejarse de los demás y estar libre de interferencias externas.¹¹ Es un acto de apropiación

⁹ ADELMAN, C. *Un universo Postsecondary paralelo: El sistema de certificación en tecnología de información*. Washington, C.C.: LOS EE.UU. Departamento de la educación, 2000.

¹⁰ ADELMAN, C. *Un universo Postsecondary paralelo: El sistema de certificación en tecnología de información*. Washington, C.C.: LOS EE.UU. Departamento de la educación, 2000.

¹¹ SÁNCHEZ Ana Victoria y SILVEIRA Héctor, *Tecnología, intimidad y sociedad democrática*, primera edición, Impreso en Romanyá, 2003.

de sí mismo. Las nuevas tecnologías permiten nuevas variantes de intromisiones ilegítimas, que cabe agrupar en dos modalidades: las vulneraciones del derecho a la intimidad vía internet y las bases de datos obtenidas sin consentimiento del perjudicado y sin un fin legítimo que lo justifique.

Para los romanos, creadores del derecho tal y como lo entendemos hoy, sólo podría ser objeto de propiedad aquello que pudiéramos poseer físicamente (una finca, un esclavo), los derechos estaban vinculados a la posesión. La apropiación de las ideas surge con el triunfo del modo de producción capitalista. Al mismo tiempo que se privatizan los montes públicos (y las propiedades de la iglesia) mediante la amortización, se "inventan" y desarrollan las denominadas propiedades industrial e intelectual, a las que se cataloga como formas "especiales de propiedad" por las que el uso de determinada técnica se atribuía sólo al titular inscrito en el registro de la propiedad intelectual o industrial. La distinción entre una y otra propiedad radica básicamente en el uso de ellas. Así la propiedad industrial protege las marcas y las invenciones con usos industriales, mientras que la intelectual se ocupa de las obras artísticas, literarias o científicas¹².

A pesar de vivir en economías de mercado, la investigación y desarrollo depende, muchas veces, de entidades financiadas con presupuestos públicos, es decir, financiadas por todos nosotros. Como las universidades, muchos avances tecnológicos se desarrollan en estos centros, para ser apropiados seguidamente por entidades privadas. Además, prácticamente todos los investigadores son formados en las universidades públicas. No es ilógico creer que las personas formadas en entidades financiadas a cargo de sociedad estén en deuda con ella y que, sin perjuicio de ser profesionales bien pagados, los frutos de su trabajo reviertan en mayor medida al colectivo social que ha invertido en su formación.

Quizás, lo más grave no sea el aspecto económico, sino la privatización de las herramientas para comunicación. En la era de las comunicaciones, estas están en manos de un monopolio llamado Microsoft, su sistema operativo, navegador, cliente de correo son de uso mayoritario, creando estándares haciendo complicada la subsistencia de otros programas. Es como si el español o el inglés estuvieran sujetos a patente y la mayoría de

¹² MARTÍNEZ Carlos, los Propietarios de la nada

la gente los usara gratis pero "pirateados" y de forma clandestina. Si, realmente, el poder político tiene un sincero interés en fomentar la sociedad de la información no lo puede hacer sino desde herramientas de todos nosotros, es decir, software de código abierto y libre. De todas formas el problema es de tipo económico, nuestros sueldos no nos alcanzan para, que una vez pagada la hipoteca, la comida, la luz y el agua, pagar los que nos piden por la música, los libros, las comunicaciones o el software. *La cultura no debe ser un bien accesible solo para los más pudientes. Tenemos un problema los ciudadanos con los "propietarios de la nada"*¹³. Pues nada es una idea registrada en un papel.

Nunca como en la "Sociedad de la Información" las personas han estado tan expuestas a ojos extraños". Los riesgos no proceden sólo del poder público, sino también de importantes poderes privados, que a través de las nuevas tecnologías de la información pueden adentrarse en la esfera privada y hacerse con el control de los datos de miles de personas.

1.4. RELACIÓN ENTRE MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y TECNOLOGÍA.

La Evolución de la Comunicación Humana desde la perspectiva tecnológica. La búsqueda constante del hombre por satisfacer cada vez mejor su necesidad de comunicación ha sido el impulso que ha logrado la instauración en el mundo de instrumentos cada día más poderosos y veloces en el proceso comunicativo. Sólo basta una retrospectiva para definir cómo el ser humano ha logrado evolucionar sus formas de comunicación: Desde rudimentarios métodos como la escritura jeroglífica, pasando por la invención del alfabeto y del papel, dando un leve salto hasta la llegada de la imprenta, y apenas uno más para la aparición del teléfono, el cine, la radio y la televisión. Todos estos instrumentos han sido ciertamente un avance en las formas de comunicación del hombre y, prácticamente todos, han sido posibles gracias a la tecnología, que a su vez ha sido el instrumento cuya evolución ha determinado el avance de la humanidad.

Desde siempre, el hombre ha tenido la necesidad de comunicarse con los demás, de expresar pensamientos, ideas, emociones; de dejar huella de sí mismo. Así también se reconoce en el ser humano la necesidad de buscar, de saber, de obtener información creada, expresada y transmitida por otros. La creación, búsqueda y obtención de

¹³ Pág: http://www.lafogata.org/medios/med_3-.htm#arriba

información son pues acciones esenciales a la naturaleza humana. Tal vez por eso los grandes saltos evolutivos de la humanidad tienen como hito la instauración de algún nuevo instrumento de comunicación.

La tecnología es justamente el medio que ha permitido responder cada vez mejor a las necesidades humanas facilitando y simplificando procesos.

Cordeiro expresa al respecto que "...la tecnología es la que precisamente ayuda al progreso de la humanidad. Gracias a la tecnología avanzamos más y tenemos más tiempo para nosotros mismos. Cada revolución tecnológica provoca transformaciones fundamentales que conllevan al mejoramiento de la vida de los seres humanos."¹⁴ La computación y la informática son apenas un ejemplo de las capacidades inventivas de la humanidad dirigidas en estos tiempos urbanos a simplificar las actividades del hombre.

Pero ¿De qué se trata la tecnología? Etimológicamente, Tecnología significa "Ley o tratado de la técnica" porque se compone de los términos *techne* (Técnica) y *logos* (Ley o Tratado).

Según Mc Anany, (Citado por Canga Larequi, 1988) la Tecnología es: "El resultado de una aplicación racional de principios científicos y de ingeniería a la invención y la manufactura de una herramienta destinada a lograr ciertas tareas específicas."

La Tecnología es pues la técnica que emplea el conocimiento científico para controlar, transformar o crear determinados objetos o procesos. Se refiere a conocimiento científico aplicado con la intención de mejorar rutinas concretas.

Ahora bien, la tecnología es entonces un instrumento encaminado a obtener resultados prácticos y concretos en el campo determinado en el cual se aplica. Pablos (2001) afirma que "En todo caso, lo que encontramos es que las tecnologías modernizan el proceso, pero mantienen el producto. Éste es el gran principio de las nuevas tecnologías, entender que sólo son piezas para aligerar un procedimiento, para obtener el mismo resultado con mayores facilidades, tal vez con menor esfuerzo humano...". Por tanto, es prudente destacar que el término "Tecnología" por sí mismo es genérico, responde a todo tipo de actividad, es un vocablo que adquiere sentido real cuando se acompaña de un término complementario que se refiera con precisión, a la actividad a la cual se

¹⁴ CORDEIRO, José Luis. *Benesuela Vs. Venezuela. El Combate Educativo del Siglo*. Ediciones CEDICE. Caracas, Venezuela. 1998.

aplica el conocimiento científico. En este caso, la tecnología que se aplica para facilitar y mejorar el proceso de información y comunicación humana es entonces la que se conoce como Tecnología de Información y Comunicación (TIC).

Tomando como base el concepto que se asume sobre Tecnologías de Información y Comunicación, éstas pueden entonces referirse incluso a las formas de comunicación más rudimentarias del hombre, porque al fin y al cabo la tecnología - por tratarse de conocimiento específicamente aplicado - no es una concreción estática, sino que por el contrario es cíclica y dinámica: Lo que resulte hoy novedoso y emergente fácilmente puede ser obsoleto mañana. Podría entonces tal definición aplicarse a la escritura, a la imprenta, al teléfono, a la radiocomunicación; en fin, a todo proceso o instrumento que en la historia de la humanidad represente un avance en cuanto a las técnicas de comunicación del hombre.

No obstante, la rapidez y constancia de los cambios en el mundo de hoy, es lo que da forma a la definición de Tecnologías de Información, porque es bien cierto que el término, aunque puede ser aplicable a otros modos remotos de comunicación, es prácticamente moderno y es reconocido a partir de la revolución que se observa en el mundo actual, caracterizada por la informática, la computación y el Internet. Es decir, de Tecnologías de Información y Comunicación se habla a partir del instante en que la sociedad mundial comenzó a experimentar cada vez más rápidos y continuos procesos de cambio; cambios sustentados en un constante progreso científico- tecnológico.

En tal sentido, Canga Larequi define la tecnología de información y comunicación *como un estudio sistematizado del conjunto de procedimientos que están al servicio de la información y la comunicación.*¹⁵ Pero la concepción de Tecnologías de Información y Comunicación no puede verse de manera aislada porque se trata de una definición que se enmarca dentro de las actividades humanas. Es así como los avances en la tecnología aplicada al proceso comunicativo dependen en cierta medida de los avances tecnológicos que la humanidad logre en otras áreas del conocimiento científico y esta evolución es la que ha permitido que el proceso comunicativo del hombre tenga hoy características casi ilimitadas en cuanto a tiempo y espacio.

¹⁵ CANGA LAREQUI, J. *La Prensa y las Nuevas Tecnologías*. Manual de la Redacción Electrónica. Ediciones Deusto S.A. Madrid, España, 1988.

Bajo esta perspectiva, la concepción moderna de las tecnologías de información y comunicación comprende entonces aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, texto e imágenes, manejables en tiempo real. Se relaciona con equipos de computación, software, telecomunicaciones, redes y bases de datos. Porque como ya se ha dicho, la evolución del proceso comunicativo humano está directamente relacionada con la evolución tecnológica de la humanidad.

Medios de Comunicación o Tecnología aplicada a la Información y Comunicación Masiva. A partir de las afirmaciones precedentes, se puede entonces incluir a los medios de comunicación (Radio, Prensa, Televisión) dentro de la concepción que se ha logrado construir en relación con las Tecnologías de Información y Comunicación. ¿Acaso no son los medios de comunicación, precisamente, instrumentos que facilitan y mejoran el proceso comunicativo del hombre, al hacer de éste una actividad de alcance masivo?

Se afirma que las tecnologías de información representan un aporte significativo en los procesos de producción, gestión y gerencia dentro de las organizaciones. Los medios de comunicación social, como factores de producción, no escapan a tales beneficios; pero además, sociólogos y comunicólogos aseguran que esta denominada revolución de la información logra cambios inclusive en las formas de comunicación social, tal como el hombre las conoce.

Ya desde hace un buen tiempo, la tecnología se abrió paso para revolucionar los rudimentarios procesos con los cuales se vio nacer a todos y cada uno de los medios de comunicación. En los periódicos, por ejemplo, hace más de una década que se habla de redacción electrónica. Pablos (2001) asegura que hace tiempo que el periódico es electrónico: "El moderno rotativo diario o semanario -que lo mismo da- es un puro producto electrónico. Periódicos y revistas, como las redacciones de las agencias de prensa, son lugares de trabajo bañados del influjo de la electrónica. De esta forma, electrónica es la moderna redacción de textos y su recepción y transmisión..."

En la Radio y la Televisión han sido valiosos los avances en programas computarizados para la edición de imágenes y sonido, así como la inclusión de sistemas cada día más especializados para lograr transmisiones a distancia en directo. Así, desde siempre la evolución de la tecnología ha sido también importante para mejorar la labor de los medios de comunicación. En el Cine por su parte, ya se habla de dibujos animados

elaborados totalmente a través de programas de computación y los efectos especiales son más accesibles. Además, todos estos avances, aunque resulten costosos al inicio, han logrado en cada medio de comunicación el abaratamiento de los procesos tanto de producción como de transmisión de sus mensajes.

El último aporte ha sido la cámara digital, mucho más pequeña que las convencionales y con la opción de grabar (guardar) la información audiovisual en formatos digitales (disquete o disco compacto). Así mismo han mejorado notablemente los programas de edición de imágenes.

En síntesis, la informática, la computación y las tecnologías hace tiempo que generan transformaciones positivas en los medios tradicionales. A partir de la incorporación de nuevas tecnologías el trabajo dentro de los medios de comunicación social se ha hecho menos laborioso, más eficaz, óptimo y con estándares de calidad adaptados a la constante evolución humana. El impacto ha sido, hasta ahora, positivo.

CAPÍTULO 2

INTERNET

2.1. ¿QUÉ ES INTERNET?

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, EE. UU¹⁶.



Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea, la transmisión de contenido y comunicación multimedia-telefonía (VoIP), televisión (IPTV), los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otras máquinas (SSH y Telnet) o los juegos en línea.

¹⁶ edjavimusica.wikispaces.com/file/view/Internet.doc

Según el Diccionario de la Real Academia Española. Internet tiene un impacto profundo en el trabajo, el ocio y el conocimiento a nivel mundial. Gracias a la web, millones de personas tienen acceso fácil e inmediato a una cantidad extensa y diversa de información en línea. Un ejemplo de esto es el desarrollo y la distribución de colaboración del software de Free/Libre/Open-Source (SEDA) por ejemplo GNU, Linux, Mozilla y OpenOffice.org.

Comparado con las enciclopedias y con las bibliotecas tradicionales, la web ha permitido una descentralización repentina y extrema de la información y de los datos. Algunas compañías e individuos han adoptado el uso de los *weblogs*, que se utilizan en gran parte como diarios actualizables. Algunas organizaciones comerciales animan a su personal para incorporar sus áreas de especialización en sus sitios, con la esperanza de que impresionen a los visitantes con conocimiento experto e información libre.

“Internet ha llegado a gran parte de los hogares y de las empresas de los países ricos, en este aspecto se ha abierto una brecha digital con los países pobres, en los cuales la penetración de Internet y las nuevas tecnologías es muy limitada para las persona”¹⁷.

No obstante, en el transcurso del tiempo se ha venido extendiendo el acceso a Internet en casi todas las regiones del mundo, de modo que es relativamente sencillo encontrar por lo menos 2 computadoras conectadas en regiones remotas. Desde una perspectiva cultural del conocimiento, Internet ha sido una ventaja y una responsabilidad. Para la gente que está interesada en otras culturas, la red de redes proporciona una cantidad significativa de información y de una interactividad que sería inasequible de otra manera. Internet entró como una herramienta de globalización, poniendo fin al aislamiento de culturas. Debido a su rápida masificación e incorporación en la vida del ser humano, *el espacio virtual es actualizado constantemente de información, fidedigna o irrelevante.*¹⁸

¹⁷ CASTELLS, M.: *La Galaxia Internet – Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad.* Barcelona (Plaza & Janés) 2001

¹⁸ Artículo de Francisco Ortiz Chaparro

2.2. LENGUAJE HIPERTEXTUAL.

2.2.1 Definición.

El hipertexto es una tecnología que organiza una base de información en bloques distintos de contenidos, conectados a través de una serie de enlaces cuya activación o selección provoca la recuperación de información¹⁹.

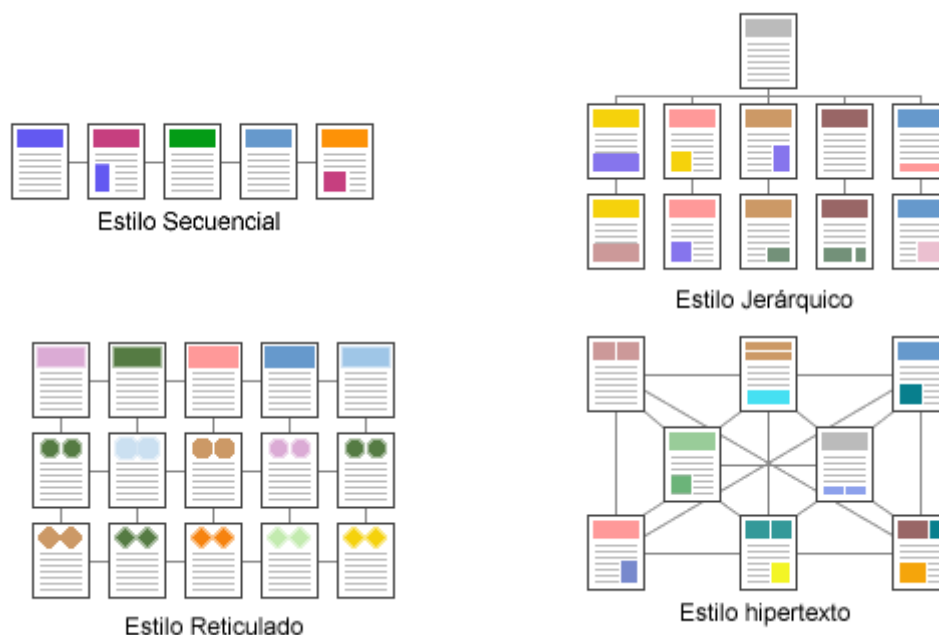
El hipertexto ha sido definido como un enfoque para manejar y organizar información, en el cual los datos se almacenan en una red de nodos conectados por enlaces. Los nodos contienen textos y si contienen además gráficos, imágenes, audio, animaciones y video, así como código ejecutable u otra forma de datos se les da el nombre de **hipermedio**, es decir, una generalización de hipertexto.

Considerando cómo se representa el conocimiento humano, el hombre opera por asociación, saltando de un item al próximo, en forma casi instantánea. El paradigma hipermedia intenta modelar este proceso con enlaces entre pedazos de información contenidos en nodos.

A diferencia de los libros impresos, en los cuales la lectura se realiza en forma secuencial desde el principio hasta el final, en un ambiente hipermedial la "lectura" puede realizarse en forma no lineal, y los usuarios no están obligados a seguir una secuencia establecida, sino que pueden moverse a través de la información y hojear intuitivamente los contenidos por asociación, siguiendo sus intereses en búsqueda de un término o concepto.

¹⁹ DÍAZ, P., CATENAZZI, N, AEDO, I. (1996): "De la Multimedia a la Hipermedia". RA-MA Editores, Madrid. 1996.

En la figura, a continuación, se representan el estilo secuencial, el estilo jerárquico, el estilo reticulado y el hipermedio.



En términos más sencillos, y a la vez más amplios, un hipermedio es un sistema de bases de datos que provee al usuario una forma libre y única de acceder y explorar la información realizando saltos entre un documento y otro.

En la literatura se utiliza, a veces, en forma indiscriminada los términos hipertexto, sistemas hipertexto e hiperdocumento; sin embargo, es necesario aclarar que se hace referencia a objetos distintos, y que en lo sucesivo se utilizará las siguientes definiciones para evitar confusiones:

1.-Definición I.a- Hiperdocumento. Es el contenido de información, incluyendo los fragmentos de información y las conexiones entre esos fragmentos, indiferente sea el sistema utilizado para leer o escribir tal documento.

2.-Definición I.b- Sistema hipertexto. Es una herramienta de software que permite leer y escribir hiperdocumentos. Este sistema no contiene un hiperdocumento.

3.-Definición I.c- Hipertexto. Es un sistema hipertexto que contiene hiperdocumentos.

4.-Definición I.d- Hiperespacio. Es el término que describe el número total de locaciones y todas sus interconexiones en un ambiente hipermedial.

Según Landow²⁰, el hipertexto es una forma distinta de literatura; define hipertexto

"como el uso del computador que trasciende la linearidad, límites y calidad fija de la tradicional forma de escritura de texto".

Otro autor en el campo de la literatura, Bolter²¹, define:

"hipertexto consiste de tópicos y sus conexiones; los tópicos pueden ser párrafos, oraciones o palabras simples. Un hipertexto es como un libro impreso en el cual el autor tiene disponible un par de tijeras para cortar y pegar pedazos de redacción de tamaño conveniente. La diferencia es que el hipertexto electrónico no se disuelve en una desordenada carpeta de anotaciones: el autor define su estructura definiendo conexiones entre esas anotaciones".

En publicaciones menos formales como Byte, Fiderio²², da la siguiente definición:

"hipertexto, en el nivel más básico, es un manejador de base de datos que permite conectar pantallas de información usando enlaces asociativos. En un nivel mayor, hipertexto es un ambiente de software para realizar trabajo colaborativo, comunicación y adquisición de conocimiento. Los productos de este software emulan la habilidad del cerebro para almacenar y recuperar información haciendo uso de enlaces para un acceso rápido e intuitivo". Para Balzer²³ hipertexto es *"una base de datos que tiene referencias cruzadas y permite al usuario (lector) saltar hacia otra parte de la base de datos, si éste lo desea".*

²⁰ LANDOW, G y DELANY, P, *Hypermedia and Literary Studies*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 1991.

²¹ BOLTER, J. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

²² FIDERIO, J: A Grand Vision--Hypertext mimics the brain's ability to access information quickly and intuitively by reference". *Byte Magazine*, Vol. 13, N° 10. October 1988. pp.237-244

²³ BALZER, R., BEGEMAN, M., GARG, P, SCHWARTZ, M., SHNEIDERMAN, B: *Hypertext and Software Engineering*. Hypertext 1989. pp.395-396

Según Rada²⁴, el término hipertexto

"se relaciona con el término 'espacio hiperbólico', debido al matemático Klein, en el siglo XIX. Klein utilizó el término hiperespacio para describir una geometría de muchas dimensiones; por lo anterior, se puede deducir que hipertexto es texto multidimensional, considerándose el texto como una estructura unidimensional".

2.2.2. Características básicas de un hipertexto.

Esta tecnología de información ha sido defendida y elogiada debido a las grandes ventajas que proporciona; sin embargo no todos los hipertextos que se han implementado y están disponibles en distintas plataformas e instalaciones cumplen cabalmente con todas las expectativas de los usuarios. Un sistema hipertexto, en términos ideales, debe cumplir con las siguientes características:

- Esta tecnología debe proveer un medio adecuado para organizar y presentar información poco o nada estructurada, no ajustada a esquemas tradicionales y rígidos como es el caso de las bases de datos. Pueden utilizarse esquemas jerárquicos para la utilización de sistemas de documentación de texto tradicionales, muy organizados o simplemente creando estructuras de redes con poco o ningún atributo de precedencia.
- Tener asociada una interfaz de usuario muy intuitiva, pues se pretende imitar el funcionamiento de la mente humana, haciendo uso de modelos cognitivos, por lo que el usuario no debería realizar grandes esfuerzos para obtener la información requerida.
- La información se encuentra distribuída y puede ser accesada en forma concurrente por varios usuarios, por lo tanto es un ambiente compartido.
- Es un ambiente colaborativo: un usuario puede crear nuevas referencias entre dos documentos cualesquiera en forma inmediata e independiente de los tipos de contenido, haciendo crecer su hiperdocumento, sin generar cambios en el

²⁴ RADA, R. *Hypertext: from text to expertext*. McGraw-Hill. 1991.

hiperdocumento referenciado. Estas referencias pueden estar embebidas en el documento, de modo que aunque éste se cambiara de instalación, el enlace seguiría proporcionando acceso a la información referenciada.

- Tiene asociados varios mecanismos de recuperación y búsqueda de información a través de las navegaciones, ya sean dirigidas o no dirigidas.

Estas características hacen de este paradigma que sea utilizado en una variedad muy amplia de aplicaciones, en las cuales se tienen al menos los siguientes requerimientos: gran cantidad de información organizada en distintos fragmentos y contextos, los cuales pueden estar relacionados entre sí, que el usuario necesita en forma discreta, y que pueda estar implantado en un ambiente electrónico o computacional. Dados estos requerimientos, el dominio de las aplicaciones hipermediales incluye: ayudas y documentación, diccionarios y enciclopedias electrónicas, herramientas CASE para desarrollo de software, organizadores de ideas, sistemas de información turísticos y geográficos, venta electrónica, soporte para enseñanza y aprendizaje, trabajo colaborativo y comunicaciones. Estas aplicaciones pueden ser implementadas tanto en ambientes cerrados o en ambientes abiertos. Un ambiente hipermedio cerrado es aquel donde todo el repositorio de información se encuentra concentrado en una única unidad de almacenamiento o servidor, y los enlaces entre hiperdocumentos sólo puede realizarse entre fragmentos de información que residen en el mismo servidor. En cambio, cuando el ambiente es abierto, los contenidos y fragmentos de información pueden encontrarse distribuidos en diversos repositorios de almacenamiento o varios servidores, es decir la información se encuentra físicamente distribuída en servidores distintos y se permiten hacer referencias entre hiperdocumento que residen en servidores distintos: este es el caso del World Wide Web²⁵. Aunque no se considerará necesario distinguir entre aplicaciones cerradas y abiertas, a menos que sea necesario.

²⁵ BERNERS-LEE, T, CAILLIAU, R., LUOTONEN, A., NIELSE, H., SECRET, A.: *The World Wide Web*. Communications of the ACM, Vol. 37, Nº 8. Agosto 1994. pp 76-82

2.2.3. La enseñanza/aprendizaje mediante el hipertexto

El hipertexto además tiene algunas características que lo hacen especialmente útil para soportar el proceso humano del aprendizaje²⁶, ya sea en un contexto de educación formal como material complementario de un diseño didáctico más amplio, o en situaciones de educación informal en las que la persona que aprende lleva toda la iniciativa y utiliza al hipertexto como medio para construir su propio conocimiento.

La distancia que hay entre disponer de la información idónea y asimilarla en conocimiento no puede acortarse con ningún instrumento, cada uno debe dar el salto de forma personal, interna e intransferible según sus aptitudes, deseos y necesidades. Sin embargo el hipertexto puede ayudar a obtener la información adecuada, en el momento preciso, incluso sin saber de antemano qué información es la adecuada.

Un aspecto esencial del proceso de aprendizaje es relacionar la nueva información con conocimientos que ya se poseen y de este modo comprender e interpretar lo nuevo en relación a lo ya conocido. En este proceso a menudo también es necesario reestructurar estos conocimientos anteriores para la asimilación de nueva información y de este modo evolucionar la propia estructura cognoscitiva.

Por tanto, no es una trivialidad obtener la información adecuada al propio nivel de aprendizaje que nos permita realizar conexiones significativas entre lo nuevo y lo conocido, para obtener un aprendizaje significativo e integrado en el cuerpo de conocimientos preexistente. Vygotsky²⁷ diferencia entre lo que un individuo puede aprender solo, sobre un dominio del conocimiento (desarrollo efectivo) y lo que puede aprender con ayuda de otras personas o de instrumentos externos (desarrollo potencial). Identificando a la diferencia entre el desarrollo potencial y el desarrollo efectivo como la zona de desarrollo próximo de ese individuo para ese dominio. Pues bien, obtener la información adecuada en el momento preciso es encontrar los nuevos contenidos en la propia zona de desarrollo próximo.

Desde esta perspectiva, un proceso de enseñanza consistirá en que el educador sitúe la información no conocida por los educandos en sus zonas de desarrollo próximo, de manera que puedan convertirla en conocimiento al relacionarla de manera significativa

²⁶ Para los objetivos de este trabajo consideramos solo el aprendizaje como adquisición de nuevos conocimientos y las habilidades necesarias para ello.

²⁷ VYGOTSKY, L. S. *Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica. 1979.

con su bagaje anterior. Cada individuo tiene su peculiar estructura cognitiva, con puntos en común con personas de su mismo entorno cultural, pero que exigirá una nueva información con graduación, forma y contexto acordes a sus peculiaridades. Esta modulación es el reto diario de los educadores en entornos de educación formales y el objetivo constante en aprendizajes autodirigidos.

Un buen diseño del hipertexto facilitará la obtención de la información necesaria para construir el propio aprendizaje. Esta premisa está basada en la posibilidad que ofrece este medio de representar diferentes estructuras semánticas sobre un mismo dominio. Los nodos tratan un solo concepto o idea simple, los enlaces relacionan diversos nodos formando una red de relaciones semánticas y la estructura general resultante puede ser representada en índices, sumarios o mapas cognitivos. Nada impide que subsistan dos o más estructuras sobre el mismo conjunto de nodos o que dos o más estructuras se solapen, compartiendo una parte importante de sus nodos.

Es responsabilidad del usuario escoger la estructura que encaje mejor con su nivel de aprendizaje y estilo cognitivo.

Un sumario jerárquico puede ser una representación ideal para los usuarios inexpertos y en cambio resultar poco adecuado para personas con más conocimientos sobre el contenido del hipertexto y con una estructura cognitiva interna ya consolidada. La red semántica de relaciones que ofrece una estructura jerárquica es muy pobre cuando se busca la comprensión de un tema desde diferentes puntos de vista o cuando se intenta la construcción de nuevas relaciones entre sus conceptos. Para los expertos es ideal un hipertexto rico en enlaces significativos porque permite profundizar en la comprensión de sus contenidos, descubriendo y realizando nuevas conexiones entre sus conceptos, antes de la elaboración de un discurso ya estructurado.

El hipertexto ofrece más ventajas con contenidos con una estructura poco rígida y a menudo difusa, como la historia, la literatura y en general todas las disciplinas de humanidades. En ellas cualquier tema puede interpretarse simultáneamente a la luz de diferentes teorías o desde múltiples puntos de vista. También las ciencias aplicadas como la medicina o la ingeniería (por lo general bien estructuradas) tienen aspectos poco estructurados, debido a la gran cantidad de factores que intervienen y por la posible aplicación de diferentes principios, a menudo contradictorios. El hipertexto es un buen medio para facilitar el aprendizaje de estos contenidos porque permite representar las múltiples conexiones entre sus componentes y su constante reestructuración por parte del usuario. Obviamente el aprendizaje en contextos poco

estructurados se intentará solo cuando hayan sido asimilados los aspectos básicos de la materia en cuestión.

A modo de conclusión y siguiendo el excelente trabajo de Park y Hannafin²⁸, se expone a continuación una serie de principios psicopedagógicos que tienen significativas repercusiones prácticas para el diseño de entornos hipertextuales que faciliten la adquisición del conocimiento. El resultado de aplicar estas sugerencias será la creación de una herramienta de aprendizaje utilizable como medio complementario en contextos de educación formal o como poderoso recurso de autoaprendizaje individual

2.2.4. Principio de la representación múltiple de la información

La representación múltiple y relacionada de la información mejora la descodificación de la información, y como consecuencia el aprendizaje mejora cuando el número de estímulos complementarios utilizados en la representación de los contenidos se incrementa, como por ejemplo cuando los gráficos proporcionan información redundante que complementa al texto. Implicaciones para el diseño

Hay que representar la información utilizando estímulos visuales, sonoros y verbales de manera coherente, complementaria y desde múltiples perspectivas.

2.2.5. Principio del esfuerzo mental

El aprendizaje aumenta cuando la cantidad de esfuerzo mental invertido se incrementa y la inversión de esfuerzo aumenta cuando el medio de aprendizaje es percibido como difícil en relación a las propias capacidades.

Implicaciones para el diseño

Incluir actividades en el hipertexto para incrementar la percepción de la dificultad del medio y aumentar el esfuerzo mental a invertir. Estas actividades pueden consistir en la realización de nuevas relaciones entre elementos del contenido o en la enunciación de hipótesis demostrables con la información contenida en el hipertexto.

²⁸ PARK, Innwoo; HANNAFIN, Michael J. *Empirically-based guidelines for the design of Interactive Multimedia. Educational Technology, Research and Development*. Vol. 41, n° 3, p. 63-85. (1993).

2.2.6. Conclusión.

La mayor potencialidad del hipertexto está en organizar la información para disponer de material preprocesado, pero todavía en bruto, para construir el conocimiento. El discurso racional ya elaborado toma la forma de sucesión ordenada de ideas interrelacionadas. Esta elaboración secuencial es el final de un largo proceso, en el cual a menudo se ha vagado sin un rumbo fijo hasta encontrar los argumentos para apoyar determinadas tesis o los interrogantes que harán surgir estas tesis a argumentar.

2.3. USOS FRECUENTES DEL INTERNET.

Internet despierta opiniones, actitudes y propuestas diversas. Abundan los temores frente a los riesgos a los que están expuestos los más jóvenes, como también las alternativas tecnológicas y comerciales que suponen que la educación se transforma automáticamente porque se instalan computadoras y se utiliza Internet en el proceso enseñanza-aprendizaje. Hay quienes sostienen que Internet llega solamente a los niños y adolescentes de las grandes ciudades y que el mundo rural está por fuera de estas tecnologías y que vivimos, por ende, una fractura digital.

Internet es hoy para los jóvenes una forma de comunicación, se utiliza como una extensión de su relación entre pares y con la finalidad de mantenerse informados, básicamente sobre todo aquello que es parte de su vida social y cotidiana. En el caso particular de la ciudad de Lima²⁹, las investigaciones muestran que los escolares utilizan Internet principalmente para entretenerse y secundariamente para aprender, a pesar del discurso de padres y maestros. Sin embargo, una reciente investigación del Instituto de Investigación Científica de la Universidad de Lima realizada en Chiclayo, Cusco e Iquitos concluye que el valor de la información para el aprendizaje en la escuela es mayor. Los jóvenes aprecian que Internet y los medios audiovisuales son una importante posibilidad de "conocer" sobre muchos aspectos que la escuela no les permite y le asignan un valor de complemento a la educación que reciben en el aula. Los propios profesores están muy entusiasmados con Internet, aunque poco capacitados en su uso, y en aulas y colegios con equipamiento muy elemental, envían a sus estudiantes a realizar las tareas por Internet. Los estudiantes, son eficientes y buscan

²⁹ QUIROZ María Teresa, ¿Qué uso le dan los jóvenes a Internet?.

soluciones para conectarse cuando la universidad no se lo facilita. Además el uso que realizan de Internet es mayoritariamente profesional y académico ya que las actividades más frecuentes son el correo electrónico, y la búsqueda de información general o de estudio.

- Los usos más frecuentes de Internet se relacionan con actividades académicas y profesionales de la Red: correo electrónico (95%), búsqueda de información general (95%) y búsqueda de información sobre estudios (89%).
- Mientras que el chat (61%) y MP3 (51%) tienen un nivel de utilización medio, la banca electrónica (14%), compra de productos (14%), sexo (22%), búsqueda de empleo (27%), lectura de prensa (37%) y juegos (35%).
- La relación entre el sexo y los usos de Internet se encuentra sesgada ya que la distribución de hombres y mujeres no es homogénea³⁰. Teniendo este hecho en cuenta se observa que el correo electrónico es más utilizado por mujeres que hombres, mientras que la lectura de prensa, banca electrónica, juegos, compras, pornografía y MP3 son más utilizados por los hombres.

Sin definir si es por fines académicos o personales, los sitios más visitados son Google, YouTube, Wikipedia, Fotolog, Messenger (MSN) y páginas específicas sobre música, moda, deportes y juegos. Muchos utilizan la Internet para descargar música, películas y otros trabajos. Hay fuentes que cobran por su uso y otras gratuitas, usando los servidores centralizados y distribuidos, las tecnologías de P2P. Otros utilizan la red para tener acceso a las noticias y el estado del tiempo.

Si bien 97% de los casos los alumnos reciben de sus maestros la petición de buscar información en Internet, la mayoría no especifica el sitio en el cual hacerlo y sólo 11% de los encuestados respondió sitios

En el Ecuador, según los registros de la Superintendencia de Telecomunicaciones, hasta junio de 2005, el Ecuador tenía 188 mil usuarios de Internet, menos del 3% de cobertura nacional. Nuestro país se encuentra a la cola comparado con otros países del entorno: Venezuela, 1,70; Colombia, 1,60; Perú, 1,50; Bolivia, 0,40 y, Ecuador 0,30. Sin

³⁰ MEDINA Eva, Revista Investigación, Uso del Internet por los estudiantes de la Universidad Autónoma de Madrid.

embargo, el número de computadores en el país -225 mil- rebasa los que tiene Bolivia - 60 mil -. ¿Dónde está el problema de la falta de conexión a Internet en el Ecuador? 1) Los costes altos de acceso al internet, 2) la falta de infraestructuras, 3) Su aislamiento de comunicaciones de los cables de fibra óptica de enlaces internacionales. Esto contribuye a que la brecha digital entre las instituciones del sector público y privado aumente enormemente.

Mientras los oligopolios locales restringen el uso de la Internet a través de amenazas, derechos de pernada que dan a los másters o comercializadoras para que estas cobren el 10% de los ingresos brutos a las cabinas telefónicas, más \$2000 de franquicia, no toman en cuenta que en los últimos 10 ó 12 años la Internet ha crecido muy rápido. Este es un entresijo de pequeñas redes unidas entre sí. Millones de computadores están entrelazados sin control ni propiedad de ninguna autoridad nacional o internacional. No hay leyes, cualquier internauta puede acceder a la Internet. Pero muchos gobiernos y especialmente los del Tercer Mundo o totalitarios consideran que este maravilloso servicio de información es peligroso, entre otros: China, Arabia Saudí, Cuba, Siria, Irán, etcétera.

Contrariamente, los países europeos y no digamos los Estados Unidos, el Canadá dan total libertad al uso de la Internet. El caso de México es interesante; ha liberalizado las telecomunicaciones, mediante Acuerdo P/22 19097 de octubre de 1997 que dice: Que de acuerdo al Programa del Sector de Comunicaciones es necesario lograr una mayor cobertura y penetración del servicio telefónico para aumentar la productividad de la economía en su conjunto, brindar más oportunidades de desarrollo e incrementar la diversidad de los servicios, con precios accesibles de un mayor número de usuarios. Convertir las telecomunicaciones en un derecho libre debería ser nuestra meta, claro está, a bajos precios. Deberíamos extender la conectividad a la Internet en banda ancha a los centros educativos y culturales, implantar la tarifa plana.

El CONSEJO NACIONAL DE TELECOMUNICACIONES Resolvió lo siguiente: Que debido a los avances tecnológicos y la seguridad en el envío de mensajes, garantizados a través de la aplicación de la Ley de Comercio Electrónico , Firmas Electrónicas y Mensajes de Datos, se hace necesario considerar procedimientos que impliquen la realización de tramites, sin necesidad de que el peticionario , concurra personalmente. Que en la actualidad existen registrados en la Secretaría Nacional de Telecomunicaciones aproximadamente trescientos Centros de Información y Acceso a

la Red de Internet, cuando se conoce extraoficialmente que en el país, existe un número mayor de centros en donde se realiza este tipo de actividad.

Que el servicio que prestan los Centros de Información y Acceso a la Red de Internet es de fundamental importancia para la colectividad, puesto que, han permitido contribuir a la masificación del Internet, especialmente, por el bajo nivel de penetración de Internet que existe aun en el país, a nivel de los hogares. Que la Voz sobre Internet esta regulada mediante Resolución 491-21-CONATEL-2006 de 8 de septiembre del 2006, publicada en el Registro oficial No. 363 de 25 de septiembre del 2006. Que la regulación de telecomunicaciones debe basarse en criterios objetivos, no discriminatorios, proporcionales y transparentes.³¹

2.4. DEFINICIÓN Y FUNCIÓN DE UNA INTERFAZ.

En software, parte de un programa que permite el flujo de información entre un usuario y la aplicación, o entre la aplicación y otros programas o periféricos. Esa parte de un programa está constituida por un conjunto de comandos y métodos que permiten estas intercomunicaciones.

Interfaz también hace referencia al conjunto de métodos para lograr interactividad entre un usuario y una computadora. Una interfaz puede ser del tipo GUI, o línea de comandos, etc. También puede ser a partir de un hardware, por ejemplo, el monitor, el teclado y el mouse, son interfaces entre el usuario y el ordenador. En electrónica, un interfaz es el puerto por el cual se envían o reciben señales desde un sistema hacia otros. Por ejemplo, el interfaz USB, interfaz SCSI, interfaz IDE, interfaz puerto paralelo o serial, etc.

ACLARACIÓN: es incorrecto el uso de "interfase" como sinónimo de interfaz (o, en inglés, interface). Interfase significa otras cosas en biología y físico-química.

Las interfaces básicas de usuario son aquellas que incluyen cosas como menús, ventanas, teclado, ratón, los *beeps* y algunos otros sonidos que la computadora hace, en general, todos aquellos canales por los cuales se permite la comunicación entre el ser humano y la computadora. La mejor interacción humano-máquina a través de una

³¹ RESOLUCION 132-05-CONATEL-2009

adecuada interfaz ³²(Interfaz de Usuario), que le brinde tanto comodidad, como eficiencia.

2.4.1. Tipos de interfaces de usuario.

Dentro de las Interfaces de Usuario se puede distinguir básicamente dos tipos:

- A) Una interfaz de hardware, a nivel de los dispositivos utilizados para ingresar, procesar y entregar los datos: teclado, ratón y pantalla visualizadora; y
- B) Una interfaz de software, destinada a entregar información acerca de los procesos y herramientas de control, a través de lo que el usuario observa habitualmente en la pantalla.

2.4.2. Funciones principales.

Sus principales funciones son los siguientes:

- Puesta en marcha y apagado
- Control de las funciones manipulables del equipo
- Manipulación de archivos y directorios
- Herramientas de desarrollo de aplicaciones
- Comunicación con otros sistemas
- Información de estado
- Configuración de la propia interfaz y entorno
- Intercambio de datos entre aplicaciones
- Control de acceso
- Sistema de ayuda interactivo.

2.4.3. Tipos de interfaces de usuario.

2.4.3.1. Según la forma de interactuar del usuario.

Atendiendo a como el usuario puede interactuar con una interfaz, nos encontramos con varios tipos de interfaces de Usuario:

³² http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_usuario

- Interfaces alfanuméricas (intérpretes de mandatos) que solo presentan texto.
- Interfaces gráficas de usuario (GUI, *Graphics User Interfaces*), las que permiten comunicarse con el ordenador de una forma muy rápida e intuitiva representando gráficamente los elementos de control y medida.
- Interfaces táctiles, que representan gráficamente un "panel de control" en una pantalla sensible que permite interaccionar con el dedo de forma similar a si se accionara un control físico.

2.4.3.2. Según su construcción

Pueden ser de hardware o de software:

- Interfaces hardware.- Se trata de un conjunto de controles o dispositivos que permiten la interacción hombre-máquina, de modo que permiten introducir o leer datos del equipo, mediante pulsadores, reguladores e instrumentos.
- Interfaces software.- Son programas o parte de ellos, que permiten expresar nuestros deseos al ordenador o visualizar su respuesta.

2. 4. 4. Valoración.

El principal objetivo de una interfaz de usuario es que éste se pueda comunicar a través de ella con algún tipo de dispositivo, conseguida esta comunicación, el segundo objetivo que se debería perseguir es el de que dicha comunicación se pueda desarrollar de la forma más fácil y cómoda posible para el usuario, sin embargo, las interfaces no siempre son intuitivas tal como es el caso de las interfaces de línea de órdenes (CLI), que se encuentran por ejemplo en algunos sistemas operativos como los NOS de los Routers o algunos shell de Unix, DOS, etc. Estas interfaces son las primeras que utilizaron los ordenadores y están anticuadas, aunque los nostálgicos las siguen prefiriendo porque se saben de memoria los comandos. También es importante reconocer las interfaces de línea de órdenes, como el mejor medio para que el administrador del sistema pueda llevar a cabo tareas complejas, de ahí que se sigan utilizando y todo sistema operativo disponga de un intérprete de comandos (shell en Unix, consola o símbolo del sistema en Windows) como parte fundamental del interface del usuario. Se dispone de un programa que se activa con doble clic del ratón y se rellena una serie de datos en una ventana de diálogo. Mucho más fácil que recordar el

comando y las opciones para hacerlo; ahora es el administrador de un sistema que debe crear 200 usuarios. Esto se soluciona creando lo que se llaman "scripts" o programitas que realizan tareas en un sistema operativo. Son ficheros BAT en Windows y shell scripts en Unix/Linux. Estos programitas utilizan el conjunto de comandos que ofrece el sistema. Además no todo se puede hacer con la interfaz gráfica, hay ciertas funciones (para usuarios avanzados y administradores) para las cuales solo es posible realizarlas con algún comando.

El diseño de la interfaz es crítico para el manejo del equipo, hay algunas muy bien diseñadas que incorporan controles intuitivos y de fácil manejo, en cambio existen otras que no se entienden bien y el usuario no acierta a manejarlas correctamente sin estudiar un manual o recibir formación del experto.

Las características básicas de una buena interfaz podrían sintetizarse en:

- ❖ Facilidad de comprensión, aprendizaje y uso.
- ❖ Representación fija y permanente de un determinado contexto de acción (fondo).
- ❖ El objeto de interés ha de ser de fácil identificación.
- ❖ Diseño ergonómico mediante el establecimiento de menús, barras de acciones e iconos de fácil acceso.
- ❖ Las interacciones se basarán en acciones físicas sobre elementos de código visual o auditivo (iconos, botones, imágenes, mensajes de texto o sonoros, barras de desplazamiento y navegación...) y en selecciones de tipo menú con sintaxis y órdenes.
- ❖ Las operaciones serán rápidas, incrementales y reversibles, con efectos inmediatos.
- ❖ Existencia de herramientas de Ayuda y Consulta
- ❖ Tratamiento del error bien cuidado y adecuado al nivel de usuario

2. 4. 5. Metáforas y Modelos mentales

Cuando accedemos a cualquier Web por primera vez, rápida e inconscientemente buscamos pistas para saber cómo funciona y qué abarca.

De esta forma creamos un modelo mental, una imagen esquemática de la interfaz que nos ayuda a comprender su funcionalidad y comportamiento. Este modelo mental nos

proporciona tanto un esquema del sitio como una imagen de identidad y ambos influyen en lo que, como usuarios, esperamos del sitio al otorgarle una estructura interna de funcionamiento mediante suposiciones que hacemos de una primera impresión.

Los humanos construimos modelos mentales en ambos entornos: en situaciones virtuales y en situaciones reales. Utilizar por vez primera un sitio Web es como navegar en un espacio público poco familiar: esquematizamos qué vemos y lo comparamos con nuestra experiencia acumulada para determinar cuál es la mejor manera de proceder. Los modelos mentales son especialmente importantes en los entornos virtuales y en cualquier otro tipo de aplicación informática, de hecho muchos de nosotros utilizamos software sin necesidad de consultar ningún manual de uso con ayuda de la experiencia acumulada en la interacción con software similar.

Una forma de hacer trascender los aspectos abstractos del software es presentar las interfaces de forma metafórica. Las metáforas permiten a los usuarios equiparar las funciones de un elemento de interfaz con algo de la vida real, presentándola de forma más simple en lugar de usar una terminología técnica. Por ejemplo, en un software de tratamiento de imágenes una herramienta que aparece en el entorno de interfaz representada como un pincel tiene para el usuario mucho más significado que si en lugar de la imagen apareciera una proposición verbal como la siguiente: “herramienta que permite editar globalmente los valores relativos de cualquier parte de un mapa de bits”.

2.4.6. Características humanas del diseño de interfaz.

2.4.6.1 Factores Humanos

Al diseñar interfaces de usuario deben tenerse en cuenta las habilidades cognitivas y de percepción de las personas, y adaptar el programa a ellas.

Así, una de las cosas más importantes que una interfaz puede hacer es reducir la dependencia de las personas de su propia memoria, no forzándoles a recordar cosas innecesariamente o a repetir operaciones ya realizadas.

La persona tiene unas habilidades distintas de la máquina, y ésta debe utilizar las suyas para evitar las de aquella.

- Velocidad de Aprendizaje.- Se pretende que la persona aprenda a usar el sistema lo más pronto posible.

- Velocidad de Respuesta.- El tiempo necesario para realizar una operación en el sistema.
- Tasa de errores.- Porcentaje de errores que comete el usuario.
- Retención.- Cuánto recuerda el usuario sobre el uso del sistema en un período de tiempo.
- Satisfacción.- Se refiere a que el usuario esté a gusto con el sistema.

Además de éstos existen otros a considerar:

2.4.6.2. Adecuación

- Características Físicas.- Hay algunas personas que no les gustan los teclados mientras que a otras sí. Es por eso que hay teclados ergonómicos.
- Ambiente.- El lugar donde va a ser usado el sistema
- Visibilidad.- Tomar en cuenta la cantidad de iluminación del lugar.
- Personalidad.- De acuerdo a la edad, nivel socio-económico, etc.
- Cultura.- Los japoneses no tienen las mismas pantallas, ventanas, etc. Este factor es importante si el mercado para el sistema es a nivel internacional. Según la función tenemos:

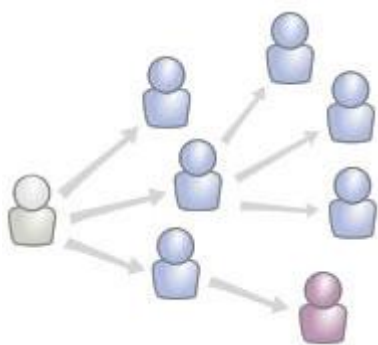
2.4.6.3 Motivación

- Sistemas Vitales.- Son de vida o muerte; muchas personas dependen de ellos. Ejemplo: un sistema para reactores nucleares. Este sistema trabaja en tiempo real, y es de suma importancia la seguridad y efectividad del mismo.
- Sistemas Comerciales e Industriales.- Sirven para aumentar la productividad y vender más.
- Sistemas de Oficina, Hogar y Juegos.- Factor importante: el mercado a quien está dirigido; tienen que ser muy amigables y satisfacer al cliente.
- Sistemas de Investigación.- Realizan tareas muy específicas y tratan de imitar el medio en el que se desenvuelve el usuario.

2.5. REDES SOCIALES.

Las redes sociales en Internet han ganado su lugar de una manera vertiginosa convirtiéndose en promisorios negocios para empresas y sobretodo en lugares para encuentros humanos. Para comprender un poco este fenómeno en crecimiento presuroso cabe citar en principio alguna definición básica que nos permita comprender que es una red social, cómo funcionan en Internet y algunas nociones sobre su historia.

2.5.1. Definiendo a las redes sociales



“Las Redes son formas de interacción social, definida como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos.

Una sociedad fragmentada en minorías aisladas, discriminadas, que ha desvitalizado sus redes vinculares, con ciudadanos carentes de protagonismo en procesos transformadores, se condena a una democracia restringida. La intervención en red es un intento reflexivo y organizador de esas interacciones e intercambios, donde el sujeto se funda a sí mismo diferenciándose de otros.”³³ No difiere lo dicho sobre una red grupal y lo que sucede a nivel subjetivo en Internet, al menos en las que se dedican a propiciar contactos afectivos nuevos como lo son las redes de búsqueda de pareja, amistad o compartir intereses sin fines de lucro. En las redes sociales en Internet tenemos la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos, el sistema es abierto y se va construyendo obviamente con lo que cada suscripto a la red aporta, cada nuevo miembro que ingresa transforma al grupo en otro nuevo. La red no es lo mismo si uno de sus miembros deja de ser parte. Intervenir en una red social empieza por hallar allí otros con quienes compartir nuestros intereses, preocupaciones o necesidades y

³³ Ponencia en las Jornadas sobre Gestión en Organizaciones del Tercer Sector en la Universidad Di Tella de Buenos Aires, Argentina, en noviembre de 2001.

aunque no sucediera más que eso, eso mismo ya es mucho porque rompe el aislamiento que suele aquejar a la gran mayoría de las personas, lo cual suele manifestarse en retraimiento y otras veces en excesiva vida social sin afectos comprometidos. Las redes sociales en Internet suelen posibilitar que pluralidad y comunidad se conjuguen y allí quizás esté gran parte de toda la energía que le da vida a los grupos humanos que conforman esas redes. Las redes sociales dan al anónimo popularidad, al discriminado integración, al diferente igualdad, al malhumorado educación y así muchas cosas más. La fuerza del grupo permite sobre el individuo cambios que de otra manera podrían ser difíciles y genera nuevos vínculos afectivos y de negocios. Sólo con estas incompletas reflexiones sobre los beneficios psicosociales que brindan las redes a los individuos ¿Queda alguna duda acerca de cuál es la causa del éxito y popularidad que ganan a gran velocidad las redes sociales en Internet?

2.5.2. Un poco de historia

Alrededor de 2001 y 2002 surgen los primeros sitios que fomentan redes de amigos. Hacia 2003 se hacen populares con la aparición de sitios tales como Friendster, Tribe y Myspace.

Rápidamente algunas empresas ingresan a las redes sociales. Google lanza en enero de 2004 Orkut apoyando un experimento que uno de sus empleados realizaba en su tiempo libre. En 2005 ingresan Yahoo 360° y otros. Básicamente el funcionamiento comienza cuando una vez montado el soporte técnico, un grupo de iniciadores invitan a amigos y conocidos a formar parte de la red social, cada miembro nuevo puede traer consigo muchos nuevos miembros y el crecimiento de esa red social puede ser geométrico. Y he aquí que se transforma en un interesante negocio. Creo que un buen ejemplo de esto es Facebook, una red social enfocada a estudiantes, muy similar a Myspace, con millones de usuarios registrados y donde ha habido una importante inversión publicitaria de parte de Microsoft.³⁴ Se corría el rumor que esta red social podría ser adquirida por Yahoo en un valor de nada menos que mil millones de dólares. Otro es del.icio.us que ha alcanzado ya la cifra del millón de usuarios, cifra que supera en tres la cantidad de hace sólo nueve meses atrás. Mysapce.com es otra red social, que tiene más de cien millones de usuarios, pertenece a News Corp (la transacción rondó los \$580

³⁴ GONZÁLEZ Rogel, MARTÍNEZ Abad y ARRIETA Bello: *"Las redes sociales en ayuda de las Pequeñas y Medianas Empresas (PyMES)"* en Observatorio de la Economía Latinoamericana, N° 120, 2009.

millones al previo dueño) posicionándose como la mayor en su tipo e incluye temáticas tan diversas como búsqueda de personas desaparecidas. Claro está que no todo es buenaventura para las redes sociales, conforme se fue convirtiendo en buen negocio, surgieron intereses y por lo tanto, corre cierto peligro, al menos en su filosofía de funcionamiento libre ya que la empresa Friendster.com logró que la Oficina de Patentes de los Estados Unidos le acepte una patente sobre redes sociales la cuál cubre: “todo sistema, método y aparato para conectar usuarios en sistemas computarizados en línea basándose en sus relaciones en redes sociales”.³⁵

2.5.3. Herramientas de las redes sociales.

Las herramientas que proporcionan en general las redes sociales en Internet son:

- Actualización automática de la libreta de direcciones
- Perfiles visibles
- Capacidad de crear nuevos enlaces mediante servicios de presentación y otras maneras de conexión social en línea.

En cuanto a habla hispana podemos destacar las siguientes redes sociales:

- **Networking Activo:** Agrupa a una serie de empresarios y emprendedores complementándose con una revista impresa y distintos eventos presenciales.



- **Neurona:** proclama que su objetivo es para ampliar y mejorar la red profesional de contactos, un espacio virtual en el que interactúan diariamente más de medio millón de profesionales presentes en más de 50 sectores productivos y más de 100 de comunidades profesionales. Fue adquirida por Xing, aunque aún no ha sido fusionada.

- **Tuenti:** De reciente creación y accesible solo por invitación, ha despertado gran interés y un crecimiento muy acelerado para conectar a jóvenes universitarios y de nivel secundario.
- **eConozco:** se presenta como una herramienta que te permite contactar con miles de profesionales a través de tus conocidos de confianza y donde puedes acceder a

³⁵ <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/redessociales/> (Mayo 2009).

nuevas oportunidades para desarrollar tu carrera profesional. Fue también adquirida por Xing, fusionándose recientemente con dicha red.

- **Cielo:** parece la red más completa, combina contactos en línea con una comunidad cara a cara donde estos medios se complementan el uno al otro.
- **Dejaboo.net:** que es una red social orientada a la cultura, en la que los usuarios pueden compartir sus reseñas y gustos literarios, musicales o de cine, la cual anuncian que sigue en fase de pruebas.
- **Qdamos:** se anuncia como el nuevo portal para buscar pareja y amigos en español. El registro y todos los servicios son gratuitos.
- **Festuc.com:** esta es una red social basada en móviles. Festuc te promete que conocerás gente nueva a través de amigos o por cercanía geográfica a través de servicio en el teléfono móvil.
- **Spaniards:** se presenta como la Comunidad de Españoles en el Mundo. Indican que la misión de esta red es ayudar y poner en contacto a todos los españoles que viven en el extranjero, bien sea por motivo de estudios, trabajo o placer, además de a todos aquellos que buscan salir de España, temporal o permanentemente.
- **Linkara:** enfocado hacia las relaciones de amistad, se presenta como la primera red social para conocer gente a través de aficiones y opiniones. Y en cuanto al funcionamiento lo explican de manera muy simple, diciendo.” Expresa tu opinión, conéctate con tus amigos, conoce gente nueva”.

2.5.4. La fiebre del Hi5.

El hi5 es una red social que desde que se inició ha ido, no solo reclutando miles de usuarios, sino que también ha ido evolucionando acorde a los tiempos. En un inicio solo se podía agregar fotos, comentarlos y dejar testimoniales a tus amigos. Hoy en día hay una mayor interactividad, pudiendo insertar videos, audios, imágenes en flash y lo que tu imaginación obtenga, ya sea en tu propio perfil como en los testimoniales y comentarios de fotos.

Esto último gracias a que ahora uno puede jugar con css y html. Esto en parte de positivo, ya que obliga a que los usuarios aprendan lo básico de css y puedan jugar modificando sus perfiles.³⁶ La red social que hay en hi5 no tiene límites. Puedes

³⁶ <http://tintafantasma.net/2006/07/10/hi5-por-que-es-tan-famoso/>

encontrar gente de todas partes del mundo e incluso a personas que no hayas visto en tiempo y no tenías como contactarlos. Además de poder conocer nuevos amigos, ya sea matando el tiempo viendo perfiles o entrando a los grupos sociales que se forman según el estilo de música que prefieren, por ejemplo ahí tenemos a los rockeros, punkeros, hardcore, ska, góticos, reguetoneros y los emo que prefieren temas más románticos. Ojo y que tal nombrecitos que le ponen a los grupos.

Es casi como una enfermedad, un vicio para los usuario. Ir viendo las fotos, dejar testimoniales, prácticamente comunicarse vía mensajes privados, en fin. La gente siempre busca una forma de, no solo estar en contacto con algún pariente o amiga, sino también que lo aprovechan para conocer nuevas personas. Ya no solo les basta el msn o el cel o un teléfono. Hi5 es una red social global destinado a jóvenes donde más de 50 millones de miembros han creado sus cuentas y páginas personales. En Hi5 se conectan desde Miami a Mumbai, desde Lima a Lisboa, Sydney a San Francisco y son solo unos ejemplos de la diversidad de jóvenes de distintos lugares que se registran en esta red social, en la Hi5 los jóvenes llegan a estar en contacto con amigos, conocen gente nueva crean y exploran nuevos contenidos siendo esta una forma de expresarse. Si bien es cierto en hi5 los miembros descubren nuevas amistades también esta red social ofrece una plataforma para que artistas y la gente común ganen presencia entre un público mundial. Los miembros de Hi5 expresan sus opiniones y aumentan la importancia de un artista, una persona o una pieza de contenido como por ejemplo una campaña de Marketing Social. Cada día millones de personas en todo el mundo se reúnen para descubrir, conectarse y comunicarse en Hi5.

Esta plataforma social actualmente está participando en el proyecto *Open Social* que es la Api desarrollada por Google para poder acceder a diversos datos de las diferentes redes sociales de una forma estandarizada ya que para poder hacer uso de las Api's de las distintas redes sociales es algo complicado y según algunos era como aprenderse un nuevo lenguaje de programación.

Esto seguirá creciendo, no es una simple moda. Mientras haya cosas para innovar por parte del staff del hi5, los usuarios seguirán conectados.

Estos son algunos enlaces muy usados por los hi5-adictos.
Blinky.com: uno puede crear interesantes notas con peculiares diseños.
Youtube.com: como les dije, también se puede agregar videos, y gracias a youtube podemos lograrlo mediante un código que nos proporciona cada video.
Slide.com: uno puede hacer diversas presentaciones con fotos personales.
Glittergraphics: de todo tipo de gráficos, ya sea tipografías de letras hasta dibujitos.
Music Codes: videos y audios para insertar y **Audio Codes:** solo audios.

2.5.5. Características Hi5

Entre las características más importantes caben resaltar las diversas formas de personalizar tu Hi5 agregándole elementos como:



- Comentarios para Hi5
- Fondos para Hi5
- Imágenes para Hi5

CAPÍTULO 3

LA JUVENTUD FRENTE A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

3.1. EL PAPEL DE LOS JÓVENES EN EL SIGLO XXI.

La generación juvenil es portadora de un conjunto de formas de ver, sentir, pensar y hacer que guían su conducta y la caracteriza, diferenciándola de otros grupos sociales.

El período juvenil asume características diferentes según la época en que se viva, por lo tanto, al analizarla diacrónicamente surge el concepto de “generación”, es decir, el conjunto de marcas, símbolos, ideas, aspiraciones, objetivos y sentidos que caracterizan a la juventud de una determinada época. En este fluir histórico, los jóvenes adoptan conductas, modos, lenguajes, modas, etc, que los van caracterizando y haciendo diferentes de jóvenes de otras épocas y lugares.

Más allá de las diversas perspectivas teóricas a partir de las cuales se puede analizar e interpretar a los jóvenes, interesa comprender sus conductas colectivas, la articulación de propuestas en función de objetivos comunes, la organización de manifestaciones, etc. A partir de los resultados de una investigación sobre la exclusión juvenil realizada en 30 países de Europa, Asia, África y América Latina por François Houtart y Geneviève Lemercinier, N. David plantea la existencia de un conjunto de características que tipifican diferentes tipos de mentalidad en los jóvenes de América Latina. Las variables consideradas en el análisis fueron el sexo, la edad, la educación, el medio económico y social y la religión. Los resultados indican la existencia de tres tipos de mentalidad:

1.-La ignorancia: La gran mayoría de los jóvenes latinoamericanos tienen una opinión acerca de los mecanismos de la sociedad y en este grupo mayoritario las opiniones se dividen en dos grupos similares: los partidarios de una economía de mercado y al contrario, los que se muestran favorables al socialismo.

2.-El conformismo social.- Se puede cambiar a la sociedad cambiando los corazones de la gente y reconciliando las diferentes clases sociales, en vez de cambiar la política, apostando a la lucha de clases. Estos jóvenes desconfían de los políticos y de sus discursos. Su visión de la sociedad corresponde a la ideología neoliberal.

3.- La crítica social.- Critican el modo de funcionamiento de las sociedades latinoamericanas. Ellos se oponen a la reconciliación entre las clases sociales, rechazan la ideología neoliberal y proponen una alternativa socialista.

El análisis parte de la constatación de la existencia de la dicotomía tradición-modernidad y en este eje polar, las actitudes de rebeldía o de conformismo de los jóvenes están referidas a la sociedad tradicional.

3.1.1. Jóvenes y la autoestima.

En los sectores populares se vive precariedad muchos sentidos: económica, de vivienda, salud, educación. Por lo general, se tienen pocas posibilidades para acceder a una educación de calidad, no existe privacidad, se tiene poco acceso a la producción cultural (aparte de la televisión), el clima predominante en la familia es de autoritarismo o de ningún tipo de control, con frecuencia está ausente la figura del padre.

Esta atmósfera sociocultural contribuye a generar una autoestima negativa en los jóvenes, ya que desde niños han carecido de imágenes adultas y estimuladoras.

La autoestima negativa se encuentra a la base de lo que se ha denominado <<daño psicosocial>>, el que se presenta como la culminación de un proceso de baja valoración de sí mismo y de permanentes frustraciones en distintos planos, lo que aumenta la autoimagen desvalorada. Producto de ello serían la drogadicción, el alcoholismo, el embarazo precoz, la prostitución juvenil y cierto tipo de delincuencia.

A pesar de ello, señalan los autores, *<<es evidente que hay allí muchas potencialidades que son posibles de convertir en hechos, acciones y actitudes concretas, tanto en su relación personal como en su relación con el mundo laboral y con la comunidad donde habitan>>*.³⁷

³⁷ MEDINA et. al. Op. Cit. Pág 11.

3.1.2. Integración/Exclusión de los jóvenes: falso dilema.

Se trata de superar la imagen del joven-problema, incorporando los problemas juveniles al desafío de la democracia. Para los autores³⁸, el problema de los jóvenes de los '90 radica en la ausencia de visiones del mundo, de proyectos sociales en los que cobre sentido los proyectos personales.

En esta lógica de análisis, la caracterización del joven como apático (no estoy ni ahí) proviene del ámbito institucional, no de los jóvenes mismos, de los soportes valóricos y normativos de la estabilidad cultural.

No es que se hayan acabado las luchas por la igualdad o por las libertades, sino que la gente considera que en esas luchas no se agota el sentido de sus vidas. <<La gente quiere se alguien, tener sentido para vivir individual y colectivamente, quiere realizarse, quiere ser>>³⁹. Esto es particularmente claro entre los jóvenes pobladores.

Existe consenso en considerar que los jóvenes son efectivamente consumistas, << por ejemplo, hay muchos jóvenes que salen a pasear a los “malls”, situación que antes no existía>>⁴⁰. Seissus plantea que, en general, los jóvenes consumen marcas y esto significa comprar imagen, se trata de adquirir algo de identidad, sentido de pertenencia, para que los demás se relacionen con uno. Por eso la publicidad conoce los deseos de los jóvenes y les presentan-venden- modelos que les resultan atractivos⁴¹.

3.1.3. Protagonismo Juvenil.

Marco Bazan desde la juventud popular, de los barrios, señala algunos enunciados de lo que significa el protagonismo como acción cultura y política:

- El protagonismo es participar en política que consiste en tener como parte de la sociedad al poder del estado. Creemos que es utilizar el poder en beneficio del bien común y en particular de los excluidos y marginados de la sociedad.
- La voz desde el otro, distinto, diferente, desigual.

³⁸ SANDOVAL Mario, Jóvenes del Siglo XXI: Sujetos y actores en una sociedad de cambio, Ediciones UCSH, primera edición, Santiago de Chile, 2002

³⁹ M.A. CARRETÓN. Op. Cit. Pág. 104

⁴⁰ D. SEISSUS. Op. Cit. Pág 4.

⁴¹ D. SEISSUS. Op. Cit. Pág 5.

- Los jóvenes constituyen un sector en condición de subordinación social, los Jóvenes del sector popular constituyen un sector de los jóvenes en condición de marginación social; los Jóvenes en extrema pobreza constituyen un sector de los jóvenes en condición de exclusión social.
- El protagonismo popular de los jóvenes consiste en su participación directa en los asuntos políticos que les compete, en auto representarse en los espacios de decisión sin intermediarios y la necesidad de dejar de ser jóvenes socio-biológicamente determinados.
- No hay protagonismo real sin organización sectorial, peculiar, diferenciada de afirmación de identidades diversas a lo que se presume globalizado.

Marco Bazan⁴² afirma también que “es necesario un protagonismo juvenil que promueva y cambie la crisis de la cultura adulta, por lo que el reclamo, actuación y proyecto de los jóvenes por reconstruir las relaciones democráticas, simétricas respetuosas, tolerantes y de aceptación de la alteridad de otras identidades se va convirtiendo cada día en el paradigma de las organizaciones de jóvenes”

No sin razón los jóvenes de este tiempo no creen nada de lo que dicen los adultos, y cuestionan su falta de coherencia, su hipocresía, mucha de esta "rebeldía según los adultos" es cuestionamiento a estas incongruencias de los adultos que no han sabido construir una sociedad mejor e inclusiva., y la posibilidad de que los jóvenes estén ya construyendo un nuevo modelo o protagonismo social.

Del modelo que tengamos de juventud, dependerá mucho la necesidad de apostar por este protagonismo juvenil, que se contradice totalmente con el paternalismo, autoritarismo y toda forma que no reconozca la capacidad de los jóvenes para resolver sus propios problemas, para elaborar propuestas porque tienen la capacidad para hacerlo, pero si no nos ubicamos o rompemos los modelos pre-establecidos por la cultura adulta , seguiremos creyendo que los jóvenes son un problema, son incapaces, etc.

La posibilidad de una sociedad mejor democrática, participativa, incluyente, solidaria, justa y fraterna esta en las y los jóvenes y en los niños también, desde esa perspectiva el

⁴² Marco Bazan es filósofo y ha escrito artículos sobre Protagonismo Juvenil y Juventud Barrial Organizada y es asesor del Movimiento Juvenil Organizado de Lima.

aporte generacional de todos los jóvenes en cualquier tiempo y que debemos tener siempre esta dado en lo que algunos llaman el espíritu juvenil:

- ❖ La posibilidad de construir sueños y utopías.
- ❖ La capacidad para cuestionar modelos establecidos y que no funcionan
- ❖ La posibilidad de proponer nuevas cosas, distintas y bastante analíticas.
- ❖ La alegría, el optimismo y la vitalidad en lo que uno hace.
- ❖ La posibilidad de "tener mente abierta y tolerante para respetar lo diferente y hasta ambiguo quizás.
- ❖ Las reserva moral que habita en los jóvenes dependiendo desde el marco de referencia en que se construya, nosotros creemos en los jóvenes de parroquia, otros apostaran por los jóvenes de barrio, otros por los jóvenes académicos, estas propuestas no deben ser excluyentes.
- ❖ La posibilidad de crear nuevos modelos superando lo que los adultos no hicieron bien o dejaron de hacer

3.2. RELACIÓN ENTRE LAS TIC'S Y LA FORMACIÓN DE LOS JÓVENES.

Como señala la Secretaría para la Alianza Global para las TICs y el Desarrollo (Youth and ICT as Agents for Change), "El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en las esferas económicas, sociales, culturales, políticas e individuales ha transformado profundamente a las sociedades de todo el mundo. Y en este mundo cambiante, la generación más joven parece encontrarse más cómoda con el uso de las TICs y más adepta a ellas para expandir su conocimiento. Demográficamente, alrededor de un 85% de la juventud mundial (entre los 15 y los 25 años de edad) reside actualmente en países en vías de desarrollo y estas cifras se están incrementando en muchas partes del mundo, como África y Oriente Medio. La importancia de estas cifras subraya el hecho de que para conseguir los Objetivos del Milenio, la planificación para el desarrollo debe comprender y reconocer que muchos de los objetivos están orientados a la juventud, como es el caso de la educación, la salud, el sida, etc.

“Dada la importancia demográfica de la población joven mundial y el enorme interés de las personas que se encuentran en este grupo de edad por las TICs –continúa el documento-, es necesario evaluar la forma en que las TICs han transformado las vidas

de los jóvenes en todo el mundo, cómo la juventud ha visto influenciadas sus vidas y las de las personas que viven en sus comunidades, cómo está afectando a las vidas de las generaciones futuras y cómo las comunidades, los gobiernos y la comunidad internacional pueden ayudar para que se haga realidad el desarrollo de la juventud global mediante las TICs".

Por su parte, el IISD (Internacional Institute for Sustainable Development, *Engaging Young People in the Policy Change Process Lessons from the Information Society and Sustainable Development: Next Generation Policy Directions Project*, Dolma Dongtotsang, Maja Andjelkovic y Terri Willard, mayo 2006) dice: "mucho más que los de cualquier otra generación, los jóvenes de hoy son los líderes en la creación, desarrollo, adopción, adaptación y utilización de las TICs. Son también el grupo más preocupado por las cuestiones sociales y del entorno y tienen la energía y entusiasmo requeridos para enfrentar estos problemas".

El Foro Global de Ginebra sobre Jóvenes y TICs como agentes del cambio incidía en todo lo anterior, haciendo referencia a la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información: "Los resultados de las fases de Ginebra y Túnez de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información han marcado un camino claro para una sociedad de información centrada en las personas y en el desarrollo. La Cumbre puso un acento particular en la juventud y las TICs como agentes de cambio positivo en las sociedades. Reconocía que los jóvenes constituyen la fuerza laboral del futuro, y los creadores líderes y los primeros usuarios de las TICs. Por tanto, se les debe capacitar como estudiantes, desarrolladores, contribuyentes, empresarios y tomadores de decisiones" (Global Forum on Youth and ICT for Development, Youth and ICT as Agents of Change Ginebra, 24-26 Septiembre 2007).

Los datos del mundo en vías de desarrollo ponen de relieve que los jóvenes acceden más a las tecnologías de radio y el teléfono y tienen un acceso más limitado a Internet. Y entre los jóvenes, la utilización de Internet va muy por detrás del acceso a Internet. Las TICs, y en particular Internet, proporcionan oportunidades de empleo, pero debía de tenerse en cuenta que el impacto económico de Internet en los países en vías de desarrollo tiene sus limitaciones. Los jóvenes son los primeros creadores y los primeros usuarios de las TICs, pero su compromiso con los procesos políticos de las TICs sufren

a menudo de una falta de continuidad, de apoyo institucional y de capacidad para crear oportunidades.

La Meta 18 relacionada con la promoción y aumento de las TICs toca de manera especial a los jóvenes, tanto por su característica de usuarios primordiales de estas tecnologías como por las orientaciones políticas, a veces simplificadoras, que las han convertido en un fin y no en un medio del desarrollo de la juventud. Es cierto que los jóvenes deben y pueden integrarse especialmente a la sociedad del conocimiento por medio de las TICs, pero en variados discursos políticos, inclusive en los propios ODM, se expresa una simplificación desmedida que les otorga el rasgo de “desarrollo en sí mismo” cuando son un vehículo para acceder a la información y de ahí a la inclusión social y el desarrollo. Esta distinción es de crucial importancia para diseñar políticas de acceso a las TICs que abatan la brecha digital al interior de los países en desarrollo y con relación a los desarrollados, en tanto que su promoción sin una visión integral y estratégica convertiría a los jóvenes en simples consumidores de software y hardware.

Según CEPAL predomina el “uso blando” de la tecnología mientras el “uso productivo” es aún incipiente, lo cual produce el efecto denominado “paradoja de la productividad”: aunque la inversión en TICs es alta, los aumentos de productividad son pequeños o nulos. De ahí que la estrategia de fomento de la innovación y de la inversión en infraestructura de ciencia y tecnología deba tener como correlato una estrategia coherente de inversión en capital humano que incorpore la educación, en particular de los jóvenes, como eje estratégico.

3.3. ¿QUÉ SABEN LOS JÓVENES ACERCA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS?

El uso de las TIC, hace que se hagan indispensables en la vida social y de trabajo de todos nosotros. Por lo cual las personas se tienen que preparar para hacer frente a todo este nuevo mundo informático del cual somos parte, y esto llega en gran medida a los jóvenes que están muy de cerca con esta nueva era, ya que por la misma educación en sus escuelas y hogares se les enseña, pero sobre todo se habla día a día acerca de todas las nuevas formas de comunicación, que efectivamente muchos de ellos las utilizan para actividades que no tiene nada que ver con sus estudios, pero en un momento dado

si las utilizan para actividades de investigación. En esta comunicación se expone el impacto trascendental que ha tenido la tecnología en la vida diaria y cotidiana de los jóvenes.

Los jóvenes son mucho más susceptibles de utilizar las nuevas TIC, ya que es una manera rápida y divertida de compartir sus gustos, ideas, juegos, experiencias, estudios, etc., con sus compañeros y amigos. Además de aprender a utilizarlas muy rápido y el hacer uso por ejemplo del Internet o del teléfono móvil les crea un sentimiento de bienestar por sentirse a la moda por tener el último modelo de teléfono móvil o la mejor computadora del mercado y que decir cuando en sus pláticas no puede faltar que comenten sus experiencias en Internet, ya sea haciendo nuevos amigos de diferentes partes del mundo o de sus mejores habilidades para poder entretenerse sin salir de casa.

Basándonos en pláticas informales, entrevistas en los diversos medios de comunicación, tanto impresos como visuales, se manifiesta que la juventud considera como positiva la influencia que ejerce en su vida escolar las TIC, en lo concerniente a la búsqueda de información. A lo largo de los últimos años se ha presentado una excesiva atención al teléfono móvil, provocando en algunos estudiantes dispersión y falta de concentración a la hora de estudiar. Pero no debemos confundirnos, el Internet y el teléfono móvil no son los causantes del fracaso escolar, las bajas calificaciones no tienen nada que ver con la utilización de los aparatos más demandantes de las nuevas tecnologías, pero se reconoce que puede ser un factor que puede influir para tal efecto. Los usos de las nuevas tecnologías de información (TIC) para los jóvenes⁴³ son enfocados para pasar el tiempo, mismo que es utilizado para divertirse y olvidarse un poco de sus actividades diarias, usan la red como un medio de comunicación con el cual pueden relacionarse con otras personas y conocerlas, platicar, así como intercambiar fotos, experiencias y tener conversaciones con personas que probablemente no conocerán nunca en la vida. También utilizan la telefonía móvil para comunicarse con sus amigos y familiares por medio de los mensajes cortos y con la nueva metodología de escritura (SMS) con la cual nace una nueva forma de comunicarse con símbolos, abreviaciones de las palabras y tonos e imágenes. Los teléfonos móviles o celulares han venido a generar un gran mercado para las empresas prestadoras de este servicio, a través de la moda de comunicación, donde todos debemos traer un teléfono móvil, los

⁴³ <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=430> / Las TIC en la vida de los jóvenes.

jovencitos caen en la mercadotecnia que se le esta dando a esta tecnología y son grandes consumidores de las tarjetas telefónicas para poder comprar información, tiempo aire y la conexión a la Internet.

Nicholas Burbules, doctor en Filosofía de la Educación de la Universidad de Stanford, afirma que atravesamos un momento histórico único porque “hoy los jóvenes saben más que los docentes sobre las tecnologías de la comunicación”.⁴⁴

Y va más allá: “Si los profesores midieran la cantidad de horas que los jóvenes pasan trabajando en sus blogs, deberían preguntarse si ellos pueden reunir tanta energía y volcarla en una actividad de aprendizaje”.

El desafío de los educadores, resume, es tomar esa creatividad y usarla para sus propuestas.

3.4. INFLUENCIA DE LAS REDES SOCIALES EN LAS “TRIBUS URBANAS”.

Una tribu urbana se constituye como un conjunto de reglas específicas (diferenciadoras) a las que el joven decide confiar su imagen parcial o global, con diferentes (pero siempre bastante altos) niveles de implicación personal.

Una tribu funciona casi como una pequeña mitología en donde sus miembros pueden construir con relativa claridad una imagen, un esquema de actitudes y comportamientos gracias a los cuales salir del anonimato con un sentido de la identidad reafirmando y reforzado. En una tribu tienen lugar juegos de representaciones que les están vedados a un individuo *normal*.⁴⁵ El look más extremado y menos convencional revela una actitud (y una necesidad) autoexpresiva más intensa de lo habitual, y en consecuencia también más activa, pudiendo manifestarse de forma agresiva y violenta.

Las referencias básicas de la mayoría de los grupos juveniles se expresan masivamente de forma audiovisual: música (cintas, discos compactos, videocintas, etc.) y películas.

El proceso de definición y localización de tribus urbanas es variable y huidizo. Resulta difícil objetivar en un cuadro fijo y definitivo.

Otro punto de dispersión está en la circulación de noticias y de la contaminación recíproca entre los distintos puntos de vista. Los medios de comunicación juegan aquí un papel decisivo ayudando a la construcción social de las tribus.

⁴⁴ EduTics - Tecnologías en Educación, <http://www.lanacion.com.ar/932641>

⁴⁵ COSTA Pere-Oriol, TROPEA Fabio, *Tribus Urbanas: El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*, Editorial Paidós, Barcelona.

El papel que actualmente cumple Internet no resulta sorprendente, ya que desde su origen los medios y canales como éste han tenido siempre una gran influencia sobre el colectivo adolescente. Baste recordar que esta influencia adquirió diversos formatos a lo largo de los distintos momentos que enmarcan la órbita que recorrió el planeta adolescente.

En el caso de las tribus urbanas podemos decir que hoy en día estos movimientos o también denominados modismos en los adolescentes se pueden encontrar tanto en las calles de las ciudades como en el mundo virtual de Internet debido a la necesidad de los jóvenes de expresarse y de darse a conocer a través éste.

Hay muchos *blogs* dedicados a las tribus que tienen más antigüedad y que tienen origen en Londres, la tribu urbana denominada Punk⁴⁶ que siempre se manifestó por su música, su forma de vestir y sus costumbres excéntricas.



Refiriéndonos más específicamente al entorno virtual en el cual se maneja esta tribu podemos decir que existen páginas Web en donde estos jóvenes o miembros de esta comunidad por así decirlo tienen la oportunidad de participar entre ellos, de opinar acerca de temas, de conectarse con miembros de la misma tribu alrededor del mundo, de descargar música Punk, de comprar atuendos, de subir fotos de grupos entre ellos y asimismo de intercambiarlas; Hasta tienen la oportunidad de saber qué tipos de espectáculos, eventos o recitales de este tipo de música se están haciendo en este momento a lo largo del planeta.

En conclusión, podemos observar cómo estas tribus urbanas se van convirtiendo más rápidamente en las denominadas “Tribus Urbanas Virtuales” ya que por la facilidad que Internet les brinda a estos adolescentes de conectarse entre ellos, de intercambiar experiencias y un sin número de cosas más, de alguna manera los ayuda a ser personas diferentes dentro del mundo virtual.

⁴⁶ SERRANO Carlos, *La influencia del Internet en algunos adolescentes y sus resultados. “Los Punks rockers como tribus urbanas virtuales.”* Publicado en Mayo 2009.

Hace 40 años, era impensable que esta tribu Punk pudiera tener la capacidad de conectarse entre sus miembros de forma fácil y eficaz como lo es hoy en día con el Internet. Además sus políticas o sus filosofías dentro de la tribu en esos momentos no lo hubieran permitido pues ellos se caracterizaban por ser completamente independientes. Debido a las nuevas tecnologías, a la Web 2.0, o sea al Internet parece que esas filosofías quedaron atrás pues hoy en día hasta las tribus urbanas más excéntricas e independientes pierden eso debido a la necesidad de conectarse entre sus miembros e informarse acerca de nuevas tendencias acerca de la tribu.

La de los floggers es apenas una de las nuevas tribus urbanas que recorre las calles platenses dibujando un escenario nuevo en el que la tecnología gana terreno y en el que la adscripción a las distintas estéticas se produce a edades cada vez más tempranas.

Pero no es la única que expresa esta tendencia, un grupo de chicos hace gala de una sensibilidad superior a la del promedio, es la tribu Emo, derivada de un subgénero del rock llamado Emotional Hardcore y expresan su pertenencia al grupo a través de largos flequillos volcados sobre un solo ojo, mucho maquillaje y ropa en la que predominan el negro y el fucsia.



La tecnología también es importante para la tribu que hace un culto de la imagen triste y melancólica, ellos bajan música de Internet, comparten dibujos animados japoneses y se conectan entre sí. Existe otro grupo los “Bikers”, que hacen acrobacia con pequeñas bicicletas ultralivianas. Es una disciplina que la mayoría aprendió viendo videos del venezolano Daniel Dhers en You-tube (la página de videos de Google). A esa misma página subirán las imágenes de sus propias destrezas para compartirlas con otros bikers.

Cerca de ellos un grupo de miembros de la tribu “Dark” (oscuros) exhiben sus atuendos negros y sus cruces con reminiscencias medievales. Pero no por eso renuncian a los fotologs ni al uso intensivo de Internet.

3.4.1. Mundo Flogger, Mundo Emo.

“La ropa es lo de menos. Lo importante es el tiempo que le dedicás a tu fotolog y la cantidad de visitas que tienes, que es lo que mide tu popularidad”⁴⁷, dice Ttucelu de 16 años para explicar la diferencia entre tener un fotolog y ser un flogger. También contribuye a esa diferencia el lenguaje que hace el contenido de un flog difícil de comprender para quien no maneja los códigos. Un lenguaje en el que abundan expresiones como “arré” (para consignar que no se habla totalmente en serio), “carita ruborizada” (para expresar vergüenza), o “efear” (agregar un fotolog a la lista de favoritos).

Los floggers platenses no se conforman con las reuniones y también organizan desfiles y matinés donde se baila música electrónica⁴⁸, cuenta Lisandro (17 años). Y destacan que los paseos de compras se perfilan como los lugares preferidos de la tendencia. Entre los Emos, lo principal son las emociones: “el Emo no tiene obligación de estar triste, pero tiene una predisposición a sentir con más intensidad ese tipo de sensaciones”, dice Maxi (17), vestido con la rigurosa ropa negra característica de una tribu que despertó más



de una polémica y hasta fue prohibida en Rusia a partir de su visión negativa del mundo. Con todo, los Emos platenses desdramatizan: “hay mucho mito alrededor de esto y también mucho de moda. Para la mayoría ser Emo consiste en vestirse de negro, usar mucho maquillaje, escuchar a bandas como My Chemical Romance, Alesana o

⁴⁷ <http://www.aclantis.com/tipos-de-tribus-urbanas-floggers-emos-bikers-goticos-punk-hippies-dark-art14860.html>

⁴⁸ Pág Web: El Dia.com.ar

Tokio Hotel”, dicen Giuliana (14), Eliana (15) y Gerónimo, que adscriben a la estética de la tribu.

Lo que no niegan es la influencia de Internet, un instrumento cotidiano para bajar música de sus bandas de referencia -como My Chemical Romance, Alesana o Tokio Hotel- y estar conectado e informado: “también tenemos fotologs, pero los usamos mucho menos que los floggers”, admiten.

Se puede concluir en lo siguiente: los jóvenes buscan identidad, respeto, lo que los lleva a agruparse en estas “Tribus Urbanas” y a pasar horas de horas en el Internet, lo que no es tan positivo la mayoría de veces, puesto que se encierran en su mundo y conocen gente desconocida (valga la redundancia) en las salas de chat o blogs cada día.

CAPÍTULO 4.

POSMODERNIDAD Y EDUCACIÓN.

4.1. UN NUEVO MODELO DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA.

Para la esta temática seguiremos con cuidado las apreciaciones de Alfonso Gutiérrez. Este modelo se centra en la interactividad⁴⁹ (relación persona-medio) y en la propuesta comunicativa de los programas.

El modelo comunicativo de cada aplicación multimedia interactiva viene determinado y puede ser estudiado a partir del análisis de diferentes dimensiones: técnica, estética, interactiva, didáctica e ideológica. Estas dimensiones son dependientes y no excluyentes.

Esta propuesta se centra sobre todo en analizar cómo cada una de estas dimensiones favorece o dificulta la interacción (relación usuario-sistema), la comunicación multimedia (relación interpersonal mediada) y el aprendizaje.

4.1.1. Dimensión técnica.

La primera impresión que el usuario tiene de un programa depende sobre todo de sus características técnicas: si es de fácil instalación (si es autoejecutable), si resultan claras las instrucciones de cómo comenzar a usarlo. Y si es fácil de usar van a estar predispuestos a una interacción.⁵⁰

4.1.2. Dimensión estética.

Una de las principales funciones asignadas a los nuevos medios es la motivación. Para que una aplicación cumpla esta función tiene que gustar al usuario y tiene que tener una presentación agradable a los sentidos.

Esto va a depender del diseño de pantalla, el tipo de letras, gráficos, sonidos y de su distribución a lo largo del desarrollo del programa.

⁴⁹ GUTIERREZ, Alfonso Martín, Nuevos medios y productos para la educación: ¿un modelo de comunicación educativa?

⁵⁰ Idem, pág. 14.

Puede darse el caso de que una estética innovadora signifique un ruido en la comunicación y dificulte la comprensión del usuario necesaria para el aprendizaje.⁵¹

4.1.3. Dimensión interactiva.

El nivel y el tipo de interactividad pueden analizarse atendiendo a tres aspectos básicos:

- Facilidad de navegación.
- Cantidad y calidad de las opciones del usuario
- Capacidad del programa para dar una respuesta adaptada a cada usuario.

Se valora que el usuario pueda pasar de cualquiera de las pantallas a otras y sepa en cada momento en qué parte del programa está, cómo ha llegado y cómo acceder a otras secciones, apartados o actividades de la aplicación.⁵²

Se controla el sistema y el sentido de la interacción que es unidireccional.

El papel del alumno usuario en el primer caso es el de receptor, y en el segundo de interlocutor. Estos programas, que se conocen como programas de autor suelen utilizarse en entornos educativos para que el profesor elabore sobre todo ejercicios de evaluación o control del aprendizaje, aunque pueden, en manos de profesores y alumnos, servir para elaborar documentos multimedia con la máxima implicación del usuario.

Otro aspecto para analizar es el tipo de intervenciones que se pide al usuario en la relación interactiva.

El tercer aspecto básico es si el programa, además de pedir información al usuario, tiene en cuenta las respuestas de éste.

Esta información puede servir tanto para a darla a conocer al profesor y al alumno, como para que, en base a ella, el propio programa recomiende repasar, advierta de determinados errores, aconseje un uso distinto de la aplicación, etc.⁵³

4.1.4. Dimensión didáctica.

⁵¹ Idem, pág. 15.

⁵² Idem, pág.16.

⁵³ Idem, pág 17.

Con este modelo se trata de analizar aplicaciones multimedia de carácter educativo, y consideramos como tales aquellas que estén específicamente diseñadas para generar aprendizaje, habría que añadir un experto en contenidos y un experto en aprendizaje. El aprendizaje con multimedia supone una serie de operaciones mentales y físicas simultáneas. El programa debe proporcionar facilitadores del aprendizaje. Se les puede pedir. Entre otras actividades mentales, adivinar, buscar, repetir, imitar, expresarse, descubrir y hacer refuerzos.⁵⁴

4.1.6. Dimensión ideológica.

La ideología de un libro, o de un programa de video, se considera asociada a los contenidos del texto o el documento audiovisual. Los alumnos o profesores que utilizan los sistemas multimedia en sus clases, están recibiendo una propuesta de tratamiento de la información, una propuesta de interacción y relación interpersonal.

Del estudio de los programas multimedia educativos podríamos llegar a deducir que en algunos casos, con las tecnologías al servicio del profesor, se refuerza el modelo de comunicación unidireccional tradicional; y en otros se proponen nuevos modelos de relación o interacción hombre-máquina.⁵⁵

Para potenciar las ventajas de las nuevas tecnologías y disminuir sus efectos negativos, los investigadores de la Universidad de Navarra plantean unas recomendaciones, entre las que destacan tres:

1. Por los retos educativos que plantea y su influencia en la vida de los jóvenes, hay que atender la posición privilegiada que Internet y el móvil tienen entre las tecnologías de la información y la comunicación.
2. Se necesita una nueva información y formación, adecuada a los jóvenes, padres y profesores, en el ámbito de las TIC. Esa formación tiene una doble perspectiva, tecnológica y humanística: atiende a los medios y a los fines de la educación.
3. Un gran reto pasa por tratar de convertir las TIC en cauce de aprendizaje de participación social, de proyectos cooperativos: en los centros educativos, las familias y otros ámbitos sociales.⁵⁶

⁵⁴ Idem, pág 20.

⁵⁵ Idem, pág 22.

⁵⁶ Artículo encontrado en: <http://www.unav.es/noticias/141103-02.html>

4.2. LA INTERACTIVIDAD EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA (NTM)

La interactividad es una de las principales características de los nuevos medios, y es tal vez la característica de estos nuevos dispositivos y documentos con más potencial en entornos de enseñanza-aprendizaje.

Por interacción se entiende la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

Las aplicaciones o dispositivos capaces de establecer esa interacción son los que se consideran interactivos, y por lo tanto podemos considerar la interactividad como una característica que poseen algunos medios de simular la relación comunicativa humana.

El tipo de relación que se establezca y las funciones que se asignen tanto al alumno como al medio va a definir la teoría de aprendizaje en la que se basan los programadores que hay detrás de la aplicación.

El apretar un botón, para ir de una información a otra, es similar a la de pasar hojas en un libro, que no supone ninguna actividad significativa del estudiante en el proceso de aprendizaje. La interacción propia de la navegación, de muy bajo nivel en la implicación mental del alumno, no es per se educativa.

La interacción propia de la navegación permite un mayor control del ritmo y secuencia de presentación de la información, y así al alumno se le permite elegir entre una serie de opciones.

En Gutiérrez Martín⁵⁷, se establecen los distintos niveles de interactividad y señalábamos que un nivel mínimo de interacción del hombre con la máquina se produce cuando nos conectamos a ésta. Conseguir este nivel de “diálogo” con un ordenador o una aplicación multimedia interactiva no aporta demasiadas ventajas para la enseñanza. Al igual que se puede decir que el modelo matemático de Shanon and Weaver no es el más apropiado para el estudio de las relaciones comunicativas en situaciones de enseñanza aprendizaje, hay peligros en la interactividad de la multimedia.

Desde el punto de vista educativo habría que distinguir entre una interactividad cuantitativa y una interactividad cualitativa. Para valorar cómo una aplicación puede favorecer el aprendizaje.

⁵⁷ GUTIERREZ Martín, Alfonso: *ecuación Multimedia: una propuesta desmitificadora*, 1996. En Aparici, Roberto (Coord.) *La Revolución de los Medios Audiovisuales*. Ediciones de la Torre. Madrid, 1996.

Las personas son quienes pueden alcanzar un mayor grado de interacción al comunicarse unos con otros.

Laurillard⁵⁸ acusa de didactismo a la enseñanza asistida por ordenador (EAO) predominante, y considera que, aunque las limitaciones del medios nos impidan dar a los alumnos total control sobre la estrategia del aprendizaje y la manipulación del contenido, deberíamos aprovechar el poder del ordenador para acercarnos lo más posible a un modelo comunicativo. Los sistemas de aprendizaje asistido por ordenador se centraron más en la tecnología que en la práctica educativa, y el determinismo tecnológico se impuso sobre los principios educativos. Crawley⁵⁹ mantiene que, más que intentar adaptarnos a la forma de proceder de las máquinas, los sistemas multimedia han de diseñarse para que se adapten a las características que nos definen como humanos.

En 1980 Papert⁶⁰ defendía la tesis de que la principal función de los ordenadores en la escuela es crear nuevas formas de aprender y nuevas condiciones de aprendizaje.

En el aprendizaje por descubrimiento y significativo, autónomo o dirigido, las NTM se conciben más como herramientas del alumno que sirven a éste para identificar, seleccionar y comprender la información.

En las interacciones comunicativas que se producen entre los tres elementos: profesor, alumno y medio, es la intervención del profesor la que más contribuye a que el aprendizaje sea significativo, a que se produzca la vinculación sustancial de las nuevas ideas y conceptos con el bagaje cognitivo del alumno. Ese es el rol fundamental del profesor.

Ante la imposibilidad de que el diseñador de aplicaciones multimedia educativas sepa los conocimientos previos y el estilo de aprendizaje de cada alumno en concreto, la intervención del profesor resulta sumamente necesaria para optimizar la utilización de los programas.

El aprendizaje depende de las disposiciones subjetivas para el aprendizaje de cada alumno en cada situación. Es el profesor de nuevo quien mejor conoce hasta qué punto el material multimedia es educativo, y cuáles son las disposiciones subjetivas idóneas para el aprendizaje.

⁵⁸LAURILLARD, Diana. *Computers and Emancipation of Students: Living Control to the Learner*, 1990

⁵⁹CRAWLEY, R.M. "Evaluating Computer-Supported Collaborative Learning. Theorist" Et Users Perspectives. 2000.

⁶⁰PAPPEET, Seymour. "Desafío a la mente. Computadoras y educación". Ediciones Galápagos, Buenos Aires, 1987.

Se considera el sistema como máquina autónoma que se relaciona directamente con el alumno, el diseñador o programador trata de establecer formas de indagar los conocimientos e intereses de cada usuario y de que la aplicación pueda darles respuesta. Cuando en la comunicación multimedia educativa el sistema asume el papel del profesor-emirec se convierte en una máquina de enseñar, y volvemos a los modelos de enseñanza programada y al aprendizaje mecánico, repetitivo, memorístico.

Las aplicaciones multimedia cerradas son aquellas que se pueden utilizar, pero no modificar, y a este grupo pertenecen la mayoría de las disponibles en el mercado. Las aplicaciones multimedia abiertas no sólo te permiten la interacción con los contenidos, sino que te permiten también modificarlos. En la opinión de Gavriel Salomón, si se emplea para la creación de entornos de aprendizaje constructivista, puede afectar el desarrollo intelectual del individuo de diversas formas. Una de ellas consiste en la oportunidad que ofrece de construir el conocimiento con diversos sistemas simbólicos (palabras, gráficos, sonidos, imágenes).

El alumno debe estar activamente involucrado en la construcción, individualmente o en colaboración con otros compañeros, de documentos multimedia.

Entwistle⁶¹, dice que los estudiantes organizan sus conocimientos en redes, cuya densidad va aumentando a medida que el estudio progresa. La forma de organizar y estructurar la información en estas redes es similar a la utilizada en la elaboración de documentos hipermedia.

El que los medios vayan a ser interactivos también fuera de la escuela, significa para Savater⁶² (2000) el poder utilizarlos nosotros de una forma que no sea reflejo mimético de la vaciedad que habitualmente se nos da en ellos, sino que se conviertan en instrumentos de comunicación personal y de creación.

Con el aprendizaje cooperativo educamos también para la convivencia necesaria en esa sociedad democrática.

4.2.1. Paradigma informacional vs. paradigma participativo.

La comunicación educativa ha tendido a limitar su ámbito a los media, a establecer una implícita equivalencia entre comunicación, medios y tecnologías de comunicación. Es necesario trascender esa visión reduccionista, postular que la comunicación educativa

⁶¹ ENTWISTLE, N.J. *Frameworks of understanding as experienced in essay writing and in preparing for examinations*, 1995.

⁶² SAVATER, Fernando. "El valor de educar en la Sociedad de la Información.", 2000

abarca ciertamente el campo de los media, pero en prevalente lugar, el tipo de comunicación presente en todo proceso educativo. Esto supone considerar a la comunicación no como un mero instrumento mediático y tecnológico sino, ante todo, como un componente pedagógico. En la comunicación educativa, así entendida, convergen una lectura de la pedagogía desde la comunicación y una lectura de la comunicación desde la pedagogía.⁶³

Cuando se concibe a la comunicación en esa dimensión amplia, se advierte que ella enfrenta una instancia crítica. Si el *paradigma informacional*, actualmente en auge, termina por entronizarse, a la comunicación educativa no le quedará otra función que la instrumental de proveer recursos didácticos y tecnológicos a un modelo de educación cuyas coordenadas pedagógicas están siendo determinadas sin su participación.

Para caracterizar este paradigma que se perfila como hegemónico, nos parece representativo un pasaje de un artículo aparecido en Chasqui. Al exponer las potencialidades de la informática en el desarrollo de la moderna sociedad del conocimiento, el autor vaticina para un futuro cercano -y el pronóstico parece bastante factible- la implantación de "la educación a distancia por medios electrónicos", esto es, "la posibilidad, tecnológicamente cierta, de la creación de aulas virtuales", en las cuales cada estudiante en su propia casa podrá disponer de "toda la información necesaria. La red informática, el CD Rom, la Internet y los nuevos softwares, constituidos en herramientas de aprendizaje, le abrirán horizontes para sus tareas educativas"⁶⁴

Desde una mirada tecnológica, no hay duda de que la conformación de este "ciberespacio educativo", implica un espectacular avance. Pero, desde una racionalidad pedagógica, ¿lo será también? ¿No estaremos ante la vieja "educación bancaria" tantas veces impugnada por Paulo Freire, solo que ahora en su moderna versión de cajero automático? Esa presagiada aula virtual se identifica, entre sus rasgos más salientes, por su carácter individuado, esto es, por estar dirigida a individuos aislados, receptores de instrucción. Ya la actual enseñanza, a todos los niveles, está marcada por esa matriz.

Hasta una época reciente, el carácter social y comunitario de la educación era no solo reputado como una condición natural, inherente a la misma, sino como un valor. La escuela existía como el espacio generador de la socialización y posibilitador de las interacciones grupales, apreciadas como un componente básico e imprescindible de los procesos educativos. Vygotsky y Bruner sostienen que el aprendizaje es siempre un

⁶³ KAPLÚN Mario, *Procesos y Canales de Comunicación*.

⁶⁴ BORJA, R. "La democracia del futuro". Chasqui 56, Quito, diciembre 1966.

producto social. "Aprendemos de los otros y con los otros, en el desarrollo (del educando) toda función aparece dos veces: primero a nivel social y más tarde a nivel individual; primero entre personas (intersubjetiva) y después en el interior del propio educando (intrasubjetiva). Todas las funciones superiores de la inteligencia -sea la atención voluntaria, la memoria lógica, la formación de conceptos- se originan como relaciones entre los seres humanos"⁶⁵. A lo cual Bruner añadirá que, si la reflexión es indudablemente una fase vital en todo auténtico proceso de aprendizaje, ella "es mucho más fácil de iniciar en compañía que en soledad. El pensamiento comienza siendo un diálogo que después se hace interior". Y eran tanto sociopolíticos como pedagógicos los fundamentos que llevaron a Paulo Freire a postular que "el grupo es la célula educativa básica"⁶⁶.

Pero este paradigma ya no parece regir. Ha perdido valor, peso, importancia. A medida que la enseñanza se ha ido masificando, cada vez hay menos espacio para la comunicación y los intercambios entre los educandos, también menos interés y menos voluntad para propiciarlos, menos conciencia de estos. Insensiblemente, sin pregonarlo, ha sido desplazado y sustituido por el paradigma informacional.⁶⁷

Rowntree afirma que el estudio se realiza básicamente por medio de los materiales didácticos previamente preparados en tanto que "el contacto directo con los profesores es escaso"⁶⁸. Sarramona (1992) coincide en reconocer la inviabilidad de establecer a distancia, en forma fluida y frecuente, esta comunicación bidireccional docente/discente. Pero, aunque así no fuera, lo que importa subrayar es que, en el mejor de los casos, el educando cuenta con un único interlocutor; y ello solo para hacerle preguntas y despejar dudas sobre aspectos que no halle suficientemente claros en los textos de estudio.

No es de sorprender, entonces, que, con la revolución tecnológica, ese ascendente proceso de individuación y de fortalecimiento del paradigma de la información venga a culminar en esa "aula virtual" en la que un educando, recluido en total soledad, pueda abrir las compuertas a un torrencial volumen de información, el que supuestamente lo habilitará para apropiarse del conocimiento. Aun ese mínimo contacto con un supervisor o tutor es eliminado para ser sustituido por bases de datos informatizadas.

⁶⁵ VIGOTSKY, L. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica, Barcelona, 1978

⁶⁶ BRUNER, J. *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza, Barcelona, 1984

⁶⁷ KAPLÚN Mario, *Procesos y Canales de Comunicación*.

⁶⁸ GARCÍA ARETIO, L. *Un concepto integrador de educación a distancia*. Ponencia presentada en la XV, 1990. Conferencia Mundial de Educación a Distancia, Caracas, noviembre 1990.

El lenguaje desempeña una función imprescindible: un aprendizaje comprensivo culmina con la adquisición e incorporación por parte del educando de los símbolos lingüísticos representativos de los conceptos adquiridos.

Vygotsky comenta lo siguiente: La relación entre pensamiento y palabra es un proceso viviente: el pensamiento vive a través de la palabra. Una palabra sin pensamiento es una cosa muerta y un pensamiento desprovisto de palabras permanece en la sombra. El crecimiento intelectual depende del dominio de las palabras. El lenguaje es la herramienta del pensamiento. Según Bruner, es un medio de comunicación y a la vez una forma de representar el mundo acerca del cual nos comunicamos. No solo transmite sino que crea y constituye el conocimiento.

No basta recepcionar (oír) una palabra para incorporarla al repertorio personal, para que se suscite su efectiva apropiación es preciso que el sujeto la use y la ejercite, la pronuncie, la escriba, la aplique, ejercicio que sólo puede darse en la comunicación con otros sujetos, escuchando y leyendo a otros, hablando y escribiendo para otros.

Desde lo metodológico, cuando el sujeto educando logra expresar una idea de modo que los otros puedan comprenderla, es cuando él mismo la comprende y la aprehende verdaderamente.⁶⁹ Comunicar es conocer, los educadores experimentan y se apropian de un conocimiento; la construcción del conocimiento y su comunicación no son, como solemos imaginarlas, dos etapas sucesivas en la que primero el sujeto se lo apropia y luego lo vierte, sino la resultante de una interacción: se alcanza la organización y la clarificación de ese conocimiento al convertirlo en un producto comunicable. Pero para que el educando se sienta motivado y estimulado a emprender el esfuerzo de intelección que esa tarea supone, necesita destinatarios, interlocutores reales: escribir sabiendo que va a ser leído.

Educarse es involucrarse en un proceso de múltiples flujos comunicativos. Una Comunicación Educativa concebida desde esta matriz pedagógica tendría como una de sus funciones capitales la provisión de estrategias, medios y métodos encaminados a promover el desarrollo de la competencia comunicativa de los sujetos educandos.

Hay que promover medios para hablar.⁷⁰

Cuando se ve a la educación desde la perspectiva unidireccional que el paradigma informacional conlleva, se tiende caso a no asignar valor a la expresión de los

⁶⁹ KAPLÚN, M. "Del educando oyente al educando hablante". *Diálogos de la Comunicación* 37, FELAFACS, Lima 1993.

⁷⁰ BELTRÁN, L.R. "Adiós a Aristóteles. *Comunicación Horizontal*". *Comunicação & Sociedade* 6, IMS, São Paulo, 1980.

educandos y a sus intercambios. Afortunadamente, estas redes telemáticas están ya uniendo e intercomunicando a millares de grupos de estudiantes, abriéndoles canales de autoexpresión e interlocución, llevándolos a ser más participantes y más solidarios⁷¹. La evolución de estas redes debe estar organizada para la comunicación entre grupos más que entre individuos aislados y, por consiguiente como un ensanchamiento de la comunicación cara a cara y no como su vital sustitución.

Si se aspira a una sociedad global humanizante, la cooperación solidaria y la reafirmación de identidades culturales, el desarrollo de la competencia comunicativa de los sujetos actuantes aparece como un factor altamente necesario.

4.3. HIPERCOMUNICADOS PERO SOCIALMENTE AISLADOS.

Los jóvenes del futuro, tienden a ser aislados, emocionalmente fluctuantes, pero encuentran en las tecnologías una nueva forma de comunicarse, de actuar y ser escuchados, son considerados líderes en la creación, desarrollo y utilización de las TIC's. Esta es una nueva manera de integrarse a la sociedad, por extraño que parezca, estas redes unifican a miles de usuarios en el mundo.

Pero hay que indagar no solo lo que propone este proyecto de educación informatizada, sino también en lo que calladamente desdeña y subtrae al estudiante: el grupo y la palabra. El "aula virtual" instituye un educando que estudia sin ver a nadie ni hablar con nadie; y que, privado de interlocutores, queda confinado a un perenne silencio.

Hay preguntas para las que la educación a distancia en su modelo hegemónico no solo carece de respuestas sino que ni siquiera se las formula: ¿con quién se comunica - tomado este verbo en su real dimensión- este navegante solitario del conocimiento?, ¿qué canales le provee el sistema para ejercitar su propia expresión?, ¿qué espacio le es ofrecido para ser él, a su vez, leído y escuchado, para dialogar con sus compañeros de navegación, enriquecerse con sus aportes y compartir y confrontar su propio pensamiento?, ¿la comunicación solo consiste en poder hacer consultas y aclarar dudas?, ¿el estudiante no tiene nada propio valioso que decir?, ¿la única comunicación que importa preservar es la del alumno con el docente; la comunicación de los estudiantes entre sí no es un componente capital en el proceso del aprendizaje?

Lo que estamos presenciando no parece encaminarse a la concreción de esa "aldea global" del sueño macluhaniano, sino más bien a la instauración de un archipiélago

⁷¹ REYES, D. "*Estrellas solidarias en el barrio grupal*". Buenos Aires, 1996.

global, compuesto de seres tecnológicamente hipercomunicados pero socialmente aislados (encuentro a la interactividad sospechosamente ambigua, porque las más de las veces se está entendiendo por tal el ida-y-vuelta que se establece entre el ser humano y la máquina y no entre personas). Lo que sus profetas omiten preguntarse es qué podrán intercambiar y comunicarse personas que vivan recluidas las 24 horas del día. Tecnológicamente, tendrán más posibilidades que nunca de interconectarse; pero, extinguida la práctica de la participación social y ciudadana, ¿les quedará algo por comunicar más allá del intercambio de seudoexperiencias virtuales?.

Los regresivos saldos sociales y políticos de esta educación individuada aparecen suficientemente evidentes: de estudiantes educados en y para el silencio cabe esperar ciudadanos pasivos y no-participantes⁷².

Desde una perspectiva ética, advierte Morin⁷³, "moral, solidaridad, responsabilidad, no pueden ser dictadas en abstracto; no es posible acoplarlas en los espíritus. Deben ser inducidas a través del modo de pensamiento y de la experiencia vivida". Es decir, en la vivencia de la cooperación, en el trabajo grupal compartido, en la construcción común del conocimiento.

4.3.1. Universidad y Web 2.0.

Desde el nacimiento de Internet se visualizaba el gran impacto que iba a tener la "red de redes"⁷⁴ en la transformación de las relaciones sociales y económicas. Si existe un 2.0 quiere decir que existió un "uno punto algo" la primera época de la red Internet, los 90s, en ese tiempo, en la web uno, la información que se encontraba disponible en la red era publicada por los técnicos de las instituciones llamados "webmasters", los sitios web eran estáticos, la información casi no cambiaba. La necesidad de comunicar de las personas e instituciones en la naciente "sociedad red", la breve caducidad de los contenidos en la web, y la gran cantidad de información, hizo que se rompa la dependencia de los webmasters y se crearon herramientas para que todos puedan de manera "libre" e independiente "hablar", publicar, ideas, puntos de vista, preferencias,

⁷² MARQUES DE MELO, J. "derecho a la información: agenda para el debate". en: chasqui 59, quito, septiembre, 1997.

⁷³ MORIN, E. "Reforma intelectual y educación". En: *Le Monde de l'Éducation*, París, octubre, 1997.

⁷⁴ CERDA, Milton. *Universidad, Sociedad y Web 2.0*

significados etc. Este paso contribuyó a que nacieran los sitios web dinámicos e hizo posible que los “navegantes” (usuarios de la red Internet) tengan confianza en el uso de la red produciendo nuevas formas de relación social y que muchas de las actividades cotidianas se las realice por el Internet, por ejemplo: escribir una carta, pagar los servicios básicos, realizar transacciones bancarias, confesarse, comprar y vender productos, enamorarse, estudiar, hacer campañas políticas, viajar virtualmente, visitar museos, trabajar remotamente, estudiar, participar en manifestaciones públicas, votar, hablar por Internet, investigar, etc. No es casual que la revista Time haya denominado “persona del año” en el 2006 a todos los que propician los cambios en la red, no se refiere a los profesionales de la informática sino a todas las personas que participan en las redes sociales dando lugar al fenómeno denominado web 2.0.



El fenómeno 2.0 no son las páginas web, ni los portales, ni las tecnologías. 2.0 Se debe comprender como un cambio de comportamiento ¿o de paradigma? de las personas e instituciones en la red, de ser pasivos consumidores de información en una sociedad sostenida por una economía basada principalmente en la producción de tangibles a ser activos “consumidores” de las diferentes formas de comunicación, de producción de intangibles, relación y procesos que ofrece la red Internet, es decir a no dejar de ser seres sociales en una naciente nueva sociedad sostenida en entornos reales físicos y virtuales que cambian de manera acelerada.

Educar a estudiantes siglo XXI con profesores del siglo XX y metodologías del siglo XIX es una realidad que está siendo modificada de manera rápida y no por una política pública nacional o por conciencia de los actores involucrados en el proceso educativo, sino por los desafíos al docente resultado de la gran cantidad de información y conocimiento que está siendo utilizada por los estudiantes. El acceso a diversas fuentes de información y el involucramiento en redes sociales hacen posible obras colaborativas –mingas del conocimiento- inmensas como el caso de la Wikipedia que se ha convertido en la enciclopedia más grande del mundo con 11 millones de artículos en 264 idiomas en tan solo ocho años de vida. La interacción de actores de diversas

culturas, experiencias, ámbitos del conocimiento, hacen que los portales y sitios basados en web 2.0 sean los generadores y gestores de redes sociales y estas a su vez productoras de conocimientos.

La incorporación de una estrategia para el desarrollo de una cultura digital en las instituciones en general y sobre todo en las universidades hará posible el fortalecimiento e innovación en los procesos de docencia e investigación como también en los procesos administrativos y de responsabilidad social institucional, llámese “extensión o vinculación”; Para que esto sea posible es necesario entre otros, iniciar procesos de implementación y formación para el uso de herramientas web 2.0. La puerta natural de acceso a esta innovación estratégica institucional son las iniciativas colaborativas-descentralizadas-libres-públicas de portales y sitios web en intranet e Internet en los que se evidencie alta interacción y colaboración en la producción de significados.

4.4. ANALFABETISMO AUDIOVISUAL.

La educación en medios de comunicación tiene como función básica la formación de la conciencia crítica y el desarrollo de actitudes activas y creativas en los estudiantes. El fenómeno del analfabetismo audiovisual es una realidad palpable en nuestra sociedad. El consumo masivo e indiscriminado de los medios no lleva parejo un conocimiento de los códigos del lenguaje audiovisual, provocando situaciones de indefensión ante sus mensajes. La Educación para los Medios de Comunicación⁷⁵, representa un proceso que tiende a problematizar tanto el contenido como la relación que establece el sujeto receptor con los medios de comunicación. En definitiva, se trata de incentivar una mirada sin prejuicio, a través de la cual los jóvenes se sitúen como consumidores de la televisión, la radio o el cine, sin culpa de serlo, y conocer los gustos o preferencias espontáneos que se poseen, los vacíos que cubren, las necesidades que satisfacen, buscando entender a qué patrones culturales, sociales, de sexo o edad corresponden. En segundo lugar, confrontar estas experiencias espontáneas con el sentido que los mensajes pretenden comunicar.

El Consejo Internacional de Cine y Televisión estableció que por Educación en materia de Comunicación cabe entender el estudio, la enseñanza y el aprendizaje de los medios

⁷⁵ AGUADED José Ignacio, *La educación para la comunicación la enseñanza de los medios en el contexto iberoamericano*. Universidad de Huelva.

modernos de comunicación y de expresión, a los que se considera parte integrante de una esfera de conocimientos específica y autónoma en la teoría y en la práctica pedagógica, a diferencia de su utilización como medios auxiliares para la enseñanza y el aprendizaje en otras esferas del conocimiento, como las Matemáticas, la Ciencia y la Geografía (UNESCO, 1984, 8).

Por tanto, la Educación en Medios de Comunicación pretende formar personas conocedoras de los nuevos lenguajes audiovisuales de nuestra sociedad, siendo capaces de apropiarse críticamente de ellos y de emplearlos creativa y activamente como canales personales de comunicación.

Los destinatarios de este nuevo eje transversal de la enseñanza pueden ser tanto maestros y profesores, de forma que ellos actúen directamente con los niños y jóvenes, que ya están expuestos diariamente a una dosis audiovisual considerable, sin conocimiento ni análisis de estos nuevos códigos de interpretación y expresión del mundo. Además, las experiencias latinoamericanas así lo constatan, pueden ser también destinatarios de la Educación para los Medios, los grupos y responsables comunitarios (educadores, animadores, asociaciones, etc.), preferentemente de ámbitos populares.

Por último indicar que si bien hay un gran consenso mundial, tanto en la necesidad de poner en marcha programas de Educación para la Comunicación, como en los objetivos y metodologías de los mismos, hay en cambio una gran variedad de denominaciones para titular esta importante parcela curricular como: Educación en materia de Comunicación, Educación para el uso de los Medios de Comunicación, Lectura dinámica de Signos, Educomunicación, Pedagogía de los Medios, etc.

Debemos llevar los medios al aula y crear espacios para la reflexión y elaborar una contrapropuesta cultural.

4.5. CONVERGENCIA MEDIÁTICA.

A inicios del nuevo milenio, el escenario de la comunicación descansa en la convergencia de las industrias de las telecomunicaciones, la informática y los contenidos. Las transformaciones en el terreno de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) anuncian una nueva era, saludada con optimismo por unos y con pesimismo por otros, que temen el control monopólico de los medios. Pero lo que nadie puede negar, es la magnitud de la revolución tecnológica que guía la sociedad de la información. En la nueva era, surgirán nuevas formas de transmitir la información. Y

ahí, en ese nuevo escenario que traspasa las fronteras hasta ahora conocidas, deberán situarse los actuales medios-prensa, radio y televisión.⁷⁶ La convergencia mediática es una realidad tal que ha conducido a la redefinición de la industria del conocimiento. Tanto la computadora con sus aditamentos de multimedia e Internet como la televisión con su aproximación al WWW están acercándose a una nueva forma de enseñar y de entretener.⁷⁷

Sin la convergencia, la creación de una sociedad de la información presentaría un considerable retraso. Por ello, es necesario un marco flexible y equilibrado para su desarrollo, que favorezca la inversión y la aparición de nuevos servicios.⁷⁸

Los grandes avances en el campo de las TIC's generan cambios en los hábitos sociales y económicos, con tal rapidez que se habla de "*una tercera revolución industrial*", la sociedad de la información o del conocimiento.⁷⁹ Pero, ¿cómo la referida convergencia de los medios se relaciona con la manera en que se plantea la gestión de la información en salud en el contexto nacional? La respuesta a esta interrogante pasa por entender qué es la convergencia mediática, cómo se comporta este fenómeno en el mundo, cuáles son sus perspectivas, aplicaciones y desafíos, y qué trascendencia entraña para el futuro.

4.5.1. ¿Qué es la convergencia?

La idea de la convergencia descansa en la homogeneización de los soportes, productos, lógicas de emisión y consumo de las industrias infocomunicacionales, incluidas la prensa escrita, las telecomunicaciones, la informática y la industria audiovisual.

⁷⁶ LÓPEZ J. *Nuevos soportes para un periodismo necesitado de reflexión crítica*. Disponible en: <http://www.ull.es/publicaciones/latina>, 2003.

⁷⁷ LEPERVANCHE J. *La convergencia de los nuevos medios y la televisión en español*. Disponible en: <http://www.geocities.com/pentagon/1972/cropro68.htm>. Marzo 2003.

⁷⁸ LIIKANEN E. *Convergencia y sociedad de la información*. Disponible en: <http://www.telefonica.es/convergenciademedios/agenda/pdf/erkkiliikanen.pdf>, Enero 2003.

⁷⁹ *La sociedad de la información en la Unión Europea*. Disponible en: <http://www.idt-ue.com/telec.htm>, Marzo 2003.

El término "convergencia" sugiere la idea de objetos que se mueven hacia un mismo punto. Cuando el término se emplea en referencia a las comunicaciones, significa la integración de la computación con las telecomunicaciones.⁸⁰

El Libro Verde de la Organización de Naciones Unidas ofrece dos definiciones: "Convergencia es la capacidad de diferentes plataformas de red de transportar tipos de servicios esencialmente similares y la aproximación de dispositivos de consumo, como el teléfono, la televisión y la computadora".⁸¹

La convergencia multimediática no es la aparición de una serie de servicios que combinan texto, voz, imagen en movimiento y sonido; es en realidad la desaparición de las fronteras firmes entre medios masivos y servicios de comunicación, y la convergencia de estos en un único mecanismo digital de transporte de datos, de banda ancha, conmutado (Internet), mediante una interfaz o envoltorio totalizador (la World Wide Web); tanto el mecanismo como la interfaz son accesibles desde una multitud de dispositivos, mediante muchos tipos de redes, y se utilizan los servicios que una gran cantidad de empresas proveedoras de productos y servicios tradicionalmente disímiles, ofrecen.⁸²

Las computadoras, que eran máquinas lentas y caras controladas por tarjetas perforadas, se han convertido en poderosas unidades de bajo costo. Al mismo tiempo, ha invadido nuestro mundo una maraña de cables telefónicos, fibras ópticas, cables submarinos, enlaces por microondas, canales de televisión y comunicaciones por satélite. En la intersección de ambos fenómenos se encuentra Internet, resultado directo del cruce entre la tecnología informática y la tecnología de la comunicación. Pero, a juicio de muchos, este fenómeno no es más que un primer hito de lo que promete convertirse en una

⁸⁰ PRADO E, FRANQUET R. *Convergencia digital en el paraíso tecnológico: claroscuros de una revolución*. Disponible en: <http://www.ehu.es/zer/zer4/prado1.html>, Diciembre 2003.

⁸¹ CORREDOIRA L. *La convergencia de los medios en internet. Las push technologies, un nuevo modo de difusión*. Disponible en: <http://www.telefonica.es/convergenciademedios/agenda/pdf/cesaraliertaclusura.pdf>, Marzo del 2003.

⁸² VILLANUEVA MANSILLA E. *Convergencia multimedia: más allá de la Internet*. Disponible en: <http://macareo.pucp.edu.pe/~evillan/conver.htm>.

gigantesca revolución de la forma en que los individuos se comunican, se distraen y trabajan. Hemos entrado en la era de la convergencia digital.

Según un artículo del Scientific American, esa convergencia es en principio "la unión del audio, el video y la transmisión de datos en una sola fuente, recibida en un solo aparato y con una sola conexión." La tecnología digital proporciona un mecanismo para integrar medios que hasta ahora necesitaban canales diferentes. La plena convergencia digital augura un acceso a la información en tiempo real en cualquier lugar del mundo, así como la posibilidad de comunicarse con alguien dondequiera que se encuentre mediante un texto, gráficos, video y audio. De hecho, no parecen existir límites tecnológicos a las posibilidades que se abren.⁸³

Las fusiones de los gigantes corporativos mediáticos obedecen a la necesidad de vincular, por una parte, continentes con contenidos (internet con empresas productoras de información, por ejemplo); por la otra, de explorar las potencialidades de las tecnologías de la información y la comunicación para ofrecer servicios transparentes para el espectador: éste los recibe sin percatarse cómo, en una misma plataforma, convergen tecnologías varias. Este es el caso de los videos musicales, lanzados en su estreno mundial, por Internet, y que integran audio, video, texto y datos, de manera simultánea. O bien, la posibilidad de recibir música o mensajes escritos, a través del teléfono portátil de "tercera generación" y, en tiempo real, responderlos. Es decir, diversas tecnologías, creadas de manera separada en sus inicios, convergen en un solo canal.

La convergencia digital convierte toda señal en un solo lenguaje, el de ceros y unos, y hace posible su manipulación en un solo aparato y el manejo simultáneo de voz, datos e imágenes mediante medios electrónicos que generan nuevas tecnologías de la información que, a la vez, crean nuevos escenarios para el desarrollo del hombre.

El futuro de la comunicación pasa por la digitalización de todo tipo de información en cualquier formato (audio, video, texto, datos...). Esta se comprime y entonces existe la posibilidad de manipularla, almacenarla y transportarla con gran rapidez mediante una

⁸³ GARCÍA AVILÉS L, García Avilés JA. *La información audiovisual interactiva en el entorno de convergencia digital: desarrollo y rasgos distintivos.* Disponible en: <http://www.unav.es/cys/xiii2/preaviles.htm>.

red. La revolución tecnológica y, concretamente, el paso de los sistemas analógicos a los digitales ha producido notables cambios en el área de la comunicación: nuevas redes, nuevas fórmulas de comunicación, nuevos soportes, nuevos formatos, nuevos lenguajes, nuevas formas de trabajo, etcétera.⁸⁴

4.5.2. La convergencia digital: plataformas, protocolos, soportes, lenguajes y formas de comunicación

Actualmente, el acceso a Internet se basa en conectar una PC a una banda angosta o línea telefónica, o a una conexión ADSL de alta velocidad. Hoy, existen, al menos, dos plataformas o tipos de terminales adicionales, una es la televisión; y la otra, la terminal móvil. Estas tres plataformas: PC, televisión digital y terminales móviles, probablemente serán con mayor frecuencia complementos más que sustitutos.¹¹ Por su parte, los fabricantes, creadores e impulsores de plataformas buscan receptores capaces de integrar voz, datos e imágenes, de fácil manejo, para un público que podrá acceder a tecnologías con una magnitud desconocida en estos momentos.⁸⁵

Uno de los grandes retos de la convergencia en esta línea es la fusión del protocolo TCP/IP, base de Internet, y el sistema de codificación de la televisión digital, que permitirá fusionar las pantallas de la televisión con las de la computadora. En tanto, es posible contar con señales separadas, pero accesibles mediante el mismo aparato. Los medios de comunicación de masas, a la vez que continúan con sus soportes tradicionales, se adecuan a Internet y otros surgen exclusivamente para estar presentes sólo en la red. Las agencias de televisión se han enriquecido con funcionalidades interactivas gracias a los decodificadores digitales y su conexión a las redes digitales. Ellos permiten el acceso a las redes de Internet y forman la interfaz de nuevos servicios de la televisión digital. Pero el proyecto de un terminal único para televisión e Internet, que muchos esperan como la gran síntesis tecnológica del usuario de masas, depende de los resultados comerciales, y estos por ahora no son muy satisfactorios.

⁸⁴ PEÑAFIEL SAIZ C. *El futuro es digital*. Disponible en: <http://www.urgitxetas.net/articulos/html/0011.php>

⁸⁵ GONZÁLEZ CONDE M. *Nuevos medios: televisión y radio digitales*. Disponible en: <http://www.cnice.mecd.es/cinternet-educacion/seguimiento/dia14/14mesa4.htm>

La radio digital utiliza como soporte de transmisión, tanto el DAB en el espectro electromagnético, como el cable, los diferentes sistemas de radio digital por satélite, la televisión digital terrestre y por satélite, la tecnología WAP y UMTS (la próxima generación de telefonía móvil), e Internet.⁸⁶

El teléfono (redes de telecomunicaciones) se fusiona con la radio y la televisión (broadcasting) y emerge el pointcasting, un sistema de difusión audiovisual que es, a la vez, universal y personalizado.¹⁶ Los continuos avances en las telecomunicaciones y las redes que se tienden hasta los hogares en los últimos tiempos hablan de un futuro en el que la electricidad, el teléfono, la televisión y conexión web emplearán un mismo canal.

La mediática y la interactividad se nos vienen encima y dentro de poco... tendremos un "virtuatelevintercomunicawebfono".⁸⁷

El otro sentido en el que opera la convergencia es en los lenguajes, y era previsible que después de décadas de alfabetización televisiva, el web como nuevo medio con aspiraciones universales, "canalizará" el lenguaje audiovisual tanto como se lo permitiera el ancho de banda disponible. Nos movemos hacia un entorno dominado por la comunicación visual, el sonido y el movimiento.

Otra de las características de lo digital es que se trata de un lenguaje y un entorno en el que confluyen diferentes dimensiones comunicativas. Por ejemplo, la radio pasa de ser un "unimedia" en el que sólo contaba con el sonido para ser ahora un "multimedia", un universo de síntesis. Y se vislumbra que hay otros servicios de audio que no son la radio en el sentido tradicional del término. La radio digital deja de ser sólo sonido radiofónico para integrarse en otro lenguaje con el que se complementa. Al cambiar la forma de hacer y presentar la oferta de los mensajes, se establece otra forma de acceso y consumo y se modifica el modelo de comunicación tradicional de la radio. "Se establece un modelo personalizado progresivamente alejado de las audiencias masivas, con diferentes niveles de interactividad, a demanda, en el que es posible la lectura diacrónica y sucesiva". En el caso de la televisión, " el paso del discurso televisivo

⁸⁶ MARTÍNEZ-COSTA M. *Sobre convergencias y divergencias digitales. Un nuevo paradigma para la radio*. Disponible en: <http://www.saladeprensa.org/art199.htm>

⁸⁷ LEPERVANCHE, J. *La convergencia de los nuevos medios y la televisión en español*. Disponible en: <http://www.itinet.net/lepervanche>

unicanal al discurso multicanal y multitemático e interactivo", genera una nueva dimensión comunicativa. "Los medios virtuales o sólo digitales, así como las versiones electrónicas de los medios convencionales constituyen nuevas realidades mediáticas que no se explican mediante el recurso a los viejos paradigmas matemáticos o ideológicos de la comunicación. Hoy, un periódico, una radio o una televisión en la red llegan a parecerse tanto que comienza a resultar anacrónico seguirles llamando según su viejo nombre".⁸⁸

La convergencia mediática es un nuevo escenario para la gestión de información en el que se destaca:

1. La convergencia digital.
2. La tendencia a la creación de grandes multinacionales.
3. Las nuevas formas de comunicarse y de gestionar información.
4. Las profundas transformaciones en el papel de los comunicadores.
5. Los nuevos lenguajes y medios; interactivos, flexibles.
6. La ampliación de los servicios: ofertas ilimitadas en multiplicidad de canales, los paquetes temáticos y las programaciones especializadas.
7. El aumento de las productoras de contenidos.
8. El surgimiento de nuevos hábitos de consumo.
9. La profundización de la brecha digital
10. El surgimiento de nuevas oportunidades para el desarrollo social.

Los nuevos profesionales, los gestores de la información tendrán que asumir las funciones que les tiene reservada la sociedad en el nuevo escenario mediático, buscar alternativas que permitan aprovechar las innovaciones tecnológicas y ayudar a construir un mundo más justo

⁸⁸ PÉREZ MARTÍNEZ Alina. *La convergencia mediática: un nuevo escenario para la gestión de información*. 2003

CAPÍTULO 5

ANÁLISIS DE RESULTADOS

5.1. TABULACIÓN DE RESULTADOS.

5.1.1. Cuadro comparativo.

En este cuadro se tomarán en cuenta lo más importantes, en el aspecto educativo y tecnológico, según lo mencionado por los expertos en las entrevistas.

ASPECTO EDUCATIVO	ASPECTO TECNOLÓGICO
Hay una perspectiva pedagógica, comunicacional y cultural dentro de la Universidad.	En nuestro país el avance tecnología ha ido lento, pero seguro, porque le estamos dando apertura a las Nuevas Tecnologías.
Lo educativo tiene que servirse de las tecnologías para mejorar sus procesos Se ha hecho hincapié en que los chicos aprendan.	Las T.I.C.S. por medio de las redes permiten la interacción entre los actores. El Internet puede crearnos una realidad virtual.
El profesor debe estar en la capacidad de asumir y aprender de la información de los estudiantes para discutir sobre eso.	Las redes sociales son comunidades virtuales donde las personas pueden compartir información, tenemos a Facebook donde se puede compartir información personal, y el You-Tube donde compartimos información visual en forma de video.
El rol del profesor es el de crear espacios de aprendizaje y facilitarlos.	Las redes sociales son lugares dedicados más a la publicidad.

Comentario: Es necesario que los profesores introduzcan las Nuevas Tecnologías en el aula, ya que son parte esencial en la educación de hoy. También es pertinente que exista una interacción entre los usuarios, es decir, la posibilidad de comunicarse con todas las personas en todo el mundo e intercambiar informaciones, que es una característica esencial de la influencia sociocultural del Internet.

5.1.2. Diferencias en las entrevistas.

¿Qué influencia pueden tener las redes sociales en la formación de un estudiante?

Entrevista a Sebastián Granda	Entrevista a Fernando Maestre
<p>Tiene mucha influencia, siempre y cuando se le utilice bien, por ejemplo a través de las Nuevas Tecnologías tienen acceso a una infinidad de documentación que está al día en todas las áreas, en todos los temas y tienen acceso a grupos y comunidades de investigación,</p>	<p>No tienen mucha influencia, se utiliza demasiado, pues lo único que podría ser es la pérdida de tiempo, se utiliza el poder para quitarles el tiempo Los estudiantes siempre están trabajando de manera interesada, porque ellos desarrollan un producto que les gusta.</p>

En la Universidad ¿se han vinculado las TICS? ¿De qué manera?

<p>Donde más se ha avanzado es en la oferta de programas virtuales, o de programas presenciales y semipresenciales con apoyo virtual, yo dirigí hace 6 años la primera maestría en educación intercultural aquí en la UPS, con la que se probó el portal de la universidad Sol.edu</p>	<p>Dentro de la universidad se ha hecho hincapié en la actualización de las computadoras y de los programas,</p>
<p>Creo que 1000 estudiantes y docentes hemos logrado aprovechando al máximo eso, en el caso de redes de investigación recién estamos comenzando a explotar, lo que más se ha avanzado es a nivel docencia.</p>	<p>Se ha asegurado que los alumnos estén aprendiendo lo último en tecnología, en lo que tiene que ver al desarrollo de las redes sociales.</p>
<p>Abre una posibilidad infinita para lo que es trabajo en equipo donde más se ha avanzado es a nivel docencia donde menos hemos avanzado a nivel de investigación y el uso de bibliotecas.</p>	

¿Cuál es el avance de la TICS a nivel nacional?

Yo creo que está avanzando al mismo ritmo que avanza la Universidad, somos un buen ejemplo de lo que esta pasando en el Ecuador, la gente está vislumbrando las posibilidades y potencialidades que te abren las tecnologías, para todo, para docencia, para investigación, pero todavía es un poco lento	Hoy en día nos podemos conectar al Internet con más rapidez.
En el país la conectividad no es total.	Las tecnologías para conectarse han mejorado sustancialmente, los costos se han reducido
Si sales al campo ya comienzan a haber muchos problemas de conectividad, hay una brecha digital o analfabetismo digital, que es un factor clave mucha gente que no usa.	La información es comunicada de manera más impactante.

5.1.3. Análisis General:

Primero, el departamento de Ed. Virtual está para aprovechar las Nuevas Tecnologías de la Información, y facilitar los procesos para crear una cultura digital dentro de la Universidad, opina Milton Cerda (Analista de Sistemas).

En la docencia, según Fernando Maestre (docente de Multimedia), lo interesante es que se aplique toda la teoría de manera práctica y agradable a los ojos del estudiante. Las TICS permiten la interacción entre los actores, el aprendizaje ahora es participativo, porque utilizamos el Internet y por medio de los entornos virtuales de aprendizaje.

Lo educativo tiene que servirse de las tecnologías para mejorar sus procesos.

Los estudiantes hoy tienen mucha información sobre la cual pueden elegir y compartir, pero en resumidas cuentas el impacto ha sido positivo en lo que se refiere a los jóvenes, ya que son protagonistas en este escenario, y porque es más fácil para ellos usarlas.

Las redes sociales son espacios para compartir información personal, visual, más no para persuadir, o para el consumismo masivo, esto no debe ser un pretexto para el facilismo o para dejar de comunicarnos, las nuevas tecnologías de información están transformando la comunicación.

Milton Cerda enfatiza algo que es muy importante, el profesor debe estar en la capacidad de asumir y aprender de la información de los estudiantes para discutir sobre eso. La idea es que los estudiantes puedan reflexionar y los docentes tengan un criterio pedagógico al usar las Nuevas Tecnologías.

Dentro de la Universidad Politécnica Salesiana siempre se ha insistido en la actualización de las computadoras y los sistemas, para que los estudiantes aprendan lo último en tecnologías y redes sociales, usándolas positivamente y para mejorar su formación académica.

Sebastián Granda (Director del Área de Ciencias Sociales) aporta que, En nuestro país el avance tecnología ha ido lento, pero seguro, porque le estamos dando apertura a las Nuevas Tecnologías. Algunas universidades han logrado aprovecharlo más, estamos en un país donde la conectividad no es total, el acceso que tiene un ecuatoriano a Internet en las zonas urbanas es total, pero si sales al campo ya comienzan a haber muchos problemas de conectividad, hay una brecha digital o analfabetismo digital. Además nos dice que un cibernauta es aquel que dentro del mundo de las nuevas tecnologías y lo entiende, uno llega a ser dependiente del Internet en su trabajo.

Comentario: Comparando lo que los especialistas aportan con la realidad, todavía existen muchas falencias en el acceso al Internet dentro de la Universidad, el Departamento de Ed. Virtual solo labora en horas de oficina, es decir hasta las 5:00 de la tarde y muchos profesores no tienen la oportunidad de usar esta herramienta libremente, dentro de la Universidad, puesto que ellos pasan en clase toda la mañana, y no pueden usarlo para dar sus tutorías y revisar trabajos. Este es un problema que ojala se resuelva muy pronto.

Y para los estudiantes es lo mismo, porque la Universidad no satisface las demandas de los estudiantes, los encargados del departamento de educación virtual asesoran, pero no permiten que los docentes usen este servicio libremente, hay participación de los estudiantes pero con ciertos límites. No hay mucha unidad de criterios entre lo que dicen los expertos y lo que verdaderamente está pasando en la Universidad.

5.1.4. DEBATE (Grupo Focal)

5.1.4.1. Efectos positivos del Internet y las Redes Sociales.

- La comunicación por Internet es instantánea, se puede ahorrar tiempo y dinero, la información segura.
- Es una manera fácil, rápida y económica, es una red pública. Podemos leer un libro virtualmente
- La comunicación debe ser hipertextual.
- Tener amistades es una manera de comunicación.
- Nosotros administramos, y sabemos que información subimos.
- Hay grandes empresas que obtienen datos como la CIA, la NASA, etc.
- Ser víctima no es muy común, todos corremos el riesgo.
- Es nuestra responsabilidad al manejar la información, cambiar de clave, y mantener nuestra vida privada.
- El Internet es 100% una ventaja, nos da pautas para el avance.
- El Internet es democrático.
- Al entrar y formar parte de una red social tiene muchos objetivos.
- Todos los libros ahora son digitales
- En Internet no es un lujo, es una necesidad.
- En la historia, todo ha ido evolucionando, es una red social.
- Gracias al Internet tenemos acceso al pensamiento de los grandes filósofos.

5.1.4.2. Efectos negativos del Internet y las Redes Sociales.

- Un link es una entrada a lo que sea, y eso es suficiente.
- Hay piratería de datos.
- No subrayamos lo que leemos en Internet
- Es un socialismo virtual, pero debemos comprender la idea dentro de la idea.
- Nuestros datos están expuestos y todos lo saben.
- En el facebook hubo un caso de un hombre que se hizo pasar por un chico de 17 años para ser amigo de una jovencita.
- Por el lado fisiológico, la pantalla de una computadora tiene radiaciones que dañan los ojos, es mejor leer un libro.

- No sabes quien está del otro lado, la verdad no le miras a los ojos a esa persona.
- Es perjudicial porque se manipula la información.
- Los grandes filósofos y profesores no tenían eso y expresaban sus grandes ideas.
- Siempre existirá un vínculo o link que nos de más datos, alguno que no pedimos o no buscamos.
- Es algo discriminatorio, porque algunos no lo tienen, y no pueden acceder.

Comentario.

A muchos de los chicos no consideran los riesgos del Internet y lo negativo que puede ser el pertenecer a una “Red Social” en la cual conoces gente “desconocida” llena de apariencias, es peligroso esto y debe tomarse en cuenta. Por otro lado el Internet si es una herramienta de investigación y por su velocidad impacta más a los chicos, ahora no tengamos esto como una excusa para no consultar en libros especializados, no utilicemos el Internet para el ocio sino para mejorar nuestra educación. El Internet es una herramienta y depende de cada uno si lo usan como tal o para hacer algo malo. El Internet está a la velocidad en la que se mueve este mundo. Hay que preguntarnos que tan conscientes somos de los medios, en realidad pienso o me están dando pensando. El poder está adentrándose subliminalmente, y lamentablemente vivimos en un mundo manipulado.

5.1.5. Resultado de la Observación de clases.

Prof. Lorena Tenorio Metodología de la Investigación.

GUIA DE OBSERVACION PARTICIPANTE		SI	NO
Interactúan los estudiantes		✓	
El profesor habla más que el estudiante		✓	
El estudiante habla más que el profesor			
El profesor usa los siguientes materiales:	pizarrón	✓	
	televisión		
	libros		
	marcadores	✓	
	películas		
Los profesores les dan pistas para hacer las consultas		✓	
El modelo educativo que se aplica es unidireccional		✓	
El modelo educativo que se aplica es participativo			
El estudiante muestra interés en la asignatura		✓	

Fuente: Priscila Pazmiño B.

Comentario: Durante la clase de metodología de la investigación, una asignatura muy clave por cierto, los alumnos se muestran callados, preocupados, la profesora corrige y explica las preguntas, ella les cuestiona porqué escribieron eso. A veces los estudiantes hablan mucho y eso le molesta a la profesora. Ella si permite que los alumnos se defiendan, motiva a la organización de las preguntas.

Rosario Almea Lenguaje Verbal.

GUIA DE OBSERVACION PARTICIPANTE		SI	NO
Interactúan los estudiantes		✓	
El profesor habla más que el estudiante		✓	
El estudiante habla más que el profesor		✓	
El profesor usa los siguientes materiales:	pizarrón	✓	
	televisión	✓	
	libros	✓	
	marcadores	✓	
	películas	✓	
Los profesores les dan pistas para hacer las consultas		✓	
El modelo educativo que se aplica es unidireccional			
El modelo educativo que se aplica es participativo		✓	
El estudiante muestra interés en la asignatura		✓	

Fuente: Priscila Pazmiño B.

En la clase de la profesora Rosario Almea, pude observar lo siguiente: primero les explicaba lo que tenían que hacer ese día, les da pautas e indicaciones, les informa las fechas de presentación de los trabajos con anticipación a manera de cronograma, tenían que hacer un poema y declamarlo, la profesora les guiaba en el proceso y les hacía correcciones para que mejoren su presentación. Los estudiantes se muestran relajados, hacen preguntas, hay un ambiente de confianza. La profesora enfatiza en que no quiere que se aprendan de memoria, sino que creen algo nuevo. También da apertura a los talentos de los estudiantes (expertos en dibujo) o aficionados.

Catalina Álvarez Lingüística.

GUIA DE OBSERVACION PARTICIPANTE		SI	NO
Interactúan los estudiantes		✓	
El profesor habla más que el estudiante		✓	
El estudiante habla más que el profesor			✓
El profesor usa los siguientes materiales:	pizarrón	✓	
	televisión		
	libros	✓	
	marcadores	✓	
	películas		
Los profesores les dan pistas para hacer las consultas		✓	
El modelo educativo que se aplica es unidireccional			✓
El modelo educativo que se aplica es participativo		✓	
El estudiante muestra interés en la asignatura		✓	

Fuente: Priscila Pazmiño B.

En la clase de Lingüística, vemos que no se usan muchos recursos audiovisuales, pero no deja de ser una clase dinámica y los estudiantes tienen mucha posibilidad de trabajar y discutir en clase, hacer preguntas. La profesora pone mucho énfasis en la práctica del vocabulario, les pide que den ejemplos les incentiva a que piensen.

Los chicos también hacen preguntas cuando es necesario, pero la mayoría del tiempo se muestran atentos y callados. La profesora manda deberes para que practiquen mejor y pongan sus propios ejemplos.

Miguel Ángel Soto Teorías I

GUIA DE OBSERVACION PARTICIPANTE		SI	NO
Interactúan los estudiantes		✓	
El profesor habla más que el estudiante			
El estudiante habla más que el profesor		✓	
El profesor usa los siguientes materiales:	pizarrón	✓	
	laptops	✓	
	libros	✓	
	marcadores	✓	
	películas	✓	
Los profesores les dan pistas para hacer las consultas		✓	
El modelo educativo que se aplica es unidireccional			✓
El modelo educativo que se aplica es participativo		✓	
El estudiante muestra interés en la asignatura		✓	

Fuente: Priscila Pazmiño B.

En las clases Miguel Ángel Soto, el profesor es muy abierto a los estudiantes, expresa su teoría, su opinión y su conocimiento, pero también preguntaba a los alumnos, discutía junto con ellos, el debate es muy importante en sus clases, no solo entre los estudiantes, sino también entre maestros y alumnos. Los chicos tuvieron una exposición en la cual debían explicar 2 teorías de la comunicación, tomando fotos en la ciudad, fotos de propagandas, señalética, gestos, etc., y los chicos de segundo semestre tuvieron la oportunidad de elaborar su propio video, con escenas de películas y series que explicaban, muy bien la teoría que querían representar y Miguel Ángel les preguntó que si les gustó el ejercicio, porque a veces las teorías pueden ser algo aburridas, pero que se está logrando leer de mejor manera la realidad. Tiene una buena metodología porque motiva a que los estudiantes analicen dentro de su entorno, y así ubicar y entender más a las teorías de comunicación.

Leonardo Ogaz Lógica

GUIA DE OBSERVACION PARTICIPANTE		SI	NO
Interactúan los estudiantes		✓	
El profesor habla más que el estudiante			
El estudiante habla más que el profesor		✓	
El profesor usa los siguientes materiales:	pizarrón	✓	
	televisión		✓
	libros	✓	
	marcadores	✓	
	películas		✓
Los profesores les dan pistas para hacer las consultas		✓	
El modelo educativo que se aplica es unidireccional			✓
El modelo educativo que se aplica es participativo		✓	
El estudiante muestra interés en la asignatura		✓	

Fuente: Priscila Pazmiño B.

En la clase de Lógica que imparte Leonardo Ogaz, en primer lugar el profesor tomaba lista, revisaba deberes, y luego les explica brevemente como hacer los ejercicios, les da indicaciones, pone ejemplos sencillos para explicar algunas leyes de la lógica que son complicadas, y en ocasiones dice algunas bromas para amenizar la clase, los estudiantes también hacen preguntas, a veces son muy bulliciosos, se ríen, no ponen atención y cuestionan al profesor, pero eso es bueno, para que se acepte un nuevo punto de vista.

Análisis General de la Observación de Clases.

En la experiencia de observar las clases de los primeros semestres, se pudo contemplar que los estudiantes si están comprometidos con las asignaturas, sobre todo se ve el entusiasmo, ya que están comenzando su carrera; también se puede notar que son pocos los profesores que usan las nuevas tecnologías y que las dominan.

Con respecto a la participación de los profesores, las preguntas que los profesores hacían eran directas, y de opinión, otras eran preguntas por si algo no está bien

entendido en clase, algunos de ellos corrigen pero no con la debida paciencia. De 5 profesores observados, 1 aplica un modelo educativo unidireccional, cuando se ve a la educación desde la perspectiva unidireccional que el paradigma informacional conlleva, se tiende caso a no asignar valor a la expresión de los educandos y a sus intercambios. Cuatro de seis profesores en primer y segundo semestre aplican un modelo participativo porque tanto el maestro como el estudiante pueden opinar en la clase y son igual de importantes en el proceso de aprendizaje. El papel del profesor como ya se dijo debe ser el de un facilitador y no alguien que critique o trunque la libertad del estudiante. En mi opinión, en la clase de Miguel Ángel Soto se toma en cuenta el constructivismo social en educación y teoría del aprendizaje, es una teoría de la forma en que el ser humano aprende a la luz de la situación social y la comunidad de quien aprende. El constructivismo social expone que el ambiente de aprendizaje óptimo es aquel donde existe una interacción dinámica entre los instructores, los alumnos y las actividades que proveen oportunidades para los alumnos de crear su propia verdad, gracias a la interacción con los otros. Esta teoría, por lo tanto, enfatiza la importancia de la cultura y el contexto para el entendimiento de lo que está sucediendo en la sociedad y para construir conocimiento basado en este entendimiento, quiere decir, que vale la pena entablar una comunicación fluida en el entorno educativo para que construya el aprendizaje entre todos los participantes del mismo. Un profesor constructivista es una persona reflexiva que piensa de manera crítica sobre su trabajo áulico, capaz de tomar decisiones y solucionar los problemas que se le presenten de la mejor manera, tomando en cuenta el contexto sociocultural de su escuela.⁸⁹

Por otro lado, el papel de los jóvenes consiste en su participación directa en los asuntos políticos que les compete, en auto representarse en los espacios de decisión sin intermediarios y la necesidad de dejar de ser jóvenes socio-biológicamente determinados. Marco Bazan⁹⁰ afirma también que “es necesario un protagonismo juvenil que promueva y cambie la crisis de la cultura adulta, por lo que el reclamo, actuación y proyecto de los jóvenes por reconstruir las relaciones democráticas, simétricas respetuosas, tolerantes y de aceptación de la alteridad de otras identidades se va convirtiendo cada día en el paradigma de las organizaciones de jóvenes" La observación tiene relación con el marco teórico planteado anteriormente, porque hay

⁸⁹ Fuente: http://www.ieslaasuncion.org/josejaime/cursillos/charlaweb_20_2008/html/web20_01.html

⁹⁰ Marco Bazan es filósofo y ha escrito artículos sobre Protagonismo Juvenil y Juventud Barrial Organizada y es asesor del Movimiento Juvenil Organizado de Lima.

que entender la influencia del Internet en la vida de los jóvenes, hay que atender la posición privilegiada que Internet tiene entre las tecnologías de la información y la comunicación, y vincularlo en clase con frecuencia, porque es algo con lo que los jóvenes se pueden identificar.

Se necesita una nueva información y formación, adecuada a los jóvenes, padres y profesores, en el ámbito de las TIC. Esa formación tiene una doble perspectiva, tecnológica y humanística: atiende a los medios y a los fines de la educación.

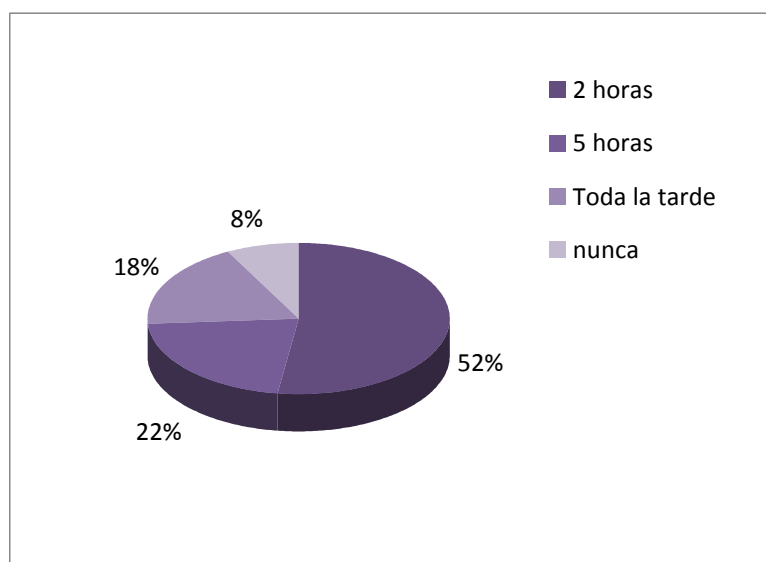
Un gran reto es tratar de convertir las TIC en vertiente de aprendizaje de participación social, de proyectos cooperativos: en los centros educativos, las familias y otros ámbitos sociales, culturales, políticos y económicos⁹¹

En la Universidad Politécnica se da apertura a las Nuevas Tecnologías de la Educación, pero no muchos lo aprovechan de la mejor forma.

Resultado de las encuestas.

Pregunta 1

¿Cuánto tiempo dedicas para usar el Internet?



Fuente: Priscila Pazmiño B.

⁹¹ Artículo encontrado en: <http://www.unav.es/noticias/141103-02.html>

	Pregunta 1	Porcentajes
2 horas	68	52.00%
5 horas	28	22.00%
Toda la tarde	24	18.46%
nunca	10	8.00%
Total encuestas	130	100%

Según la encuesta los estudiantes de la UPS utilizan el Internet 2 horas diarias, que corresponde al 52%, este tiempo que ellos permanecen en el Internet es suficiente para que ellos accedan a una gran cantidad de información o hagan sus consultas y mientras hacen eso, pueden chatear o visitar su red social favorita para averiguar si hay alguna novedad.

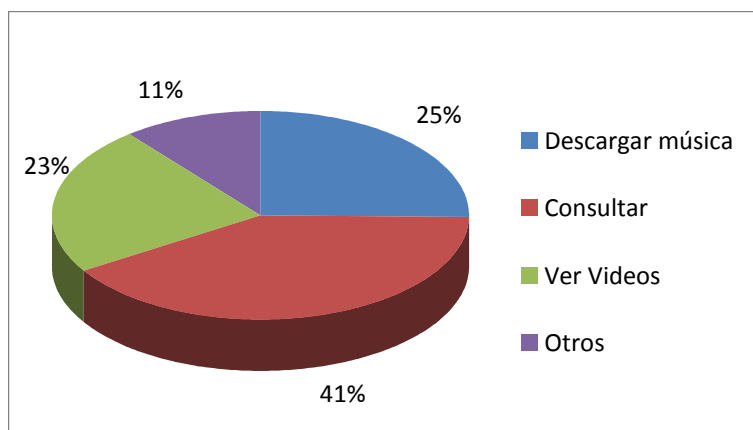
Luego le sigue 5 horas, con un porcentaje de 22%, esto nos demuestra que dedican demasiado tiempo, pero ¿que pueden hacer? si el tiempo que pasan en el Internet les causa satisfacción, ahora que este puede ser aprovechado o derrochado, porque algunos que se conectan en momentos en donde no están sus padres y aprovechan para acceder a contenidos inapropiados para su mente, pasan horas de horas chateando con sus mejores amigos hasta altas horas de la noche, lo que debilita su mente y reduce su capacidad de concentración, al siguiente día no estarán frescos para seguir estudiando, entonces es un problema de control, que los padres de familia deben resolver. Los estudiantes acceden más en las horas de la tarde, ya que la mayoría estudia en la mañana y debe permanecer en el aula de clases. Muchos monopolizan el tiempo y no se dan cuenta que han pasado horas, pero como el costo no es muy excesivo en los ciber-cafés, no hay problemas, estos sitios son muy concurrido por su ubicación, ya que estos centros se encuentran muy cerca a las Universidades o son cercanos a su propia casa. Lo bueno es que en los Ciber-Cafés existen restricciones, y como hay mucha gente no es tan fácil ingresar a alguna página prohibida.

Los que pasan en el Internet toda la tarde que es un 18% generalmente son los que trabajan y tienen libre acceso a esta herramienta casi todo el día, para ellos es indispensable.

Los que nunca lo han usado ni piensan usarlo, aunque es posible que algún día les tocará, son un reducido 8%, que obviamente están en contra de esta herramienta porque les quita el tiempo, les hace facilistas y no quieren correr el riesgo de exponerse en una página.

Pregunta 2

¿Para qué usas el Internet?



Fuente: Priscila Pazmiño B.

	Pregunta 2	Porcentajes
Descargar música	33	25%
Consultar	53	41%
Ver Videos	30	23%
Otros	14	11%
Total encuestas	130	

Usan el Internet principalmente para consultar, descargar imágenes y música, ver videos, chatear, revisar su correo y visitar su red social favorita.

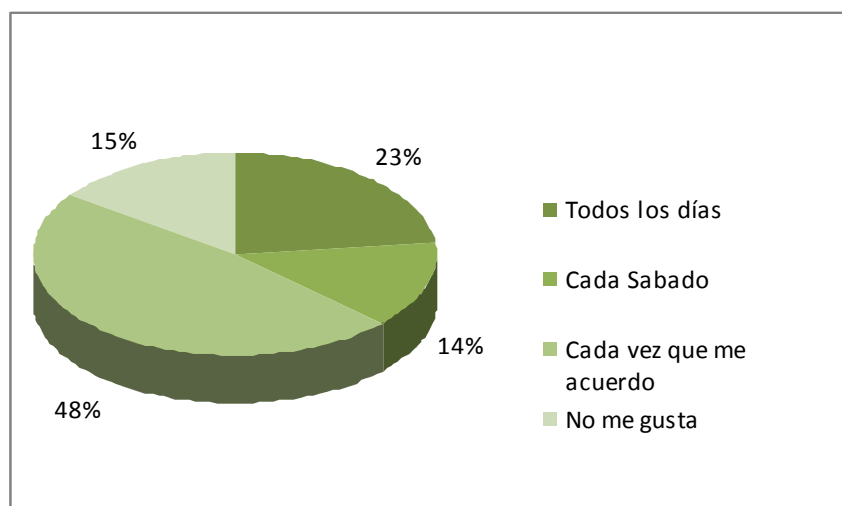
Los usos de las nuevas tecnologías de información (TIC) para los jóvenes⁹² son enfocados para pasar el tiempo, mismo que es utilizado para divertirse y olvidarse un poco de sus actividades diarias, usan la red como un medio de comunicación con el cual pueden relacionarse con otras personas y conocerlas, platicar, así como intercambiar fotos, experiencias y tener conversaciones con personas que probablemente no conocerán nunca en la vida. Los estudiantes, son eficientes y buscan soluciones para conectarse cuando la Universidad no se lo facilita. Además el uso que realizan de Internet es mayoritariamente profesional y académico ya que las actividades más frecuentes son el correo electrónico, y la búsqueda de información general o de estudio.

⁹² <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=430> / Las TIC en la vida de los jóvenes.

Los usos más frecuentes de Internet se relacionan con actividades académicas y profesionales de la Red: correo electrónico (95%), búsqueda de información general (95%) y búsqueda de información sobre estudios (89%).⁹³

Pregunta 3

¿Cuántas veces a la semana visitas tú Hi5?



Fuente: Priscila Pazmiño B.

	Pregunta 3	Porcentajes
Todos los días	30	23%
Cada Sábado	18	14%
Cada vez que me acuerdo	62	48%
No me gusta	20	15%
Total	130	

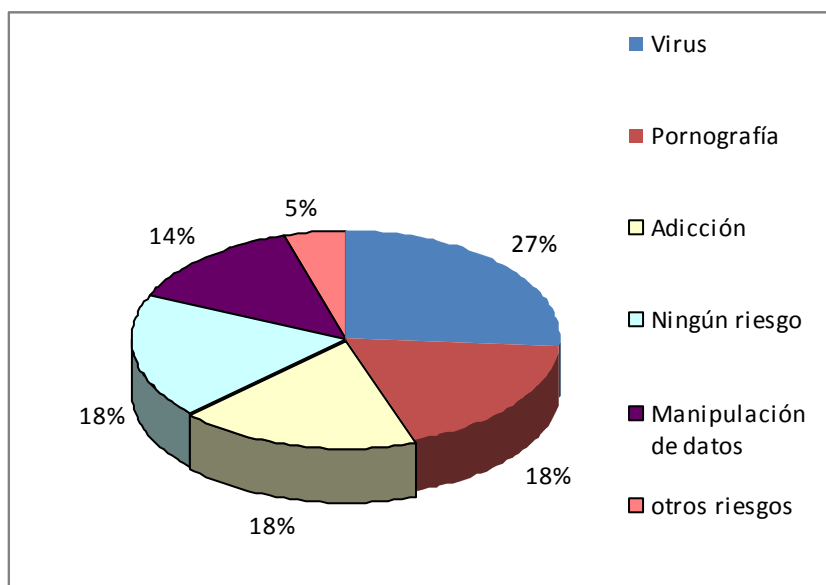
Un 48% de los chicos visitan su Hi5 o red social a la que pertenecen, cada vez que se acuerdan. Creo que se acuerdan frecuentemente o por lo menos una vez por semana, si es exagerada la cifra pero uno no se cansa de ver el perfil una y otra vez para saber que hay de nuevo, considero que el Internet les roba tiempo, dinero y concentración, ya que todo es tan fácil, tan fríamente calculado que no puedes decir “solo voy un ratito”, no el tiempo puede correr y no nos damos cuenta que perdemos toda la tarde solo haciendo cosas vanas. Pero hay que tomar en cuenta que la mayoría de los chicos encuestados tiene 18 y 19 años, entonces viven en su adolescencia todavía, así la mayor novedad

⁹³ MEDINA Eva, Revista Investigación, *Uso del Internet por los estudiantes de la Universidad Autónoma de Madrid.*

para ellos y el mayor entretenimiento es el Internet donde acceden a las famosas redes sociales, donde muchos pertenecen y no solo a una sino a varias, como Facebook, Hi5, Sonico y Tagged. Y los pocos estudiantes a los que no les gusta ser parte de una red social como esta, son un reducido 15%.

Pregunta 4.

Identifica algunos riesgos del Internet.



Fuente: Priscila Pazmiño B.

	Pregunta 4	Porcentaje
Virus	34	27%
Pornografía	24	18%
Adicción	24	18%
Ningún riesgo	24	18%
Manipulación de datos	18	14%
otros riesgos	6	5%
Total	130	

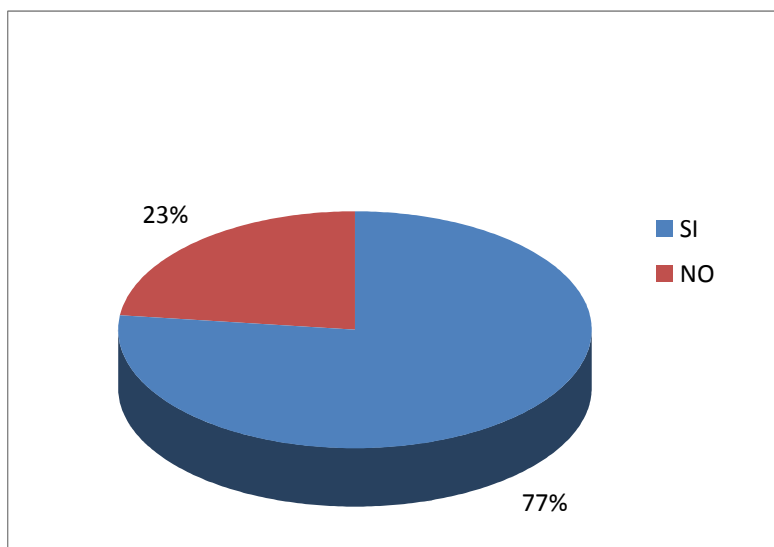
Los riesgos identificados por los estudiantes son los siguientes: la pornografía, los virus, secuestros, conocer gente extraña, piratería, robo de datos, adicción-vicio, fanatismo, abuso, violencia, irrealidad, manipulación estratégica de ciertos grupos, hackers, estafas, páginas de contenido ilegal, desviación de la verdad, facilismo, falta de investigación.

El papel que actualmente cumple Internet no resulta sorprendente, ya que desde su origen los medios y canales como éste han tenido siempre una gran influencia sobre el colectivo adolescente. Y lo preocupante es que la mayor parte del día pasamos sentados frente a la computadora, sin tomar en cuenta a nadie, encerrándonos en un mundo tecnológico, y cuando tenemos problemas en la conexión empieza el estrés e incluso enfermedades psicológicas y físicas.

Los chicos aún estando concientes de los peligros del Internet y redes sociales, lo siguen usando, cada vez son más los usuarios que se añaden, pero su identidad seguirá siendo un misterio. Y es responsabilidad de cada uno, los chicos saben que datos envían.

Pregunta 5.

¿Crees que el Internet ha contribuido a mejorar la calidad de tu educación?



Fuente: Priscila Pazmiño B.

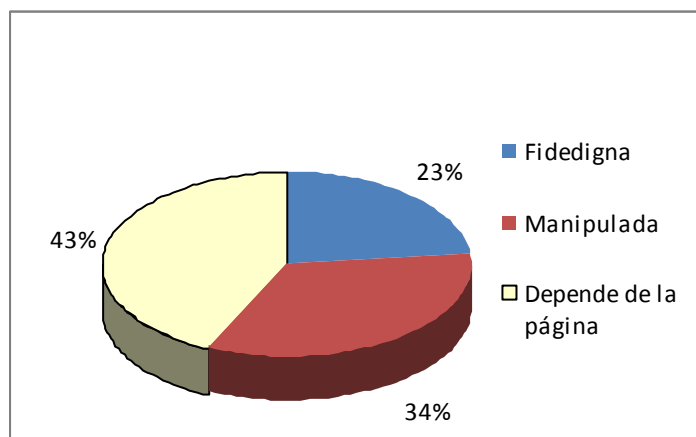
	Pregunta 5	Porcentaje
SI	100	77%
NO	30	23%

La mayoría está de acuerdo en que el Internet si ha contribuido a mejorar la calidad de su educación, porque es una herramienta que contiene cantidad de información actual, también facilita el acceso a la investigación. Porque es una manera de comunicarnos con el mundo, conoces información que no se creía que existía, conoces gente, hay mayor acceso, contiene información actualizada y rápida de bajar, les ha mostrado diversas formas de aprender y nos facilita algunos trámites.

Y un 30% de los encuestados piensa lo contrario, porque consideran que el Internet es perjudicial, contiene información manipulada, ya que no es usado para analizar ni investigar sino que se limitan a copiar los contenidos que en el Internet ya están resumidos y listos para imprimirse, entonces el resto de tiempo ¿qué hacen ellos? acceden a una red social o juegan en el Chat., porque solo se dedican a ver videos y no a consultar, es una fuente de distracción, se vuelven más facilistas, hay vagancia por leer los contenidos, se ha perdido el hábito de la investigación de campo.

Pregunta 6.

¿Crees que la información que se encuentra en el Internet es fidedigna, o más bien ha sido manipulada?



Fuente: Priscila Pazmiño B

Pregunta 6		Porcentaje
Fidedigna	30	23%
Manipulada	44	34%
Depende de la página	56	43%
Total	130	

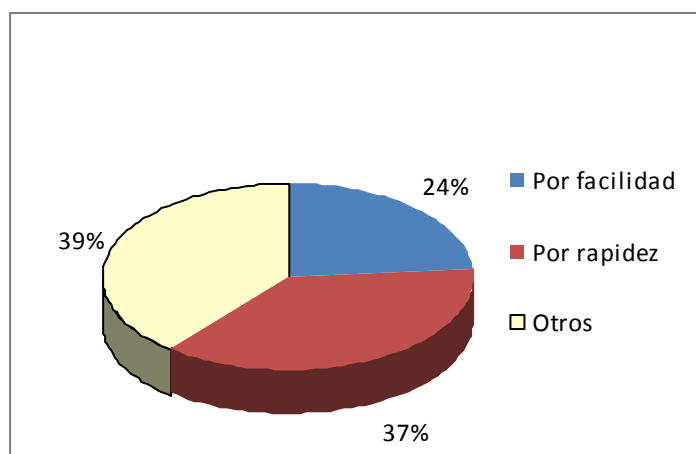
Según esta encuesta el Internet es un 63% confiable, este claro, es un valor aproximado. El 43% de chicos está de acuerdo en que parte de la información es cierta, depende de la página a la cual se acceda, y que nadie puede manejar una información sin manipularla. Algunas páginas pueden ser comprobadas, no siempre la información es verdadera o se presta para hacer daño a la sociedad, depende del caso porque si es algún dato científico es exacto, pero en otros se basa en rumores o supuestos, pero debemos dejar todo en tela de duda.

Un 34% nos dice que mucha de la información que tenemos por Internet es manipulada por intereses y gente que quiere controlar tu vida, a través de la facilidad con la cual entregamos nuestros datos en una red social, ellos pueden usar esto para secuestros, robo de dinero por el Internet o ser víctimas de grandes estafas. La información del Internet en su mayoría es fidedigna y adicionalmente en temas científicos y tecnológicos no tiene una profundidad de especialista, pero sirve como información de consulta para los estudiantes. Salvo sitios web especializados, a los cuales no se puede acceder con tanta facilidad, como páginas de las diferentes universidades del país y del mundo.

Un 23% nos dice que es fidedigna, es decir una información verdadera totalmente confiable, porque hay compañías que tiene redes legales. Pero en la realidad debemos investigar para saber que páginas son reales y correctas.

Pregunta 7.

¿Por qué prefieres consultar en el Internet en lugar de los libros?



Fuente: Priscila Pazmiño B

Pregunta 7	Porcentaje
Por facilidad	31 24%
Por rapidez	48 37%
Otros	51 39%
Total	130

Un 39% prefieren consultar en el Internet por comodidad, o porque les da pereza leer. El Internet es más accesible, interesante y divertido, no hay tiempo para leer hoy en día, o para ahorrar tiempo.

Por la facilidad, nos dice un 24%, porque brinda más abiertamente el desarrollo de un tema, en cambio en un libro solo hay hasta un límite. El Internet es más actualizado, porque se encuentra siempre lo que buscamos, por comodidad, en el Internet están los textos que necesitamos, es más divertido y se puede interactuar más gracias a las redes sociales, dentro de ellas se puede chatear, conversar para mejorar los deberes y consultas, las Bibliotecas no se encuentran en lugares cercanos a la casa donde viven los estudiantes. En el Internet no hay mucha información sobre el Ecuador

Un 37% prefiere el Internet por su rapidez, ya que el tiempo vuela y esta red puede traerte información en cuestión de minutos, pero leer un libro nos puede llevar horas, días quizá, el Internet les permite interactuar más. Es importante la agilidad en la búsqueda de datos, se encuentran datos que si sirven; es más fácil bajar los textos que estar leyendo todo un libro de 200 hojas, este es un problema ya que estamos perdiendo el hábito de la lectura y sobre todo las redes sociales nos distraen mucho, ya que los chicos mientras hacen tareas, chatean, descargan música, visitan su perfil y no se concentran en lo que deberían hacer, por eso gastan el tiempo.

Lo directo e instantáneo que puede ser el Internet asombra a los estudiantes, porque podemos conectarnos desde nuestra casa, pero si es necesario, como ya se mencionó, un control en el tiempo que usamos esta herramienta, no toda nuestra vida debe girar alrededor de las Redes Sociales y el Internet.

5.2. ANÁLISIS SEGÚN LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.

¿Qué relación hay entre comunicación y tecnología?

De acuerdo a la bibliografía consultada: El hombre tiene la necesidad de comunicarse con los demás, de expresar sus pensamientos, ideas, emociones; de dejar huella de sí mismo. Así también se reconoce en el ser humano la necesidad de buscar, de saber, de obtener información creada, expresada y transmitida por otros. La tecnología es justamente el medio que ha permitido responder cada vez mejor a las necesidades humanas facilitando y simplificando procesos. Cordeiro⁹⁴ expresa al respecto que "...la tecnología es la que precisamente ayuda al progreso de la humanidad. Gracias a la tecnología avanzamos más y tenemos más tiempo para nosotros mismos.

⁹⁴CORDEIRO, José Luis. *Benesuela Vs. Venezuela. El Combate Educativo del Siglo*. Ediciones CEDICE. Caracas, Venezuela. 1998.

La Tecnología es pues la técnica que emplea el conocimiento científico para controlar, transformar o crear determinados objetos o procesos. Se refiere a conocimiento científico aplicado con la intención de mejorar rutinas concretas. Ahora bien, la tecnología es entonces un instrumento encaminado a obtener resultados prácticos y concretos en el campo determinado en el cual se aplica.⁹⁵ Por eso la comunicación y la tecnología hoy en día van de la mano para desarrollar nuevos procesos al transmitir información. Necesitamos de la tecnología, nos facilita muchas cosas en este mundo que avanza cada vez más rápido.

En la Universidad se vinculan las TICS pero de manera muy lenta, todavía no existe este libre acceso a la información por Internet por ejemplo, hoy en día hay una nueva manera de comunicarnos, y es a través de las redes sociales que tienen millones de usuarios y van en incremento cada día. Todavía sigue prohibiéndose el celular, el Internet dentro de las aulas, pero esto irá cambiando poco a poco porque esta es ahora nuestra nueva forma de vivir y de estar conectado en todas partes y a todo momento.

De acuerdo a las entrevistas: Milton Cerda señala que no podemos culpar a las tecnologías de porque las personas dejan de comunicarse. Sin duda el cara a cara es la comunicación ideal, pero estamos viviendo una transición, en el futuro la gente podrá decir que el cara a cara no era lo mejor, sino la velocidad la vida virtual, el ciberespacio, los novios virtuales, etc, que son nuevas formas de información y de socialización.

No podemos ser categóricos de decir que ahora la gente se comunica menos o más que antes, pero la ruptura por ejemplo en el ámbito de la universidad los profesores que no se han metido en esta nueva ola, empiezan a tener serios problemas de comunicación con sus alumnos. Las tecnologías no están coartando la comunicación sino más bien transformándola.

Debate: La comunicación por Internet es directa e instantánea, se puede ahorrar tiempo y dinero, la información es segura. La comunicación hoy en día debe ser hipertextual. Tener amistades es una manera de comunicación.

Cuando usas una computadora por mucho tiempo, te expones a problemas físicos en la visión por pantalla de una computadora tiene radiaciones que dañan los ojos, también la

⁹⁵ Cap 1. *Relación entre medios de comunicación y tecnología.*

mala postura afecta a ciertas articulaciones del cuerpo y el estrés que nunca falta si hay un exceso de trabajo a adicción a toda clase de Nueva Tecnología.

Antes la manera de comunicarse era distinta, los grandes escritores y profesores ecuatorianos no tenían un computador pero expresaban sus grandes ideas y se convertían en legados para la juventud de ese entonces. No todos tienen acceso a las Nuevas Tecnologías ni saben cómo utilizarlas.

Observación: Se puede decir que si vinculan las nuevas tecnologías dentro del proceso educativo y comunicativo de la Universidad Salesiana, en pocas oportunidades, van avanzando a paso lento pero seguro.

¿Qué es y qué nos ofrece el Internet?

Bibliografía: Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, EE.UU.⁹⁶

Internet es hoy para los jóvenes una forma de comunicación, se utiliza con la finalidad de mantenerse informados, básicamente sobre todo aquello que es parte de su vida social y cotidiana. Los jóvenes aprecian que Internet y los medios audiovisuales son una importante posibilidad de "conocer" sobre muchos aspectos que la escuela o universidad no les permite y le asignan un valor de complemento a la educación que reciben en el aula. El Internet nos ofrece cantidad de información, velocidad en la conexión y facilita nuestro aprendizaje.

Encuestas: El Internet nos ofrece un mundo de posibilidades, podemos obtener textos, descargar imágenes y música, ver videos, chatear, revisar el correo electrónico y visitar su red social favorita.

⁹⁶ edjavimusica.wikispaces.com/file/view/Internet.doc

La mayoría de los chicos concuerda en que el Internet si ha contribuido a mejorar la calida de su educación y por ende ha mejorado su forma de comunicarse con los demás, El Internet es 63% confiable, así no hay que creer que toda la información que recibimos a través de las Nuevas Tecnologías es confiable, es necesario comprobarlo.

Debate: El Internet es 100% una ventaja, nos da pautas para el avance. Es democrático. En Internet no es un lujo, es una necesidad. Gracias al Internet tenemos acceso al pensamiento de los grandes filósofos. En el Internet siempre existirá un vínculo o link que nos de más datos, alguno que no pedimos o no buscamos.

Entrevistas: Milton Cerda opina que el Internet tiene las mismas fortalezas y debilidades de otros medios, en el sentido que el medio puede crear una realidad, y más aún en el Internet una realidad virtual. Si se quiere investigar cosas valiosas y otras que no deberían estar en la red lo encuentras también, entonces hay que tener cuidado y criterio.

Ahora con el Internet uno tiene información actual, poder profundizar muchos temas y poder innovar en el aula, es por eso que los estudiantes traen expectativas cosas que uno no se hubiera imaginado, novedades, entonces ya no se da esa relación de poder del que enseña y el aprender. Sebastián Granda nos cuenta que está dentro en este mundo de las nuevas tecnologías, y pasa todo el día conectado a Internet, trabajando continuamente con messenger, yahoo y con el correo de la universidad.

¿Cuál es la influencia del Internet y redes sociales en las Tribus Urbanas?

Bibliografía: Una tribu funciona casi como una pequeña mitología en donde sus miembros pueden construir con relativa claridad una imagen, un esquema de actitudes y comportamientos gracias a los cuales salir del anonimato con un sentido de la identidad reafirmando y reforzado.

Las referencias básicas de la mayoría de los grupos juveniles se expresan masivamente de forma audiovisual, como por ejemplo en la música (discos compactos, videocintas, etc.) y películas. Hay muchos blogs dedicados a las tribus, es decir páginas web o salas de chat donde pueden encontrarse con chicos de su misma edad y que compartan su misma ideología según el grupo al que pertenecen.

Refiriéndonos más específicamente al entorno virtual en el cual se manejan estas tribus, podemos decir que existen páginas web en donde estos jóvenes o miembros de esta

comunidad por así decirlo, tienen la oportunidad de participar entre ellos, de opinar acerca de temas, de conectarse con miembros de la misma tribu alrededor del mundo, de descargar su música favorita, de comprar atuendos, de subir fotos de grupos entre ellos y asimismo de intercambiarlas; hasta tienen la oportunidad de saber qué tipos de espectáculos, eventos o recitales de este tipo de música se están haciendo en este momento a lo largo del planeta.

Su actitud es positiva, porque congenian muy bien con las nuevas tecnologías, y usan no solo la computadora, sino Mp4, Ipods y los celulares que siguen estando muy de moda, muchos de estos chicos no se conforman con escuchar su música favorita desde el Internet, sino que llevan sus canciones preferidas a todas partes por medio de estos sutiles aparatos, porque esto les permite estar más relajados durante el día y sentirse acompañados mientras van viajando en el bus, por ejemplo.

Los chicos reaccionan felices cuando encuentran una imagen atractiva, o cuando descargan una canción nueva o aquella canción que no han escuchado por años, ya que varios de estos jóvenes ya van por los 20 años.

El pertenecer a una tribu urbana es una manera de pensar, una manera de sentirse y expresarse en esta sociedad que cada vez está más lejos del amor.

Muchos de estos espacios virtuales como son las redes sociales, nos limitan al silencio y a la soledad, a encerrarnos cada vez en nuestro propio mundo, a quedarnos con nuestros problemas y solo expresarlo con un emoticón o un estado en el *Hi5*. Los chicos prefieren mandar un comentario en el *Hi5* por el cumpleaños de una amiga, que llamarla o ir a visitarla personalmente, o es la excusa perfecta para demostrar nuestros sentimientos por la persona que nos gusta, y mandarle comentarios un poco indirectos por medio de estas redes que no nos permiten interactuar cara a cara.

Estas redes en su defecto les ayuda a esconderse, en lugar de exponerse, porque es un espacio en el que podemos contar nuestra vida, con más libertad, las emociones se exponen, y es como un juego porque los jóvenes y adolescentes compiten por quien tiene más comentarios, más fotos o más amigos, es increíble ver que en el *Hi5* podemos tener 400 hasta 700 amigos, pero en la vida real a veces ni uno de ellos está cuando más lo necesitamos.

En conclusión, podemos observar cómo estas tribus urbanas se van convirtiendo más rápidamente en las denominadas “Tribus Urbanas Virtuales” ya que por la facilidad que Internet les brinda a estos adolescentes de conectarse entre ellos, de intercambiar experiencias y un sin número de cosas más, de alguna manera los ayuda a ser personas

diferentes dentro del mundo virtual.

Entrevistas: Sebastián Granda dice que las redes sociales tienen mucha influencia, porque a través de las Nuevas Tecnologías se tiene acceso a una infinidad de documentación que está al día en todas las áreas, en todos los temas, también hay acceso a grupos y comunidades de investigación.

Por otro lado Fernando Maestre dice lo contrario, que no tienen mucha influencia, quizá lo único que podría ser es la pérdida de tiempo, porque se utiliza el poder para quitarles el tiempo.

La ventaja es los jóvenes que nacieron en esta época de las nuevas tecnologías para ellos es más fácil entender, adaptarse, utilizar, aprovechar y son los que más aprovechan en el ámbito de facebook, los chats, el hi5, para averiguar que está pasando ahí, es otra forma más de comunicación que se añade a las antiguas, con otros formatos. En esos espacios los jóvenes son los protagonistas, si haríamos un balance de que quien está en facebook, debe estar gente que está entre los 10 y 25 años.

Debate: Nosotros administramos, y sabemos que información subimos. Cuando entramos a formar parte de una red social tenemos muchos objetivos.

Es nuestra responsabilidad al manejar la información, cambiar de clave, y mantener nuestra vida privada. Porque no se sabe quien está del otro lado, la verdad no le miras a los ojos a esa persona. Nuestros datos están expuestos y todos lo saben.

En el facebook hubo un caso de un hombre que se hizo pasar por un chico de 17 años para ser amigo de una jovencita. Este es un ejemplo de como se manipula la información.

¿Qué impacto causan las TICS en la educación?

Entrevistas: Dentro de la Universidad se han ido vinculando las nuevas tecnologías de la información, como señala Fernando Maestre, se ha dado importancia a la actualización de las computadoras y de los programas que se utilizan para dar clases.

Según Sebastián Granda el impacto es positivo dentro de la UPS porque se facilita conocer los programas virtuales, y hay acceso a bibliotecas y hemerotecas virtuales,

Milton Cerda sostiene que lo educativo tiene que servirse de las tecnologías para mejorar sus procesos, sin embargo ahora hay un contexto nuevo para entender a las

tecnologías TIC's, hace como unos veinte, treinta años ya se hablaba de tecnología educativa, pero el contexto de la sociedad en ese entonces no era el mismo de ahora, de la llamada sociedad de la información o sociedad de conocimiento, donde las tecnologías tienen una connotación muy distinta. Hay grandes discusiones de que es la tecnología educativa, en la cual se da todo el proceso de tutorialización, mediante procesos conductistas uno aprendía autónomamente con un CD-ROM y un computador. Las TIC's por medio de las redes permiten la interacción entre los actores, la que permite la construcción el trabajo colaborativo y en grupo, sin duda el aprendizaje es autónomo, pero ya no aprendo de manera solitaria, sino interactuando por medio del Internet y por medio de los entornos virtuales de aprendizaje.

Sebastián Granda añade que en la Universidad hay acceso a una serie de sitios web, para obtener información, documentación, libros actualizados. Mil estudiantes y docentes han logrado aprovechando al máximo eso, en el caso de redes de investigación recién están comenzando a explotar, lo que más se ha avanzado es a nivel docencia, y donde menos se ha avanzado es a nivel de investigación y el uso de bibliotecas.

A través del uso de Internet se pueden realizar conferencias, debates, etc. También se abre una posibilidad infinita para lo que es trabajo en equipo.

Encuestas: La mayoría está de acuerdo en que el Internet si ha contribuido a mejorar la calidad de su educación, porque es una herramienta que contiene cantidad de información actual, también facilita el acceso a la investigación. Es una manera de comunicarnos con el mundo, conoces información que no se creía que existía, conoces gente, hay mayor acceso, contiene información actualizada y rápida de bajar, les ha mostrado diversas formas de aprender y facilita algunos trámites.

Y un 30% de los encuestados piensa lo contrario, porque consideran que el Internet es perjudicial, contiene información manipulada, ya que no es usado para analizar ni investigar sino que se limitan a copiar los contenidos que en el Internet ya están resumidos y listos para imprimirse, entonces el resto de tiempo ¿qué hacen? acceden a una red social, juegan en el chat, o se dedican a ver videos y no a consultar. El Internet es una fuente de distracción, que nos vuelve más facilistas, con vagancia por leer los contenidos, y como consecuencia se pierde el hábito de la investigación de campo.

Observación: En la mayoría de las clases presenciales no se usan nuevas tecnologías, Son pocos los estudiantes acceden a las bibliotecas virtuales, son muy pocas las veces

que el profesor, presenta un video o usa el Internet en la clase. Por eso la mayoría de clases son monótonas, no se ha cambiado el hecho de que el estudiante escuche al profesor por horas, esto cansa a veces, pero así es la educación y realmente son pocos los chicos que se lanzan y preguntan lo que no entienden o discuten con el profesor, de manera respetuosa, cuando algo no le parece. Tampoco se ha cambiado la disposición del aula, es decir siempre el profesor debe estar al frente una grada más arriba y los alumnos un poco más abajo atendiéndole, sin mucha oportunidad de opinar, y mucho menos los chicos que se sientan atrás, ya que ellos aprovechan esta disposición de las sillas (de abajo hacia arriba) para reír, jugar, distraerse y no participar en clase, y esto es penoso porque son chicos con mucho talento que solo por vergüenza o miedo no quieren hablar; podemos ver que hay una gran diferencia con los chicos que se sientan adelante, ellos captan mejor la materia y tienen la oportunidad de trabajar junto con el profesor. Una buena idea que algunos profesores de la universidad aplican, es que se haga una especie de mesa redonda, donde todos se puedan ver cara a cara y allí nadie se salve de participar.

En la práctica de la docencia, toman en cuenta la comunicación educativa o ¿usan las TICS sin esta consideración?

Observación: Son algunos los profesores que dan apertura a las Nuevas Tecnologías en sus clases.

Encuesta: Milton Cerda nos comparte que, el profesor debe estar en la capacidad de asumir y aprender de la información de los estudiantes para discutir sobre eso. El rol del profesor cambia, ahora tiene que crear espacios de aprendizaje y facilitarlos. Para un docente catedrático o un profesor universitario las tecnologías lo que hacen es enriquecer el proceso de aprendizaje, y dar pautas para desarrollar líneas de investigación que antes parecían imposibles. La universidad tiene alrededor de uno 600 profesores, de los cuales unos 200 se han formado en un curso que se llamaba “curso de aprendizaje cooperativo y tecnología educacional al estilo salesiano”, en donde el equipo de Ed. Virtual han acompañado y facilitado el proceso para que los docentes vayan empoderándose de estas herramientas y con criterio pedagógico se puedan hacer cosas muy interesantes. Los docentes leen, reflexionan, pero no logran generar un cambio en su cotidianidad docente, aunque es significativo lo que ellos aprenden.

¿Los jóvenes son receptores pasivos a la hora de recibir clases?

Observación: Los jóvenes de la Universidad Salesiana, del primer y segundo semestre se muestran entusiasmados por aprender, confían en el profesor y hay un ambiente tranquilo, donde todos pueden expresar sus ideas y preguntar algo al profesor si no está claro. Son receptores activos porque participan en clase, pueden debatir con el profesor, expresar sus dudas y opiniones, son muy pocos los profesores que no dan esa apertura. Los estudiantes realizan trabajos que les interesan, como la fotografía, editar videos, declamar poesía, y más, esto aporta a su educación y a su sensibilidad como personas, porque si no les gustara lo que hacen, no podrían hacer exposiciones tan significativas.

Debate: Hay participación e interés en las clases y por todo lo que pueden aprender de las Nuevas Tecnologías. No son receptores pasivos, porque tienen la oportunidad de juzgar o dar una crítica en cualquier momento de la clase.

Bibliografía: Para el autor⁹⁷, el problema de los jóvenes de los '90 radica en la ausencia de visiones del mundo, de proyectos sociales en los que cobre sentido los proyectos personales.

En esta lógica de análisis, la caracterización del joven como apático proviene del ámbito institucional, no de los jóvenes mismos, de los soportes valóricos y normativos de la estabilidad cultural. Los jóvenes de este tiempo no creen nada de lo que dicen los adultos, y cuestionan su falta de coherencia, su hipocresía, mucha de esta "rebeldía según los adultos" es cuestionamiento a estas incongruencias de los adultos que no han sabido construir una sociedad mejor e inclusiva., y la posibilidad de que los jóvenes estén ya construyendo un nuevo modelo o protagonismo social.

Los jóvenes del futuro, tienden a ser aislados, emocionalmente fluctuantes, pero encuentran en las tecnologías una nueva forma de comunicarse, de actuar y ser escuchados. El "aula virtual" instituye un educando que estudia sin ver a nadie ni hablar con nadie; y que, privado de interlocutores, queda confinado a un perenne silencio.

⁹⁷ SANDOVAL Mario, *Jóvenes del Siglo XXI: Sujetos y actores en una sociedad de cambio*, Ediciones UCSH, primera edición, Santiago de Chile, 2002

¿Qué modelo educativo predomina en las aulas universitarias?

Observación: El modelo que predomina en las aulas es el participativo, ya que los estudiantes pueden expresarse libremente, hay confianza con el profesor, los chicos hacen muchas preguntas a veces y eso es bueno porque aprenden más, y se nota su interés por la clase, esto supone que ellos están pasando por la Universidad y no al revés.

Dentro de las aulas de la Universidad Salesiana en la carrera de Comunicación influye más la comunicación educativa, ya que las clases en los primeros semestres son más teóricas, y los profesores usan más los libros; organizan debates, incentivan a que el estudiante reflexione sobre algún aspecto, son pocas veces las que usan una televisión o laptop, o fotografías como ayudas audiovisuales. En la Universidad las tecnologías si se aprovechan bien, el hecho es que los estudiantes se preparen y mientras van subiendo de nivel se les enseña nuevas cosas, porque es casi imposible que de entrada ya se les enseñe a editar un video o una pág. web sin antes saber para qué sirve y otros conceptos claves.

Bibliografía: Vygotsky y Bruner sostienen que el aprendizaje es siempre un producto social. "Aprendemos de los otros y con los otros". Desde lo metodológico, cuando el sujeto educando logra expresar una idea de modo que los otros puedan comprenderla, es cuando él mismo la comprende y la aprehende verdaderamente.⁹⁸ Comunicar es conocer, los educadores experimentan y se apropian de un conocimiento; la construcción del conocimiento y su comunicación no son, como solemos imaginarlas, dos etapas sucesivas en la que primero el sujeto se lo apropia y luego lo vierte, sino la resultante de una interacción: se alcanza la organización y la clarificación de ese conocimiento al convertirlo en un producto comunicable. Pero para que el educando se sienta motivado y estimulado a emprender el esfuerzo de intelección que esa tarea supone, necesita destinatarios, interlocutores reales, por ejemplo que se anime a escribir algo, sabiendo que va a ser leído.

⁹⁸ KAPLÚN, M. "Del educando oyente al educando hablante". *Diálogos de la Comunicación* 37, FELAFACS, Lima, 1993.

¿Qué aporte hacen las Nuevas Tecnologías a la formación de los jóvenes? y ¿Porqué prefieren ir al Internet para consultar? y ¿Qué porcentaje real de los chicos se conectan?

Encuesta: Los estudiantes prefieren ir al Internet porque es más fácil, accesible y rápido que ir a una biblioteca, y el porcentaje de chicos que se conectan a Internet es de 52% tomando en cuenta el universo encuestado que es de 130 estudiantes.

Las Nuevas Tecnologías son parte de la vida de un estudiantes, porque aprenden, se informan, se entretienen y conversan con gente que conocen o no alrededor del mundo, también podemos observar que ellos desarrollan su propio lenguaje, crean un propio estilo en su manera de escribir, ahora se omiten frases cómo: ¿Porqué? (xq'), ¿Dónde estás? (on tas), entonces son formas no muy aceptadas por los maestros ni por la Real Academia de la Lengua, pero son expresiones únicas que los jóvenes entienden sin ningún problemas y eso les facilita su manera de escribir, otra expresión nueva es con los emoticones o avarates que son muy fáciles de crear, son personajes a los cuales los podemos adecuar y ponerle nuestras características físicas, esto llama mucho la atención y son muy usados por los chicos, solo para estar en onda y llamar la atención de sus amigos que visitan su perfil.

Las nuevas tecnologías contribuyen en gran manera por su facilidad de uso y por su adaptación, es decir muchos de nosotros ya no podemos estudiar o trabajar sin conectarnos al Internet, para consultar, o nos sentimos mal si no esta nuestro celular al lado, también la música tiene que acompañarnos a todo lugar, somos parte de esta nueva *Sociedad de la Información*, y más vale adaptarnos o nos quedaremos rezagados.

Debate: En el debate los chicos afirmaron que el Internet hoy en día se ha convertido en una necesidad y es 100% una ventaja, nos da pautas para el avanzar a la misma velocidad con la que el tiempo avanza. Gracias al Internet se tiene acceso a mucha información valiosa no solo en el campo académico sino también personal.

Prefieren el Internet porque es más económico, es una red pública. Se puede leer un libro virtualmente ya que ahora todos son digitales. Gracias al Internet tenemos acceso al pensamiento de los grandes filósofos.

Entrevistas: Sebastián Granda afirma que las Nuevas Tecnologías aportan positivamente a un estudiante de pre-grado y post-grado, ya que tienen acceso a las

bibliotecas y hemerotecas virtuales y les da una posibilidad infinita de trabajo en el tema de la investigación pero también en su formación como estudiante. Mientras que Fernando Maestre dice que los estudiantes siempre están trabajando de manera interesada al desarrollar un producto que les gusta. Lo que les llama la atención es la novedad, es decir el Internet y las redes sociales.

5.3. ANÁLISIS F.O.D.A DE LOS RESULTADOS.

5.3.1. Fortalezas.

De acuerdo al resultado que arrojaron las encuestas, se puede decir que los estudiantes conocen muy bien las redes sociales y el Internet, porque los utilizan casi a diario, un 52% de los estudiantes respondió que pasan en el Internet por lo menos 2 horas diarias.

El Internet en la universidad es un beneficio, porque si entramos a yahoo, o Hotmail, podemos estar al tanto de las noticias más relevantes del día, ahora también el Internet nos ayuda a ofrecer servicios y conseguir trabajo, hay páginas como: www.tuaviso.com, www.profesionales.ec, www.porfinempleo.com; y hay que tomar en cuenta que la mayoría de las empresas piden que el currículum sea enviado vía mail.

En la Universidad tenemos las herramientas adecuadas para practicar con tecnología actualizada, y es momento de usarlas, por ejemplo la plataforma Sol.edu está a disposición de los estudiantes ya hace algunos años, es solo que muchos no conocen esta página, y en su mayor parte es usada para la educación a distancia, pero sería muy interesante utilizar esta plataforma en las mañanas para la modalidad presencial y de este modo tener contacto con los compañeros y profesores para aclarar dudas de la clase, y por supuesto en la tarde pueden usarlo los chicos que estudian a distancia y en la noche. Por eso es que sería recomendable que se amplíen los horarios de atención de estos centros de la Universidad, digamos hasta las 7 de la noche.

De la entrevista a Milton Cerda, se puede destacar que en la Universidad tenemos un departamento de Educación Virtual donde funciona la plataforma Sol.edu, en la cual estudiantes y profesores pueden participar. En este departamento existen aulas virtuales, asesorías, cursos y talleres

Según la encuesta aplicada a los estudiantes de primeros y segundos semestres de Comunicación Social, ellos prefieren el Internet porque es más rápido y por ende se

ahorra más tiempo, es de fácil acceso y tiene información más actualizada que en una biblioteca. El Internet es su herramienta favorita para consultar alguna tarea.

Las fortalezas que hay dentro de la Universidad en este aspecto son las tecnologías, tenemos computadores, Internet, cámaras fotográficas y de video, in-focus. Es decir las herramientas están ahí para usarlas, pero del estudiantes depende aprovecharlas durante el tiempo que este en la carrera.

Para los chicos hoy es algo muy común el visitar su perfil, o su correo electrónico, con el fin de encontrar algo nuevo, pero no precisamente es para fines académicos, sino para conversar con sus amigos, subir fotos y personalizar esa página que creen “suya”, y digo creen porque en realidad todas estas redes sociales Hi5 y Facebook pertenecen a personas que se dedican a manipular información, por eso para ellos es importante la cantidad de información que reciben del usuario día a día.

En las redes sociales y chats se comparte información, pueden encontrarse con amigos que no ven hace mucho tiempo, pueden conocer gente de otros países y pueden estar al tanto de su cultura, su idioma, etc.

Según lo conversado en el debate, los chicos afirmaron que el tener amistades es una manera de comunicación, tiene muchos objetivos el formar parte de una red social, y todo ha ido evolucionando, así que, hay que adaptarse a esta nueva forma de comunicación.

En la universidad deben aprovecharse las redes sociales de la mejor manera, por ejemplo: existen ya varias redes sociales en Internet dirigidas a la educación. Hace algo más de un mes, se presentó la enciclopedia on-line Kalipedia, impulsada por Santillana, como una red social educativa que da acceso a contenidos fiables y adaptados a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.⁹⁹

Los chicos usan el Internet como distracción, para entretenerse y olvidarse un poco de los afanes de día, y se dedican a bajar videos, música, incluso y ver sus programas favoritos en vivo.

Cualquier innovación llama la atención y sorprende al usuario, el Internet luce cada vez más atractivo al público, es por eso que todos lo quieren tener.

Las redes sociales acortan distancias, porque puedes comunicarte de forma más directa con familiares o amigos en el exterior. Te da esa ilusión de privacidad, de que tienes un

⁹⁹ <http://www.idg.es/computerworld/articulo.asp?id=186911>

espacio que es solo tuyo y lo puedes usar como desees, decorarlo como quieras y poner lo que quieras en el.

Según las entrevistas a los expertos, las TICS abren una posibilidad infinita para lo que es trabajo en equipo, y si se lo puede apreciar dentro de la universidad ya que los chicos al momento de trabajar con estas herramientas se ayudan entre si y comparten sus conocimientos, y a sea con un nuevo programa o con un equipo, es lo que comprobé al momento de la observación a las clases.

5.3.2. Debilidades.

El Departamento de Ed. Virtual no se aprovecha adecuadamente, porque el servicio es limitado, y son pocos los estudiantes y profesores que se integran al portal Sol.edu.

También hay problema con los horarios de atención de este departamento, porque no atienden pasado las 5 de la tarde, lo cual perjudica a ciertos maestros que laboran en la noche.

Según la observación a los profesores, pude notar que no utilizan adecuadamente los medios, no los usan para reflexionar, sino para informar al alumno, y presentan los medios como un complemento de la clase, pero no como una forma de analizar en clase. Los profesores usan las nuevas tecnologías en cierto momento, para complementar sus clases, pero es necesario preguntarse ¿que sacaron los estudiantes de ello?, ¿qué mensaje captaron? y si pueden llevarlo a su realidad; es necesario conocer el nivel de interpretación de los estudiante, por ejemplo si estamos hablando de una película expuesta en clases, debemos saber ¿qué reacción provocó esa película en los estudiantes?, los chicos deben ser capaces de auto expresarse.

Muchos de los profesores hacen cursos dentro de la universidad, pero esto no garantiza que lo vayan a poner en práctica. Los profesores tienen una idea de que son las redes sociales, pero no son parte de ellas, lo interesante sería que los profesores usen los contenidos del Internet de forma integrada en sus clases.

El modelo de comunicación que se practica en la universidad es un modelo *informativa*, ya que el profesor se dedica a dar su clase, pero no comprueba si los chicos entienden bien el tema, por eso es necesario implementar la pedagogía de la pregunta y que los chicos no tengan miedo a expresarse cuando algo no está claro, o cuando quieren aportar con algo nuevo.

Debemos cambiar el modelo que se practica, a un modelo dialógico, que sea participativo, donde se discuta y se de pistas que lleven a un conocimiento clave.

Hay veces que los chicos se acostumbran a estar inmóviles y simular que están escuchando, entonces no existe una verdadera participación, ni un buen aprendizaje.

Debemos reflexionar si estamos ante un adoctrinamiento, es decir que el estudiante piense como el profesor, o si en verdad se da espacios para la reflexión y la crítica.

En la investigación bibliográfica se exponen algunos riesgos de consultar en Internet, uno de ellos es que la información ya ha sido manipulada, por ejemplo en “Wikipedia”, que por cierto es muy usada por los alumnos, se encuentran datos que cualquiera puede modificar y pueden poner cosas que no son ciertas, no se puede confiar 100% en la información que adquirimos del Internet; ahora lo interesante sería que los chicos comprueben esos datos por medios de una investigación en libros, los cuales tienen una información más precisa y fidedigna.

Según la entrevista a Fernando Maestre, las redes sociales son lugares dedicados más a la publicidad. Hoy por hoy el vender y ganar es lo más importante, porque eso el marketing aprovecha y tiene un gran espacio en estas redes: por ejemplo títulos como: “Tips de Amor” “Gánece un viaje a Orlando”, etc se ven con una apariencia atractiva para los usuarios, y si le damos click, para ganar dicho premio o obtener dicho concejito, nos piden nuestra clave de correo, número de cédula, o número de tarjeta de crédito, con esto ya tienen una gran oportunidad de robar y estafar a la gente.

Lastimosamente las cosas buenas que unos hacen, otros la aprovechan para hacer el mal...

5.3.3 Oportunidades.

- ✓ La universidad tiene la oportunidad de convertir al Departamento de Educación Virtual, en un centro especializado donde se reciba asesoría permanente tanto para los estudiantes como para los profesores, ya que cada uno requiere una asesoría diferente.
- ✓ El Internet te da la oportunidad de acceder libremente a mucha información en cuestión de segundos.
- ✓ Existe la posibilidad de crear una red social universitaria, a la cual todos los estudiantes de la Universidad Salesiana tengan acceso y que puedan usarla con

finés académicos, para intercambiar opiniones, investigar, organizar foros con estudiantes de otras universidades del país y de otros lugares del mundo.

- ✓ Pasando al aspecto educativo, es posible implementar los medios en el aprendizaje, y un ejemplo de ello es la educación en línea:

Como consulta bibliográfica y ejemplo, podemos decir que la educación en línea utiliza la red Internet con todas sus herramientas TIC como canal para realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En ocasiones se confunde la educación a distancia con la educación en línea. Sin embargo, podemos decir que la educación en línea es un tipo de educación a distancia. La educación en línea o *e-learning* trabaja por medio de una plataforma que es un espacio o portal creado específicamente para dicho fin, la cual contiene herramientas que apoyan el aprendizaje del alumno. Normalmente a esta plataforma se le denomina "gestor de cursos en línea".¹⁰⁰ En los últimos años este tipo de modalidad ha aumentado su utilización, pues ya son cientos de universidades, instituciones y centros educativos que utilizan Internet para ofrecer al público la oportunidad de cursar ya sea una carrera o un postgrado o un colegio. El impacto que tiene este tipo de enseñanza en los alumnos es importante: la motivación, la diversión y la novedad permiten generar interés en los aprendices, quienes trabajan en un ambiente cooperativo de retos y competencias. La cantidad y calidad de la información que hay en la Red abre caminos para que docentes y estudiantes participen en experiencias impensables al interior de una sala de clases: la conexión inmediata con expertos en los distintos campos de estudio, mediante las direcciones que aparecen en los textos publicados en línea de sus propias páginas web o de las páginas de las instituciones en las que se desempeñan. Esto, sin contar los directorios de búsqueda en línea como 411.com, un recurso excepcional para encontrar, por ejemplo, direcciones de correo electrónico. Esta experiencia resulta tan enriquecedora que varios proyectos educacionales desarrollados en el mundo conectan a estudiantes y expertos para fomentar sus diálogos.

Uno de los más destacados es *Science Learning Network*, que proporciona acceso a iniciativas colaborativas en ciencia. Pero la cantidad de información disponible y los esfuerzos realizados para incentivar el desarrollo de los estudiantes, no asegurará el éxito en un curso en línea. La clave radica en la disciplina del alumno para estudiar,

¹⁰⁰ http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_en_l%C3%ADnea

investigar y llevar a cabo los trabajos y proyectos solicitados. En eso, la educación tradicional y la virtual no exhiben diferencias. Esta clase de educación en línea es la que debería implementarse en la Universidad Salesiana, dando apertura a nuevas investigaciones, y una conexión más rápida con diferentes países de América Latina y el mundo.

Según la investigación bibliográfica, Vygotsky y Bruner sostienen que el aprendizaje es siempre un producto social. "Aprendemos de los otros y con los otros, en el desarrollo (del educando) toda función aparece dos veces: primero a nivel social y más tarde a nivel individual; primero entre personas (intersubjetiva) y después en el interior del propio educando (intrasubjetiva). Todas las funciones superiores de la inteligencia -sea la atención voluntaria, la memoria lógica, la formación de conceptos- se originan como relaciones entre los seres humanos"¹⁰¹.

Se debe facilitar el servicio de Internet dentro de la Universidad, y que no sea empleada solamente en la educación a distancias, sino en la presencial. Dentro de la Universidad se deben crear espacios, aprovechar el Departamento de Ed. Virtual de la mejor manera y modernizar las salas de cómputo del CECASIG, donde se recibir cursos y que se facilite el acceso a estudiantes y profesores, ya que por algunos inconvenientes, los chicos prefieren ir a los Ciber fuera de la Universidad, donde probablemente gastarán más su dinero.

La investigadora en el estudio *Learner Contributions to Knowledge, Community, and Learning* asegura que "de hecho es muy posible no recurrir a más elementos que el correo electrónico en este tipo de cursos y, aún así, se tendrá como resultado una experiencia de aprendizaje altamente valiosa"¹⁰². Este sistema es, además, una de las aplicaciones más rentables desde el punto de vista de los recursos tecnológicos y de red que demanda para su funcionamiento.

Tras el correo electrónico el "ciber-útil" más común es el foro, también llamado conferencia asíncrona. Éste permite discutir, opinar y preguntar, mediante el envío de mensajes de acuerdo con un tópico o subtópico relativo al curso. Para leer los mensajes dejados por otros, basta con seleccionar el tema de interés.

¹⁰¹ VIGOTSKY, L. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica, Barcelona, 1978.

¹⁰² <http://es.catholic.net/empresarioscatolicos/465/1138/articulo.php?id=11089>

Las videoconferencias en tiempo real y las sesiones de chat, junto al cada vez más extendido uso de pequeñas videocámaras ubicadas sobre la pantalla del computador, son recursos no sólo interesantes para intercambiar información y ejecutar labores docentes, sino que, además, generan un sentido más real de comunidad y conexión.¹⁰³ Todas estas aplicaciones son básicas para compartir experiencias, dudas y conocimientos. Este último punto, el centro fundamental de la educación, se ve, además, muy potenciado con las tecnologías de información porque el alumno no sólo accede a los antecedentes que proporciona un maestro, sino que tiene a su disposición el cúmulo desmesurado de información que a diario se publica en Internet.

5.3.4. Amenazas.

Si los chicos no encuentran acceso a Internet en la universidad, ellos van a preferir a los Ciber- Café fuera de la universidad, donde probablemente gastarán más su dinero y estarán en riesgo de acceder a información inapropiada o peligrosa.

Es por eso que dentro y fuera de la universidad hay que tener un nivel de responsabilidad y cuidarse de no dar demasiados datos en una red social que puede ser vista por cualquier persona.

Las redes sociales te persuaden, te convencen de algo que muchas veces no es cierto, por ejemplo con las chicas, si no tienen cuidado y no conocen bien con quien están conversando, pueden ser secuestradas por algún un pervertido que se hizo pasar por un adolescente de 17 años en una inocente conversa de chat.

Según el debate, muchos jóvenes dicen administrar bien su información personal, pretenden mantener su vida privada dentro del Internet, que es un medio masivo, pero solo se están engañando ya que existe el riesgo de secuestros, robos, fraudes, si seguimos confiamos totalmente en estas páginas abiertas a todo el mundo.

Un problema grave es la suplantación de identidad, ya que los propietario no somos nosotros, nadie nos garantiza que eso que ponemos en el Facebook o el Hi5 sea “privado”.

Han existido casos en los cuales se crea un perfil con la misma fotografía, pero datos diferentes que pueden perjudicar la integridad de los jóvenes, como un ejemplo real tenemos algo sucedido en México:

¹⁰³ "La nueva forma de enseñar: Educación en línea" en universia.cl.

En la televisión hubo un reportaje en el programa “todos los días con Joaquín López Dóriga” (periodista mexicano) sobre *Facebook, Hi5, Myspace, Sonico, etc* y lo peligrosos que son. Viene un reportaje diario en el periódico MILENIO, sobre como los secuestradores tienen como fuente de información directa y confiable los blogs, el Facebook y el Hi5. Entrevistaron a unos secuestradores y dicen que entran a la red y ven los ROSTROS, la casa, los carros, las fotos de viaje y saben el nivel social y económico que tienen quienes ahí aparecen. Ya en televisión uno de ellos había declarado que antes batallaban mucho para reconocer a los candidatos a secuestros, pero que ahora con el Facebook y la información que ponemos voluntariamente en la red, ya no se confunden ni tienen que investigar en donde viven o en que escuela estudian y a donde viajan y quienes son sus papás, hermanos y amigos. Eso pasó con Alejandro Marti, (Joven mexicano muerto por sus secuestradores) que de todo ponía, la familia acaba de cerrar su blog después de darse cuenta de la cantidad de información potencialmente peligrosa que el joven había puesto ahí con alegría y sin sospechar que estaba armando a quienes lo mataron. Para que esto no pase, hay que proteger a los jóvenes y advertirles que ya no pongan información peligrosa en la red. Que se considera como información peligrosa, por ejemplo: la dirección de la casa, el número de celular o teléfono, número de cédula, y por supuesto fotos comprometedoras, por ejemplo de nuestra casa, eso nunca lo debemos subir, no es recomendable ni siquiera pone fotos de nuestros amigos, porque si no pueden con nosotros, intentarán averiguar más de nosotros a través de nuestros amigos. Los términos de uso le reserva a Facebook el derecho a conceder y sub-licenciar todo 'el contenido del usuario' a otros negocios. Sin su consentimiento, a muchos usuarios les convirtieron sus fotografías en publicidad, transformando un comercio privado en endosos públicos. De repente todo lo que sus afiliados publicaron, incluyendo sus fotografías personales, su inclinación política, el estado de sus relaciones afectivas, intereses individuales y hasta la dirección de la casa, se envió sin su autorización expresa a millares de usuarios. Facebook está vendiendo la información de sus usuarios al mejor postor. Lo que muchos usuarios no saben es que de acuerdo a las condiciones del contrato que virtualmente asumen al hacer clic en el cuadro 'acepto', los usuarios le otorgan a Facebook la propiedad exclusiva y perpetua de toda la información e imágenes que publican.¹⁰⁴ Muchos empleadores norteamericanos al evaluar hojas de vida revisan Facebook para

¹⁰⁴ <http://www.portalnet.cl/comunidad/showthread.php?t=88371>

conocer intimidades de los solicitantes. La prueba que una página en Facebook no es para nada privada se evidenció en un sonado caso donde la Universidad John Brown expulsó a un estudiante cuando descubrió una foto que colgó en Facebook vestido de travesti. Otra evidencia sucedió cuando un agente del Servicio Secreto visitó en la Universidad de Oklahoma al estudiante de segundo año Saúl Martínez por un comentario que publicó en contra del presidente, y para colmo de males, el asunto no termina si el usuario se decide retirar, aun cuando los usuarios cancelan la membresía, sus fotos e información permanecen abordo, según Facebook, por si deciden reactivar su cuenta, es más, el usuario no es retirado inclusive cuando fallece.

De acuerdo a las 'condiciones de uso,' los dolientes no pueden obligar que Facebook descuelgue los datos e imágenes de sus deudos, ya que cuando el finado aceptó el contrato virtual le otorgó a Facebook el derecho de 'mantenerlo activo bajo un status especial de conmemoración por un período de tiempo determinado por nosotros para permitir que otros usuarios puedan publicar y observar comentarios sobre el difunto.' Sepan los usuarios de Facebook que son partícipes indefensos de un escenario, los académicos califican como el caso de espionaje más grande en la historia de la humanidad. De paso se convierten de manera inconsciente en los precursores del fenómeno de 'Big Brother' te está observando. Alusión directa a la intromisión abusiva del estado en los asuntos privados del ciudadano común para controlar su comportamiento social, tema de una novela profundamente premonitoria escrita en 1932 por el británico Aldous Huxley: 'Un Mundo Feliz.' ¹⁰⁵

¹⁰⁵ <http://www.portalnet.cl/comunidad/showthread.php?t=88371>

CAPÍTULO 6

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

6.1. Conclusión introductoria a partir del objetivo principal.

Como objetivo principal está planteado especificar el impacto que tienen las redes sociales en la formación de los jóvenes, por medio del análisis en la Universidad Politécnica Salesiana, para demostrar en qué medida afectan estos espacios cibernéticos a los estudiantes universitarios.

Las redes sociales, son espacios mediante los cuales es posible que un grupo de personas compartan soluciones y propuestas para necesidades comunes. Las redes sociales te permiten definirte como individuo. En una red social compartimos anécdotas, nosotros hacemos que esta subsista. Rompe con el aislamiento porque son una forma de expresarse.

Las redes sociales ofrecen consultas en espacios de la web, es publicidad que no tiene costo, así los chicos deciden ser parte de la red social que más les convenga (Hi5, Sonico, Facebook, etc) después envían las invitaciones por medio de la red social a sus amigos y así se dan a conocer como pertenecientes a esta, es decir que son portavoces, asociados a estas redes directamente ya que promocionan sus servicios, y así hacen que la red social crezca y tenga miles de usuarios cada día, los jóvenes van actualizando y mejorando la apariencia de su página personal, usando las Tecnologías de Información existentes en la web. Y para esto en la redes sociales, se necesita saber lo básico de Html y CSS, lo cual si aporta en gran parte a su aprendizaje.

El impacto de redes sociales ha transformado profundamente a las sociedades de todo el mundo. Y en este mundo cambiante, la generación más joven parece encontrarse más cómoda con el uso de las TICS y más adepta a ellas para expandir su conocimiento¹⁰⁶.

Estos espacios afectan a los estudiantes, porque son ellos los que buscan soluciones para conectarse cuando la Universidad no se lo facilita. Además el uso que realizan de

¹⁰⁶ III Encuentro Iberoamericano sobre Objetivos del Milenio de Naciones Unidas y las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TICs)

Internet es mayoritariamente profesional y académico ya que las actividades más frecuentes son el correo electrónico, y la búsqueda de información general o de estudio. Claro que el impacto de las redes sociales seguirá creciendo, cada vez dependeremos más de las Nuevas Tecnologías, hasta será preciso pertenecer a una red social, para expandir nuestros horizontes y conocer personas con diferente cultura e idioma, pueden ser expertos, aficionados, con los cuales podemos hacer negocios, intercambiar opiniones, en fin.

El impacto es real tanto en lo educativo como en lo comunicativo, ya que existe interactividad, las personas son quienes pueden alcanzar un mayor grado de interacción al comunicarse unos con otros. El papel del alumno usuario es el de receptor, y en el segundo de interlocutor. Pero hay otro aspecto para analizar y es un tanto negativo, y es el tipo de apertura que se les da a los estudiantes de la Universidad Salesiana para que accedan al departamento de Educación Virtual, porque se debería habilitar un centro de cómputo donde todos puedan hallar información y que no tenga ningún costo para los estudiantes, donde el horario sea conveniente para los chicos y los profesores. La intervención de los estudiantes debe ser diaria y debe mejorar su rendimiento académico.

Y de acuerdo al análisis realizado creo que son más los aspectos negativos o riesgos que los positivos, pero no le podemos dar la espalda al Internet, ni muchos menos deshacernos de él, y procurar no usarlo, es casi imposible, lo que si podemos hacer es concienciar a la sociedad para que tome en cuenta estos riesgos y use esta herramienta correctamente.

6.2. Conclusiones

1. Internet tiene un impacto profundo en el trabajo, el ocio y el conocimiento a nivel mundial. Las Redes Sociales se han convertido en una parte natural de las vidas de la juventud de hoy en día, porque son perfectas para conocer gente, para compartir, y porque son un lugar idóneo para obtener información. El Internet es una fuente de comunicación moderna, que puede causar adicción social, porque cuando un joven escribe, su único contacto es con la pantalla de un computador, sin ver ni escuchar a esa persona con la que supuestamente está comunicado, y pierde la noción del tiempo y de la gente a su alrededor, también los signos lingüísticos no se respetan en algunos sitios web o redes sociales.

2. El efecto más negativo que puede tener una red social es la pérdida de tiempo, para los chicos no puede tener importancia, pero en la realidad las salas de Chat y de más redes sociales son una fuente de distracción, es por eso que en los trabajos se está prohibiendo que las personas ingresen a estas páginas en horarios de oficina, porque la producción se hace más lenta. Lo positivo que podemos rescatar de estas redes sociales, es que son herramientas con las cuales podemos aprender de temas de actualidad, científicos, y desarrollar talentos: como cocinar, hacer experimento, cantar, danzar en fin, estas redes abren un mundo de posibilidades. Las redes sociales son una herramienta de comunicación, sirve para unirnos y conocer la opinión de personas en diferentes partes de América y el mundo, se acortan las distancias, debemos ser cautelosos y no permitir que estas redes nos atrapen y nos absorban por completo. Las redes sociales se expanden por todo el mundo y son un negocio fructífero, que ha contribuido para el progreso en la vida del ser humano.

3. Dentro de las Universidades, es una revolución total, actualmente se practica una educación on-line, que permite educarse a distancia, con los mejores profesores del mundo, se puede acceder a una base de conocimientos de expertos que comparten conocimientos. Por otra parte la comunicación se reconoce como un proceso de intercambio de información, un intercambio de ideas cuyo resultado es la concreción de ideas nuevas o el reforzamiento de las ideas preconcebidas. Lo que predomina son las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación porque las discusiones

académicas, los negocios, las relaciones internacionales, las actividades humanas más cotidianas están centradas en una revolución que tiene como base a las T.I.C.S, innovaciones que favorecen enormemente el flujo de información y que, por supuesto, mejoran las posibilidades de comunicación humana. Los medios de comunicación social, y los profesionales de la comunicación, no pueden hacerse a un lado cuando el mundo en su conjunto se abre a experimentar un fenómeno que con Internet a la cabeza recibe diversos nombres y que, como sea que se denomine, trae consigo un conjunto de cambios que parecen no terminar.

4. Las tecnologías llaman la atención de todos: chicos y grandes, desde celulares hasta los increíbles robots casi humanos que se están fabricando. Las TIC atrapan de una manera tal, que muchos las consideran su mejor amiga y confidente. El aporte a la educación es positivo, hay que aprender a convivir con las Nuevas Tecnologías y aprender todo lo bueno que estas nos puedan ofrecer, no importa el precio que paguemos, lo importante son los resultados que se lograrán, una educación más actual y acorde con la velocidad con la que avanza este mundo.

5. Es necesaria la educación para las nuevas tecnologías, la educación del espectador. Las nuevas tecnologías no implican en sí mismas innovación si no hay un profundo cambio metodológico. La utilización de las nuevas tecnologías desde el punto de vista pedagógico tiene sentido si desarrolla en los alumnos habilidades para: plantear temas y problemas, buscar información pertinente, aumenta la capacidad para establecer conexiones, realizar valoraciones informadas y dotar de sentido al mundo en que viven. La perspectiva constructivista constituye un elemento clave para la adecuada implantación de las nuevas tecnologías en el proyecto educativo.

6. A pesar de las numerosas promesas que ofrece la era de información, debemos tener en cuenta que las TIC's, por sí mismas, no pueden satisfacer muchos de los retos principales a los cuales se enfrentan cada día los jóvenes, como sus sentimientos y emociones, muchos de ellos se pregunta ¿Cuál es su lugar en el mundo? y como no lo encuentran asumen una personalidad extraña que los lleva a comportamientos no tan aceptables.

6.3. Recomendaciones.

- ❖ Dotar a la Universidad Politécnica Salesiana, de infraestructuras adecuadas para el trabajo con las nuevas tecnologías, tanto a nivel de hardware como de software¹⁰⁷. Estableciendo proyectos curriculares en los que se contemple la incorporación de nuevas tecnologías como recursos de aprendizaje, de manera que cuando los chicos tengan que practicar en el mundo laboral, no les coja de sorpresa y sepan cómo funcionan los programa.
- ❖ Favorecer una disposición más abierta al uso de los nuevos medios por parte de los profesores, proporcionándoles la formación y el apoyo necesario. Porque el profesor debe estar preparado para afrontar los retos de las nuevas tecnologías en la educación, siendo capaz de diseñar, producir y valorar sencillos recursos didácticos que dinamicen sus clases, aprendiendo a incorporar materiales multimedia, informáticos y/o Internet. Los docentes deben incentivar a que los chicos investiguen, pero también expongan sus opiniones con libertad, y porque no, organizar debates con estudiantes de diferentes universidades en el país y luego que logren tener contacto con otros estudiantes de otras partes del continente y así la educación será más rica y dinámica.
- ❖ Crear contextos de enseñanza-aprendizaje en los que el trabajo en equipo esté incluido a la vida y al contexto social en que está inmersa la escuela. Para que el usuario de Internet no se desvíe de su objetivo principal, qué es la consulta e investigación de datos, ya que por la curiosidad y por lo atractivo de las páginas, se puede acceder a contenido riesgoso e inapropiado. La tecnología va en auge, así que hay que aprovecharla y no dejar que ella se aproveche de nosotros y nos controle.

¹⁰⁷ DUBRAVCIC Martha, *Incorporación de Nuevas Tecnologías en Educación TICS*, Compilación: Tatiana Rosero, Quito, 2006.

- ❖ Los chicos deben tener mucho cuidado al momento de dar sus datos en las redes sociales, es mejor solo poner lo necesario, si es posible no con el nombre real, sino con un *nickname*¹⁰⁸, con el cual sus amigos si lo puedan reconocer. Hay que aprender a utilizar bien la tecnología, recogiendo información para la concientización social.

- ❖ Hay que tener mucho cuidado con la gente que permitimos que sea parte de nuestra red de amigos, siempre hay que cerciorarse de que es alguien conocido, porque de lo contrario corremos el riesgo de tratar con gente indeseable, que solo quiere hacer daño, especialmente a las señoritas.

- ❖ Creo que el control lo tenemos nosotros, solo nosotros sabemos hasta donde podemos llegar y que información ver, somos jóvenes adultos y estamos en la capacidad de tomar decisiones correctas que no atenten con la integridad de nuestra persona.

- ❖ En la vida de un estudiante no solo influyen las amistades, sino también la formación que reciben en casa y en la universidad. Los padres y profesores deben estar alerta y aconsejar a los jóvenes para que al momento de encontrarse solos, sepan escoger bien las páginas que visitan.

¹⁰⁸ Un apodo, es un nombre descriptivo dado en lugar o además del nombre oficial de una persona. Nickname es lo mismo que nick, apodo, etc. y en informática se utiliza también como "nombre de usuario" o simplemente "usuario" para registrarse a un servicio.

En el chat, por ejemplo, un nickname puede ser "Diana98". También el nombre de usuario que utilizas en tu e-mail de yahoo, es un nickname o nombre de usuario.

BIBLIOGRAFÍA

ADELMAN, C. *Un universo Postsecondary paralelo: El sistema de certificación en tecnología de información*. Washington, C.C.: LOS EE.UU. Departamento de la educación, 2000.

AGUADED José Ignacio, *La educación para la comunicación la enseñanza de los medios en el contexto iberoamericano*. Universidad de Huelva.

BALZER, R., BEGEMAN, M., GARG, P., SCHWARTZ, M., SHNEIDERMAN, B.: *Hypertext and Software Engineering*. Hypertext 1989. pp. 395-396

BELTRÁN, L.R. "Adiós a Aristóteles. *Comunicación Horizontal*". Comunicação & Sociedade 6, IMS, São Paulo, 1980.

BERNERS-LEE, T., CAILLIAU, R., LUOTONEN, A., NIELSE, H., SECRET, A: "The World Wide Web". Communications of the ACM, Vol. 37, Nº 8. Agosto 1994. pp 76-82

BOLTER, J: "Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing", Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

BRUNER, J. *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza, Barcelona 1984.

CANGA LAREQUI, J. *La Prensa y las Nuevas Tecnologías*. Manual de la Redacción Electrónica. Ediciones Deusto S.A. Madrid, España. 1988.

CASTELLS, M, *La Galaxia Internet – Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona (Plaza & Janés) 2001.

CORDEIRO, José Luis. *Benesuela Vs. Venezuela. El Combate Educativo del Siglo*. Ediciones CEDICE. Caracas, Venezuela. 1998

COSTA Pere-Oriol, TROPEA Fabio, *Tribus Urbanas: El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*, Editorial Paidós, Barcelona.

CRAWLEY, R.M. *Evaluating Computer-Supported Collaborative Learning. Theorist Et Users Perspectives*. 2000.

DÍAZ, P., CATENAZZI, N, AEDO, I. "De la Multimedia a la Hipermedia". RA-MA Editores, Madrid. 1996.

DUBRAVCIC Martha, *Incorporación de Nuevas Tecnologías en Educación TICS*,
Compilación: Tatiana Rosero, Quito, 2006.

ENTWISTLE, N.J. *Frameworks of understanding as experienced in essay writing and in preparing for examinations*. 1995.

FIDERIO, J. "A Grand Vision--Hypertext mimics the brain's ability to access information quickly and intuitively by reference". *Byte Magazine*, Vol. 13, Nº 10. October 1988. pp. 237-244.

GARCÍA Aretio, L. *Un concepto integrador de educación a distancia. Ponencia presentada en la XV Conferencia Mundial de Educación a Distancias*, Caracas, noviembre 1990.

GUTIÉRREZ Alfonso Martín, *Nuevos medios y productos para la educación: ¿un modelo de comunicación educativa?*

GUTIÉRREZ Martín, Alfonso. *Ecuación Multimedia: una propuesta desmitificadora*. En Aparici, Roberto (Coord.) (1996): *La Revolución de los Medios Audiovisuales*. Ediciones de la Torre. Madrid.

KAPLUN Mario. *Procesos Educativos y Canales de Comunicación*, Buenos Aires, 1993.

KAPLÚN, M. "Del educando oyente al educando hablante". *Dia-logos de la Comunicación* 37, FELAFACS, Lima. 1993.

LANDOW, G., Delany, P. "Hypermedia and Literary Studies". Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 1991.

LAURILLARD, Diana. *Computers and Emancipation of Students: Living Control to the Learner*. 1990.

MARQUES DE MELO, J. "derecho a la información: agenda para el debate". en: *chasqui* 59, quito, septiembre, 1997.

M.A. CARRETÓN. Op. Cit. Pág. 104

D. SEISSUS. Op. Cit. Pág 4 y 5

MEDINA et. al. Op. Cit. Pág 11.

MEDINA Eva, *Revista Investigación, Uso del Internet por los estudiantes de la Universidad Autónoma de Madrid*.

MORIN, E. "*Reforma intelectual y educación*". En: Le Monde de l'Éducation, París, octubre, 1997.

PABLOS, José Manuel de. *La Red es Nuestra*. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona, España. 2001.

PAPPEET, Seymour. *Desafío a la mente. Computadoras y educación*. Ediciones Galápagos. Buenos Aires. 1987.

PARK, Innwoo; HANNAFIN, Michael J. «*Empirically-based guidelines for the design of Interactive Multimedia*». *Educational Technology, Research and Development*. Vol. 41, n° 3. 1993. p. 63-85

PÉREZ Martínez, Alina. *La convergencia mediática: un nuevo escenario para la gestión de información*. 2003

REYES, D. "*Estrellas solidarias en el barrio grupal*". Buenos Aires. 1996.

RADA, R. "*Hypertext: from text to expertext*". McGraw-Hill. 1991.

SÁNCHEZ Ana Victoria y SILVEIRA Héctor, *Tecnología, intimidad y sociedad democrática*, primera edición 2003, Impreso en Romanyá

SANDOVAL Mario, *Jóvenes del Siglo XXI: Sujetos y actores en una sociedad de cambio*, Ediciones UCSH, primera edición, Santiago de Chile, 2002

SAVATER, Fernando (2000): *El valor de educar en la Sociedad de la Información*.

Shelly, Gary, Cashman, Thomas, Vermaat, Misty, y Walker, Tim. *Descubrir las computadoras 2000: Conceptos para un mundo conectado*. Cambridge, MA: Tecnología del curso. 1999.

VYGOTSKI, L. S. *Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica. 1979.

Revistas y Artículos consultados:

BORJA, R. 1966. "*La democracia del futuro*". Chasqui 56, Quito, diciembre 1966.

CERDA Milton, Universidad, *Sociedad y Web 2.0*

El Tiempo, *Manual de redacción*, Printer Colombia, Bogotá, 1995.
SANDOVAL, GARCÍA Carlos y AL-GHASSANI, Anuar, *Inventario de los medios de comunicación en Costa Rica*, Escuela de ciencias de la comunicación, San José, 1990.

GONZÁLEZ Rogel, MARTÍNEZ Abad y ARRIETA Bello: "*Las redes sociales en ayuda de las Pequeñas y Medianas Empresas (PyMES)*" en Observatorio de la Economía Latinoamericana, N° 120, 2009.

MARTÍNEZ Carlos, *los Propietarios de la nada*

MEDINA Eva, Revista Investigación, *Uso del Internet por los estudiantes de la Universidad Autónoma de Madrid*.

ORTIZ Chaparro Francisco. *Las TICS y la juventud en América Latina*.
RESOLUCION 132-05-CONATEL-2009

Ponencia en las Jornadas sobre Gestión en Organizaciones del Tercer Sector en la Universidad Di Tella de Buenos Aires, Argentina, en noviembre de 2001.

QUIROZ María Teresa, ¿Qué uso le dan los jóvenes a Internet?.

SERRANO Carlos, *La influencia del Internet en algunos adolescentes y sus resultados*.
"Los Punks rockers como tribus urbanas virtuales." Publicado en Mayo 2009.

Páginas Web y fuentes de Internet:

[es.wikipedia.org/wiki/Tecnología_Informática_\(IT\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnología_Informática_(IT)) –

Pág.: http://www.lafogata.org/medios/med_3-.htm#arriba

<http://www.unav.es/noticias/141103-02.html>

<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/redessociales/> (Mayo 2009).

<http://tintafantasma.net/2006/07/10/hi5-por-que-es-tan-famoso/>

La sociedad de la información en la Unión Europea. Disponible en: <http://www.idt-ue.com/telec.htm>. Marzo del 2003.

LÓPEZ J. *Nuevos soportes para un periodismo necesitado de reflexión crítica.*

Disponible en: <http://www.ull.es/publicaciones/latina>. Febrero del 2003.

LEPERVANCHE J. La convergencia de los nuevos medios y la televisión en español.

Disponible en: <http://www.geocities.com/pentagon/1972/cropro68.htm> Marzo del 2003.

LIIKANEN E. *Convergencia y sociedad de la información.* Disponible en:

<http://www.telefonica.es/convergenciademedios/agenda/pdf/erkkiliikanen.pdf> Enero del 2003.

PRADO E, FRANQUET R. Convergencia digital en el paraíso tecnológico: claroscuros de una revolución. Disponible en: <http://www.ehu.es/zer/zer4/prado1.html>. Diciembre del 2003.

PEÑAFIEL SAIZ C. *El futuro es digital.* Disponible en:

<http://www.urgitxetas.net/articulos/html/0011.php>

GONZÁLEZ CONDE M. Nuevos medios: televisión y radio digitales. Disponible en:

<http://www.cnice.mecd.es/cinternet-educacion/seguimiento/dia14/14mesa4.htm>

MARTÍNEZ-COSTA M. *Sobre convergencias y divergencias digitales. Un nuevo paradigma para la radio.* Disponible en:

<http://www.saladeprensa.org/art199.htm>

CORREDOIRA L. La convergencia de los medios en internet. Las push technologies,

un nuevo modo de difusión. Disponible en:

<http://www.telefonica.es/convergenciademedios/agenda/pdf/cesaraliertaclusura.pdf>

Marzo del 2003.

GARCÍA AVILÉS L, García Avilés JA. La información audiovisual interactiva en el entorno de convergencia digital: desarrollo y rasgos distintivos.

Disponible en: <http://www.unav.es/cys/xiii2/preaviles.htm>

VILLANUEVA MANSILLA E. *Convergencia multimedia: más allá de la Internet.*

Disponible en: <http://macareo.pucp.edu.pe/~evillan/conver.htm>

http://www.portalmix.com/tv/invento_tv.shtml

http://www.ieslaasuncion.org/josejaime/cursillos/charlaweb_20_2008/html/web20_01.html

<http://www.idg.es/computerworld/articulo.asp?id=186911>

<http://es.wikipedia.org>

<http://www.gatv.ssr.upm.es/noticias/ministerio.pdf>

<http://www.alu.ua.es/n/ncp10/radio.htm>

edjavimusic.wikispaces.com/file/view/Internet.doc

http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_en_l%C3%ADnea

<http://es.catholic.net/empresarioscatolicos/465/1138/articulo.php?id=11089>

"*La nueva forma de enseñar: Educación en línea*" en universia.cl.

http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_usuario

<http://www.portalnet.cl/comunidad/showthread.php?t=88371>

<http://www.portalnet.cl/comunidad/showthread.php?t=88371>

<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=430/>

Las TIC en la vida de los jóvenes

<http://www.lanacion.com.ar/932641>

<http://www.aclantis.com/tipos-de-tribus-urbanas-floggers-emos-bikers-goticos-punk-hippies-dark-art14860.html>

[El Dia.com.ar](http://ElDia.com.ar)

8. ANEXOS

A y B

8.1. ANEXO “A”

ENTREVISTAS.

ENTREVISTA A ESPECIALISTAS.

Entrevista No_ 1

Nombre: Milton Cerda

Estudios Realizados: Programador de Sistemas Informáticos, Centro de Estudios Superiores de Procesamiento Automático de Datos. Cespada del Ecuador; Aprendizaje Cooperativo y Tecnologías de la Educación, IUS-Universidad Católica de Brasilia; Especialista en Educación a Distancia, IUS-Universidad Católica de Brasilia; Especialista en la Elaboración de Materiales Didácticos Multimedia, Universidad Abierta de Catalunya UOC-España.

Función actual: Analista de Sistemas.

Entrevistador: Priscila Pazmiño.

1) ¿Cuál es la función del departamento de Educación Virtual en la universidad?

Este departamento tiene la responsabilidad de acompañar a la universidad en el proceso de aprovechamiento de las tecnologías de la información en la comunicación (TIC's) para la educación.

Facilitar procesos para crear una cultura digital en el ámbito universitario para que los docentes administrativos, autoridades vayan comprendiendo y conociendo a esta nueva época, que vayan aprovechando las tecnologías con sentido. Se trata de usarlas y de conocer como estas ayudan en el proceso de aprendizaje, sobre todo a las personas que no tienen acceso a la educación presencial, para puedan tener acceso a servicios educativos de calidad.

2) ¿Cuál es la metodología de aprendizaje virtual?

Es un conjunto de procesos relacionados que permiten aprender por medio de entornos virtuales (Internet) de manera cooperativa y significativa.

En esta metodología no se requiere de la presencia física del estudiante en ningún momento del proceso de formación.

El proyecto Educación Virtual ha creado un entorno de aprendizaje virtual “Campus Virtual SOL”, que permite construir e investigar procesos de Enseñanza Aprendizaje a partir del estudio y uso de herramientas informáticas pensadas desde perspectivas Pedagógicas, Comunicacionales y Culturales.

3) ¿La tecnología está en lo educativo, o lo educativo está en las tecnologías?

Lo educativo tiene que servir de las tecnologías para mejorar sus procesos, si eso queremos, no tendrían que lo educativo estar al servicio de lo educativo, sin embargo ahora hay un contexto nuevo para entender a las tecnologías TIC's, hace como unos veinte, treinta años ya se hablaba de tecnología educativa, pero el contexto de la sociedad en ese entonces no era el mismo de ahora, de la llamada sociedad de la información o sociedad de conocimiento, donde las tecnologías tienen una connotación muy distinta. Hay grandes discusiones de que es la tecnología educativa, en la cual se da todo el proceso de tutorialización, mediante procesos conductistas uno aprendía autónomamente con un CD-ROM y un computador.

Las TIC's por medio de las redes permiten la interacción entre los actores, la que permite la construcción el trabajo colaborativo y en grupo, sin duda el aprendizaje es autónomo, pero ya no aprendo de manera solitaria, sino interactuando por medio del Internet y por medio de los entornos virtuales de aprendizaje.

4) ¿Se ha perdido el contacto personal en la sociedad tecnologizada en que vivimos?

Mucha gente habla de esto, de que la sociedad se va individualizando, pero no es culpa de las tecnologías sino de los procesos que se han venido dando, es un problema sino de la sociedad en general.

No podemos culpar a las tecnologías de porque las personas dejan de comunicarse.

Sin duda el cara a cara es la comunicación ideal, pero estamos viviendo una transición, en el futuro la gente podrá decir que el cara a cara no era lo mejor, sino la velocidad la vida virtual, el ciberespacio, los novios virtuales, el cibersexo que son nuevas formas de información y de socialización.

No podemos ser categóricos de decir que ahora la gente se comunica menos o más que antes, pero la ruptura por ejemplo en el ámbito de la universidad los profesores que no

se han metido en esta nueva ola, empiezan a tener serios problemas de comunicación con sus alumnos. Esa brecha es como un reto planteado, allí si estamos aislándonos o no creando comunicación, porque entre generaciones no estamos hablando un mismo idioma. Sobre todo esto ocurre con los docentes más tradicionales.

Las tecnologías no están coartando la comunicación sino más bien transformándola.

5) ¿Considera que la información en Internet es totalmente confiable?

El Internet como el nuevo gran medio de comunicación tiene las mismas fortalezas y debilidades de otros medios, en el sentido que el medio puede crear una realidad, y más aún en el Internet, una realidad virtual. Si tu quiere investigar cosas valiosas y otras que no deberían estar en la red lo encuentras también, entonces hay que tener cuidado y criterio.

Es una fuente más positiva que negativa, hay muchos que dicen que son fenómenos globalizadores, pero hay la posibilidad del acceso a la información y al conocimiento.

Ahora con el Internet uno tiene información actual, poder profundizar muchos temas y poder innovar en el aula, es por eso que los estudiantes traen expectativas cosas que uno no se hubiera imaginado, novedades, entonces ya no se da esa relación de poder del que enseña y el aprender.

El profesor debe estar en la capacidad de asumir y aprender de la información de los estudiantes para discutir sobre eso. Entonces el rol del profesor cambia, ahora tiene que crear espacios de aprendizaje y facilitarlos.

6) ¿Cuál es el papel del profesor con respecto al uso de las tecnologías?

El profesor debe estar en la capacidad de asumir y aprender de la información de los estudiantes para discutir sobre eso. Entonces el rol del profesor cambia, ahora tiene que crear espacios de aprendizaje y facilitarlos. Para docente catedrático o un profesor universitario las tecnologías lo que hacen es enriquecer el proceso de aprendizaje, y dar pautas para desarrollar líneas de investigación que antes parecían imposibles. La universidad tiene alrededor de uno 600 profesores, de los cuales unos 200 se han formado en un curso que se llamaba “curso de aprendizaje cooperativo y tecnología educacional al estilo salesiano”, en donde el equipo de Ed. Virtual hemos acompañado y facilitado el proceso para que los docentes vayan empoderándose de estas herramientas y

con criterio pedagógico se puedan hacer cosas muy interesantes. Los docentes leen, reflexionan, pero no logran generar un cambio en su cotidianidad docente pueden ser significativo lo que ellos aprenden.

7) ¿Qué ofertas académicas virtuales tiene la UPS?

Actualmente existen las siguientes ofertas: en postgrados tenemos la Maestría en Gestión Educativa y para Especialista en Educación a Distancia. También tenemos cursos de Aprendizaje Cooperativo y Tecnología, Educacional al Estilo Salesiano y Formación para la Docencia Virtual.

Entrevista No_ 2

Nombre: Sebastián Granda

Estudios Realizados: Estudió sociología y ciencias políticas en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (Quito). En el año 2000 obtuvo el título de Magíster en Estudios Latinoamericanos mención en Estudios de la Cultura en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Actualmente es profesor en la Universidad Politécnica Salesiana de Quito y en el programa de extensión de la Universidad de Pitzer.

Función actual: Dirección en el Área de Ciencias Sociales

Entrevistador: Priscila Pazmiño.

1) ¿Qué influencia pueden tener las redes sociales en la formación de un estudiante?

Yo creo que tiene mucha influencia, siempre y cuando se le utilice bien, por ejemplo a través de las Nuevas Tecnologías tienen acceso a una infinidad de documentación que está al día en todas las áreas, en todos los temas y tienen acceso a grupos y comunidades de investigación, en donde se están discutiendo los últimos avances en algún tema, acceso a redes más informales de discusión sobre diferentes temáticas. Pienso que el impacto es muy positivo para lo que tiene que ver en el aspecto de la formación de un estudiante de pregrado pero también de postgrado, tiene también acceso a bibliotecas y

hemerotecas virtuales, te da una posibilidad infinita de trabajo en el tema de la investigación pero también en la formación hablando como estudiante.

2) En la Universidad ¿se han vinculado las TICS? ¿De qué manera?

Estamos en un proceso, creo que donde más se ha avanzado es en la oferta de programas virtuales, o de programas presenciales y semipresenciales con apoyo virtual, yo dirigí hace 6 años la primera maestría en educación intercultural aquí en la UPS, con la que se probó el portal de la universidad Sol.edu, eso nos facilitó una maestría estaba pensada para profesores rurales indígenas que solamente venían una vez al mes y regresan a sus provincias, con el uso de las nuevas tecnologías pudimos realizar foros virtuales y se nos facilita para traer profesores, por ejemplo trajimos un profesor de Bolivia, trabajó con los chicos y luego hacían un foro virtual durante un mes. Lo que se ha avanzado es inmensamente grande a nivel sobre todo de lo que es programas virtuales, tenemos varias maestrías funcionando totalmente virtuales y atendiendo a población que está fuera del país y todo lo que es soportes virtuales para programas presenciales y semipresenciales. Por otro lado estamos es un proceso de reformación con Edulife de Italia sobre la formación de AVA la formación Ambientes Virtuales de Aprendizaje para potenciar las clases presenciales, y enriquecer las mismas, diseño de ambientes virtuales de aprendizaje, donde no se explotado al máximo es en el tema de redes de investigación, y no se ha explotado el uso de bibliotecas/hemerotecas virtuales. Tenemos el acceso a una serie de sitios web, para acceder a información, documentación, libros actualizados. Creo que 1000 estudiantes y docentes hemos logrado aprovechando al máximo eso, en el caso de redes de investigación recién estamos comenzando a explotar, lo que más se ha avanzado es a nivel docencia. Se hizo una investigación con la Complutencia de Madrid sobre el tema de los niños y el proceso migratorio y todo el trabajo fue en red, España-Ecuador a través del uso de Internet, para tener conferencias, etc, también se te abre una posibilidad infinita para lo que es trabajo en equipo donde más se ha avanzado es a nivel docencia donde menos hemos avanzado a nivel de investigación y el uso de bibliotecas.

3) **¿Cuál es el avance de la TICS a nivel nacional?**

Yo creo que está avanzando al mismo ritmo que avanza la Universidad, somos un buen ejemplo de lo que está pasando en el Ecuador, la gente está vislumbrando las posibilidades y potencialidades que te abren las tecnologías, para todo, para docencia, para investigación, pero todavía es un poco lento. Algunas universidades han logrado aprovechar más, estamos en un país donde la conectividad no es total, el acceso que tiene un ecuatoriano a Internet en las zonas urbanas es total, pero si sales al campo ya comienzan a haber muchos problemas de conectividad, hay una brecha digital o analfabetismo digital, que es un factor clave mucha gente que no usa, de nada te sirve tener conectividad si la gente no la usa, debe ser algo paralelo, de nada sirve tener personas que sepan usar sino tienes conectividad, son dos cosas que marcan el estado actual del país en lo que al uso y avance de nuevas tecnologías se refiere, es un país con una brecha digital muy grande, gente mayor, la gente rural tiene problemas para adaptarse a esta nueva cultura digital-virtual.

4) **Los jóvenes o usuarios en general ¿son los protagonistas en este escenario de la Web Social?**

Todos somos protagonistas, los jóvenes en la medida en que son una generación distinta. Cuando digo jóvenes estoy pensando en gente de 15 a 25 años, para ellos es mucho más fácil, nacieron con las nuevas tecnologías, para ellos no implicó un aprendizaje, como para mi generación yo crecí con la computadora pero no con Internet, para mi es natural la computadora pero el uso Internet yo tuve que ir aprendiendo en el camino, a las generaciones mayores les tocó saltar de la máquina a la computadora, entrar en el mundo nuevo de las tecnologías, aprender Internet y hay gente que no puede, entonces yo veo ahí la ventaja que nacieron en este mundo de las nuevas tecnologías para ellos es más fácil entender, adaptarse, utilizar, aprovechar y son los que más aprovechan en el ámbito de facebook, los chats, el hi5, para averiguar que está pasando ahí, es otra forma más de comunicación que se añade a las antiguas, con otros formatos. En esos espacios los jóvenes son los protagonistas, si haríamos un balance de que quien está en facebook, debe estar gente que está entre los 10 y 25 años.

5) ¿Conoce el término cibernauta, se identifica con el?

Entiendo que es una persona que está dentro en este mundo de las nuevas tecnologías, yo creo que si estoy metido a mi manera, yo paso todo el día conectado a Internet, estoy trabajando continuamente con messenger, yahoo, con el correo de la universidad. Cuando digo que yo me reconozco como cibernauta doy un ejemplo, yo llego a la universidad y no hay Internet, no se que hacer, se me colgó el trabajo, porque tengo ahí mi documentación, para guardar archivos, para comunicarme, entonces se me bloquea todo, lo que tenía que enviar, lo que tenía que recibir, todo está en Internet, a veces si hay consultas inmediatas sobre temas legales, sobre temas académicos, ya no vas a la biblioteca lo haces por el Internet, una vez que no encuentres ahí comienzas a buscar en otros lados, entonces estoy totalmente dependiente del Internet, si eso es una cibernauta, si soy un cibernauta.

Entrevista No_ 3.

Nombre: Juan Fernando Maestre

Estudios Realizados: Ingeniero en Sistemas por Universidad Católica de Quito, especializado en diseño y formación multimedia.

Función actual: Profesor de Multimedia en la UPS, Instituto Metropolitano de diseño

Entrevistador: Priscila Pazmiño B.

1) En la Universidad ¿se han vinculado las TICS? ¿De qué manera?

Dentro de la Universidad Salesiana siempre se ha hecho hincapié en lo que es la actualización de las computadoras y de los programas que se utilizan para dar clases. Entonces eso ha asegurado que siempre estén aprendiendo lo último tecnología en cuanto a lo que tiene que ver con este tipo de desarrollo de redes sociales.

2) ¿Qué son las redes sociales, puede darnos algunos ejemplos?

Son comunidades virtuales donde las personas pueden compartir información, por ejemplo tenemos facebook que es una red social para compartir información un poco más personal con fotografías o notas sobre su vida diaria o también tenemos You-Tube

donde compartes información visual en forma de video, entonces son lugares donde se trata de atraer la atención de varios grupos de personas, son un número bastante alto de usuarios que se conectan a estos sitios, para poder estimular a que compartan información. Ahora la relevancia de esto es que muchas personas estén en frente de la publicidad que ponen a estos sitios los dueños, entonces creo que son solamente lugares donde las personas pueden unirse y compartir información, pero mas está dedicado para fines publicitarios, hay también blogs que están enfocados al intercambio de información.

3) ¿Cuál es el avance de las TICS a nivel nacional?

Lo que más puedo darme cuenta, es la rapidez con la que nos podemos conectar al Internet, las tecnologías para conectarse han mejorado sustancialmente, los costos se han reducido lo cual hace que la gente tenga al acceso a Internet a mayor velocidad y esto hace que el tipo de material que se les puede encontrar en Internet sea mucho más interesante y que algunos elementos sean más completos con el video y el audio, y así hagan que la información sea comunicada de una manera más impactante.

4) En la práctica de la docencia, ¿toma en cuenta la comunicación educativa?

Yo doy clases de diseño web y diseño de productos multimedia, entonces la técnica que utilizo, pues es que toda la teoría que aprenden sobre los programas y el diseño y programación de los productos lo apliquen en la práctica, entonces el eje rector de la materia es el proyecto que tienen que desarrollar los estudiantes a lo largo del semestre y todo lo que van aprendiendo van aplicando ese producto de acuerdo, para revisar dudas, ver en donde hay problemas entonces de acuerdo a eso es lo que las clases se van organizando, entonces yo puedo saber que tipo de información necesitan más, lo estudiantes siempre están trabajando de manera interesada, porque ellos desarrollan un producto que a ellos les guste, que a ellos les interese.

5) ¿Qué influencia pueden tener las redes sociales en la formación de un estudiante?

Yo creo que las redes sociales, las que típicamente se utilizan como facebook, no creo que tengan mucha influencia, es decir si se utiliza demasiado, pues lo único podría ser es la pérdida de tiempo, que pasan solamente conectados, y más bien ese tiempo lo deberían utilizar para otro tipo de actividades.

6) Pertenece a alguna red social.

Yo a la típica a Facebook y a You-Tube

7) Qué ventajas nos da el pertenecer a una.

Por ejemplo el caso de You Tube, es una herramienta en la que puedes aprender, porque si tu ves videos sobre alguna cosa que tu quieres hacer, sobre algún programa y puedes aprender, entonces en ese sentido tu puedes recibir información que es valiosa para ti.

Por ejemplo el Facebook sirve para ver las fotografías de mis amigos, de mis familiares, sirve para contactarme con familiares que viven en Estados Unidos, conversar con ellos, entonces es una herramienta de comunicación, porque se acortan distancias y se puede saber lo que están haciendo, pero siempre y cuando sirva solo pasa eso y no sea una herramienta que te absorba en juegos u otras cosas.

8.2. ANEXO “B”

ENCUESTAS.